

IV

FERIA DE EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS

MEMORIA DIGITAL 2019



INSTITUTO LUX

Hombres y mujeres para los demás

CRÉDITOS

MEMORIA DIGITAL
IV FERIA DE EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS SIGNIFICATIVAS 2019

Rector

P. José Luis Rivero Rojas, S.J.

Dirección General Académica

Raúl Padilla Medina

Dirección Formación Ignaciana

P. Luis Arturo Macías Medina

Dirección Preescolar

Roxana Ángel Padilla

Dirección Secundaria

Lorena Margarita Guerra Martínez

Dirección Bachillerato

Julia Guadalupe Cuéllar Contreras

Coordinación General de Idiomas

Marcela González Hage

Asesores Técnicos Pedagógicos

Luz del Refugio Morales Ortiz
Norma Angélica Carreón Mendoza
Silvia Guadalupe Landeros Olivares
José Antonio Rodríguez Torres

Diseño Editorial

Jessica Montserrat Valadez Gómez

CONTENIDO

Memoria Digital 2019

Experiencias innovadoras

¿Por qué existe el zoológico en mi ciudad?, Classifying animals.....	9
Canto a capella.....	13
Centros de aprendizaje para desarrollar la creatividad.....	16
Ciudadanía global y deterioro ambiental.....	19
Del campo al comercio, la ciencia hace el proceso.....	24
Emocionario musical: tristeza.....	27
Equidad de género: así la vivimos los alumnos de tercero. ¿Y tú?.....	30
Esbozo literario.....	32
Holiday card exchange.....	34
Implementación de guías de trabajo como herramienta pedagógica en Química.....	36
International book club “Getting readers connected”	39
Juegos para la paz para un aprendizaje integral.....	44
Juicio a Jesús de Nazareth.....	46
Las flores.....	48
El macromundo animal.....	51
Micronations.....	54
Prototipos para personas con discapacidad.....	57
Radio digital y cultura pop.....	60
Repaso y me divierto con Kahoot	63
Revista digital.....	65
Sígueme la corriente.....	67
Taller de Ciencias	71

Infografías

Ritmo cardíaco.....	75
Mejorando el desempeño con el classroom.....	76
Teclado.....	77

Nuevas Herramientas Pedagógicas

Impresoras 3D.....	79
--------------------	----

Así vivimos la Feria de Experiencias

Fotografías	81
-------------------	----



INSTITUTO LUX

Hombres y mujeres para los demás

PRÓLOGO

Con la convicción de mantener la mirada en la realidad y buscando enaltecer los esfuerzos de los docentes, en el colegio se ha abierto un foro para compartir experiencias significativas que durante el ciclo escolar lograron trascender en el alumnado.

En el libro ***Colegios Jesuitas: Una tradición viva en el siglo 21***, editado recientemente por la Comisión Internacional del Apostolado de la Educación de la Compañía de Jesús refiere que “somos conscientes, como nunca antes, de la siempre cambiante naturaleza de la historia, la celeridad del cambio y los muchos desafíos que enfrentamos. Sin embargo, también estamos llamados a re-descubrir que nuestra herencia ignaciana nos suministra los instrumentos adecuados para encontrar a Dios en este contexto y continuar ofreciendo educación de calidad en la tradición humanista jesuita, para preparar estudiantes como agentes de cambio al servicio del bien común”

Es por lo anterior que hoy nuestros docentes deben mantener la llama encendida de la creatividad teniendo siempre presente que somos portadores de una misión que inició hace más de 400 años, pero que se ha mantenido justo por saber detenerse en el momento adecuado y discernir sobre la realidad social y ofrecer una educación que responda a cada momento histórico, esta tradición viva, es responsabilidad de toda la comunidad educativa, debe permear en esas prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula, promover a través de cada academia, cada asignatura, cada espacio del colegio el modo nuestro de proceder, formando alumnas y alumnos conscientes de su realidad, compasivos con aquellos y aquellas que son vulnerados en todo sentido, competentes desde la formación que en cada grado y nivel reciben y comprometidos con la misión de dejar

nuestra casa común en mejores condiciones de cómo la encontraron.

En julio 31 de 1993, el P. Kolvenbach promulgó “Pedagogía Ignaciana un Planteamiento Práctico” destinada a los profesores, donde recomienda un estilo de enseñanza con cinco dimensiones:

1. Teniendo una comprensión crítica del contexto en el cual tiene lugar la enseñanza;
2. Creando experiencias que estimulen la imaginación y el intelecto del estudiante;
3. Estimulando un hábito creciente de reflexión para ahondar en cualquier experiencia;
4. Suministrando oportunidades para poner los valores y habilidades adquiridas en acción, de manera que alguna transformación positiva suceda en el estudiante, el profesor y el mundo. Esta acción debe ser en servicio del Evangelio, como San Ignacio reclama que se ponga más el amor en los hechos que en las palabras;
5. Comprometiendo los ricos y múltiples recursos del aprendizaje y la enseñanza, acompañados del deseo de cambiar y modificar lo que sea necesario.

En este sentido, las y los docentes del colegio suman esfuerzos de manera colaborativa a través del aprendizaje basado en proyectos, generando experiencias de aprendizaje diferenciadas que son compartidas con sus pares y con toda la comunidad escolar en la Feria de experiencias pedagógicas significativas, enriqueciendo el trabajo cotidiano con el fin último de formar hombres y mujeres para los demás.

José Luis Rivero Rojas S.J.
Rector del Instituto Lux

INTRODUCCIÓN

Cuando se habla de innovación educativa nos viene a la cabeza en muchos casos, el uso de tecnologías de última generación, dispositivos que envuelven al alumnado en ambientes digitales atractivos en su formación. Si bien esto no es del todo equivocado, la innovación no se limita a la tecnología, dentro de las aulas suceden cosas extraordinarias que convierten al proceso de aprendizaje en una aventura, se convierten incluso en una invitación para desvelar secretos, descubrir la magia de las matemáticas, viajar a lugares inexplorados con tan solo la imaginación, eso también es innovación, salir de las prácticas anquilosadas de abordar contenidos solo por cubrirlos.

Para garantizar que los esfuerzos que se hacen por tener ambientes de aprendizaje innovadores den frutos es importante considerar los siguientes aspectos:

1.- Sistematización:

Lo esencial de la "Sistematización de Experiencias" reside en que se trata de un proceso de reflexión e interpretación crítica sobre la práctica y desde la práctica, que se realiza con base en la reconstrucción y ordenamiento de los factores objetivos y subjetivos que han intervenido en esa experiencia, para extraer aprendizajes y compararlos. (Jara 2015)

Con las experiencias mostradas en este documento hemos aprendido que los maestros y maestras diseñan e implementan acciones que trascienden en el aprendizaje del alumnado, por ello desde la DGA impulsamos estos espacios para que quede registro de las buenas prácticas que se llevan a cabo.

2.- Reconocimiento:

Todos los días en el colegio está pasando algo, actividades en laboratorios, la biblioteca, las can-

chas, las aulas, la capilla, en todo momento en algún lugar hay un docente poniendo todas sus competencias para ofrecer al alumnado experiencias de aprendizaje que transformen su realidad, hoy reconocemos la gran labor de cada uno de ellos y por ello en este documento hacemos homenaje merecido al mostrar sus logros.

3.- Socialización:

En diversas ocasiones los docentes realizan actividades y proyectos que concluyen en presentaciones a papás, compañeros, e incluso a representantes de organizaciones, empresas u otros de manera exitosa y con grandes satisfacciones, esta manera de mostrar resultados hace que para los alumnos sea significativo su aprendizaje, A partir de lo anterior, desde hace cuatro años, en el Colegio se ha definido un espacio de intercambio de saberes y experiencias que ha permitido identificar aquellas prácticas que han trascendido y sobresalido por ser innovadoras o por dar un valor agregado en su implementación.

La Feria de experiencias pedagógicas significativas ha buscado ser un espacio de transformación educativa donde se comparten las actividades realizadas durante cada el ciclo escolar que ayuden al fortalecimiento de las líneas de formación del Colegio. Desde la primera en el 2015 hasta la más reciente en agosto de 2019 se han ido integrando y modificando en la estrategia mejoras que han permitido dar cada vez más presencia tanto a los docentes como sus propuestas didácticas lo cual ha generado un intercambio en todos los niveles.

En este orden de ideas, la propuesta de esta convocatoria fue que los candidatos considerarán en sus proyectos o actividades algunos de los siguientes rubros:

- Integrar la tecnología como una herramienta para favorecer el aprendizaje de una forma distinta (uso de tabletas, teléfonos celulares, i3Lab, software, Flipped Classroom, etc.).

- Involucrar a estudiantes de distintos niveles.

Contribuir a la construcción del proyecto interdisciplinar de su grado escolar.

- Favorecer el aprendizaje por descubrimiento o a partir de la manipulación de distintos materiales.

- Contribuir a la formación de estudiantes competentes, compasivos, comprometidos, conscientes.

- Favorecer el trabajo colaborativo.

- Abordar los ejes transversales del Instituto.

- Inspirarse en una experiencia que conociera en alguna edición anterior de Feria de experiencias pedagógicas significativas.

En el marco del proyecto LUXXI seguiremos impulsando acciones que lleven a transformar la realidad de niños, niñas y jóvenes a través del firme compromiso de maestros y maestras que día con día de manera comprometida se preparan para ofrecer una educación de calidad.

Raúl Medina Padilla
Dirección General Académica

EXPERIENCIAS INNOVADORAS



¿POR QUÉ EXISTE EL ZOOLOGICO EN MI CIUDAD?, CLASSIFYING ANIMALS.

1° primaria

Participantes:

Melanie Yadira Loza Gómez, Rosa Araceli Villanueva Hernández, Karla Pietrasanta Madrazo, Luz Maritza Pescador Vilchis, Yelitza Anémone Vázquez Centeno, Margarita Mata Frausto, Elizabeth Baca Rodríguez, Israel Saavedra Lugo, Maira Eunice López Martínez, Ana Patricia Zambrano Anaya, Ana Paula Allard Pérez, Martha Patricia Pérez Rangel, Vanessa Desiré Corona Montenegro.



Objetivo de la experiencia

Comprender las características de los animales, su taxonomía y la relevancia de cuidarles para mantener el equilibrio y conservación de nuestro planeta por medio de un proyecto interdisciplinario en el que las áreas de Artes, Inglés, Educación Física, Psicomotricidad y Habilidades Digitales contribuyan a dicha comprensión.

Fundamentación

Es un proyecto que responde a la propuesta didáctica pedagógica de nuestro instituto: El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), con la cual Azcué cita a Alvarado, respecto a lo que

es el Aprendizaje Basado en Proyectos en el aula: "...pretende que el estudiante desarrolle de manera integrada, habilidades, actitudes y conocimientos cognitivos (competencias) que le permitan ahora, así como en el futuro, resolver problemas..."

Por ello se planteó resolver la duda del por qué contamos con un zoológico en la localidad, lo cual permitiría construir significativamente saberes y actitudes respecto al cuidado y respeto de los animales desde las diferentes disciplinas curriculares cumpliendo con la promoción de un aprendizaje significativo, interdisciplinar como se refiere en el ejemplar Aprendizaje Basado en Proyectos de la colección Cambio de Foco:

"...Promueve que el aprendizaje sea significativo, interdisciplinar y se desarrolle en grupos pequeños de trabajo, que a su vez colaboran en un grupo mayor, en la búsqueda de solucionar un problema retador o de analizar una situación presente en el entorno cotidiano, planteada ya sea por el docente o por los mismos estudiantes"



Aprendizajes esperados

- Los estudiantes identificarán características de los animales y clasificarán de acuerdo a ellas.
- Tomarán consciencia de la importancia y cuidado de la existencia de cada especie en nuestro planeta.
- Reconocerán elementos básicos de programación con tarjetas Meaw Meaw y Scratch.
- Conocerán y harán uso del vocabulario sobre animales y sus características en inglés.
- Identificarán sonidos del ambiente.



Descripción de la actividad

El proyecto se inició con una acción detonadora para propiciar el gusto e interés en la cual asistieron a la granja para observar y convivir con los animales. Previamente se colocaron fichas de identificación y tarjetas de ¿sabías qué? con información interesante respecto de los animales.

Al regresar al aula se proyectó una presentación para recuperar la información de la granja y abrir un espacio para plantear preguntas y dudas.

A lo largo del proyecto los niños realizaron investigaciones y trabajaron con material manipulativo sobre las características de los animales, las onomatopeyas que emiten, cómo se llaman sus crías, tipo de alimentación, respiración, reproducción, movimiento, tipo de piel, etc.

Desde el área de Psicomotricidad y Educación Física se llevaron a cabo actividades previas como identificación de animales y los sonidos que realizan. Juegos como: "Me desplazo como mi animal favorito", "La selva", "Me convierto en..." entre otros. Con la intención que en su contextualización los representaran.

Del mismo modo se planeó una visita al zoológico

de nuestra localidad para reconocer diferencias y aprendizajes construidos previamente.

A raíz de esta visita se formaron equipos con un animal de cada grupo: mamífero, reptil, ave, pez, anfibio e investigaron características y datos curiosos, para ello llenaron un formato de investigación y grabaron audios.

Los audios daban la explicación de lo investigado y sirvieron de insumo para el producto final: un mural interactivo de los animales que se programó desde el área de Habilidades Digitales con ayuda del programa Scratch.

Dicha programación se realizó con una tarjeta llamada Meow Meow conectada al mural y a la computadora que daba sonidos de la descripción de animales clasificados.

La clase de Arte en primero de primaria de acuerdo al programa oficial de la SEP se enfoca a la música pretendiendo que el alumno aprenda a prestar más atención e identificar los sonidos de su alrededor. Por ello en clase aprendieron los sonidos de los animales, desde los más conocidos hasta los más raros. Platicaron sobre su visita al zoológico y lo que aprendieron con sus maestras

titulares acerca de los animales para así posteriormente pintar en cartulinas con acuarelas los paisajes donde se imaginaban a los diferentes tipos de animales y pegar el animal que investigaron. Desde el área de Inglés aprovecharon la visita al zoológico y repasaron los tipos de animales que habían visto con su maestra titular. Se les solicitó traer recortes de animales cuidando que se tuvieran las cinco clasificaciones previamente investigadas (mamíferos, anfibios, reptiles, aves y peces). Posteriormente se les invitó a construir un mural donde pegaron los recortes en la clasificación adecuada. Finalmente hicieron un cuadro sinóptico con las cinco clasificaciones en Inglés. Desde el área de Psicomotricidad después de la visita al zoológico se retomó la experiencia de lo que habían observado en cada uno de los animales, sus características y sus comportamientos y se propuso una actividad que consistió en que realizaran preguntas como: ¿Es correcta la forma en que representaste a este animal? ¿Con base en esta experiencia podrías agregar algo diferente a la representación de los animales con juegos como “el zoológico”? Se les preguntó si con base en lo que observaron, la caracterización previa que ya habían hecho sobre los animales había sido correcta y se pidió implementar nuevas formas registradas de movimientos y sonidos con juego: “Encontrando a mi manda”. Como cierre de proyecto los estudiantes presentaron el producto a los padres de familia mostrando lo aprendido desde las diferentes disciplinas.

Experiencia de los estudiantes

“Me gustó ir al zoológico, no había ido nunca”.
 “Aprendí que el elefante es muy grande”.
 “Me gustó ver a las cebras”.
 “Aprendí de los animales vertebrados y cómo nacen”.
 “Aprendí que hay animales que nacen de huevo como las aves”.
 “A mi me gustó cuando nos dieron un erizo y los pusieron en mi mano”.
 “Debemos cuidarlos”.



Práctica docente significativa

“Fueron muchos los aprendizajes y la retroalimentación de los niños, verlos cómo iban creando escenarios según lo vivido, así como el trabajo que se dio en equipo. Su entusiasmo y entrega mediante el juego y el trabajo colaborativo; recrearon versiones y movimientos inimaginables de los animales del zoológico”.

“Puedo decir que esta experiencia fue muy significativa tanto para cada uno de los alumnos, como para mí. Todos mostraban su emoción al ver que el tema en nuestra clase era el mismo que estaban viendo en varias de sus otras clases y para mí fue de mucha gratificación saber que desde mi salón recreamos sus vivencias y aprendizajes en el zoológico y con sus maestras titulares”.

“Cuando se le dedica tiempo a temas interesantes para los niños responden muy bien”.

“Todo lo que van aprendiendo lo llevan a la práctica y lo aplican en su vida diaria”.

“No fue un trabajo extra, todo fue fluyendo muy bien, no fue tedioso, las tareas eran interesantes”.

“Se veía mucho el interés, la parte creativa y el apoyo y supervisión de casa”.

“Nos encantó divertirnos con los niños”.

“Trabajar el material fue significativo así como convivir con los niños en el contacto animal”.

Ajustes

- Incluir a todas las maestras de Inglés y clases para escolares a la visita del zoológico.
- Exponer en un lugar visible a toda la comunidad los murales y presentar a otros grados de

primaria.

- Profundizar en cuanto al hábitat y buscar la forma de concientizar de manera más concreta, la importancia de la coexistencia y conservación de estas especies.
- Involucrarnos en las otras asignaturas para poder apoyarnos en los procesos.

Recursos

- Materiales concretos para la clasificación de los animales vertebrados.
- Carteles de datos curiosos en la granja.
- Libro de la SEP de conocimiento del medio.
- Zoológico.
- Granja.
- Tarjetas de vocabulario de animales.
- Tarjetas de vocabulario de clasificación.
- Videos, imágenes y presentaciones.
- Recortes.
- Papel kraft para el mural.
- Cartulinas.
- Acuarelas.
- Tarjetas Meaw Meaw.
- Computadora.
- Celulares.
- Bocinas.

Referencias bibliográficas

- Azcué C.(2017) Aprendizaje Basado en Proyectos. Colección Cambio de Foco. Dirección General Académica del Instituto Lux.
- Libro Our World Level 1. National Geographic Learning.
- Series Editors: JoAnn Crandall, Joan Kang Shin.



CANTO A CAPELLA

2° secundaria

Participantes:

María Valencia

Egresada de la Escuela de Música de la UG.

Participación activa como cantante solista en diversos festivales y encuentros.

Experiencia docente de 13 años.

Cuerpo docente de Arte y Cultura Lux de 2013 a la fecha.



Objetivo de la experiencia

Con esta experiencia se pretendía trabajar la organización en equipo, el trabajo autónomo, toma de decisiones, manejo escénico y experiencia artística sobre escenario; con alumnos de 2° de secundaria de gustos por música diversa que tienen que congeniar, escoger y trabajar en géneros que tal vez no son de su interés.

Fundamentación

El constructivismo plantea una interacción entre el docente y los estudiantes, un intercambio dialéctico entre los conocimientos del docente y los del estudiante, de tal forma que se pueda llegar a una síntesis productiva para ambos y, en consecuencia, que los contenidos son revisados para lograr un aprendizaje significativo. El ser humano es activo constructor de su realidad, pero lo hace siempre en interacción con otros; posición que se complementará con los aportes de Piaget, Vygotski y Ausubel.

El conocimiento es una construcción del ser humano: cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos, gracias a la actividad de su sistema nervioso central, lo que contribuye a la edificación de un todo co-

herente que da sentido y unicidad a la realidad.

Se puede observar que el aprendizaje implica la totalidad de habilidades y destrezas de un ser humano, en todos los ámbitos que lo caracterizan.

"...para poder hablar de un aprendizaje, es necesario que: "haya un cambio apreciable en las personas, sea duradero en el tiempo y tenga resultados diversos" (Lamata y Domínguez, 2003: 60)".

El aprendizaje no es el mismo para todas las personas, es tan diverso como lo son ellas, por lo que tendrá diferentes resultados dependiendo también de las condiciones de la persona que aprende.

El aprendizaje significativo de Ausubel afirma que el sujeto relaciona las ideas nuevas que recibe con aquellas que ya tenía previamente, de cuya combinación surge una significación única y personal.

Para Vygotsky (Papalia, Wendkos y Duskin, 2007) es esencial lo que ha denominado como la Zona de Desarrollo Próximo, es decir: la distancia entre lo que una persona puede aprender por sí misma y lo que podría aprender con la ayuda un experto en el tema. Es, en esta zona en donde se produce el aprendizaje de nuevas habilidades, que el ser humano pone a prueba en diversos contextos.

Aprendizajes esperados

- Explora y analiza distintas piezas musicales para seleccionar las que conformarán el repertorio.
- Ensayo colectivamente el canto de una pieza musical con ritmo y entonación para desarrollar sus actividades técnico-musicales.
- Prepara colectivamente con su grupo artístico-vocal el montaje de las piezas musicales del repertorio seleccionado para presentarlo frente a público.
- Presenta ante público el montaje colectivo de las piezas musicales del repertorio, para culminar el proceso creativo.
- Analiza el proceso de montaje y la presentación frente a público, para reflexionar sobre las emociones producidas y significado de las piezas.

Descripción de la actividad

- Se forman equipos mínimos de 5 personas.
- Se escoge el repertorio a cantar.
- Se les solicita que sea "A Capella", es decir, no hay pista ni instrumentación, los instrumentos son sustituidos por las voces del mismo equipo en acompañamiento rítmico y armónico a la melodía.
- Se les sugiere, a partir de la clasificación vocal de cada integrante, qué se puede realizar que abone al producto final sólo para dar una idea del ensamble.
- Se les da dos semanas de ensayos y se está continuamente asesorando a los equipos si es que lo requieren.
- Se les solicita se pongan de acuerdo en el vestuario para su presentación.
- Se solicitan los espacios de presentación. Se presentan todos sin excepción.
- Se hace un proceso de reflexión y recuperación.

Experiencia de los estudiantes

- "Me gustó porque aparte de trabajar en equipo, sacamos buenas cosas".
- "Me gustó por la organización que debíamos tener para que saliera bien y fue divertido".
- "Trabajamos en equipo y sacó lo mejor de nosotros".
- "Pudimos hablar y unirnos más, fue divertido y nos acercamos más".
- "Me gustó mucho, el proceso fue muy interesante, el canto a Capella es una de las cosas más maravillosas de la música".
- "No me gusta cantar, no me gusta hablar en público y no me gusta subirme a un escenario, pero este proyecto sacó mi mejor cantante".

Práctica docente significativa

- Integra la tecnología como una herramienta para favorecer el aprendizaje de una forma distinta.
- Favorece el aprendizaje por descubrimiento o a



partir de la manipulación de distintas cuerdas vocales.

Contribuye a la formación de estudiantes competentes, compasivos, comprometidos, conscientes.

Favorece el trabajo colaborativo.

Contribuye al trabajo autónomo a partir de soltar el control docente y dejarlos en la experimentación hasta llegar a su propio resultado.

Ajustes

Se necesitaría un levantamiento audiovisual mejor para tener una evidencia más nítida.

Creación de programas de mano en donde mencionaran a los arreglistas de las canciones, para así también hacer la presentación más seria para ellos y que conozcan qué contiene un programa de mano y cómo se realiza.

Se podría abrir a público del mismo colegio.

Se podría escoger los mejores números y crear una presentación abierta a público.

Se puede dar continuidad o seguir haciendo esta actividad sin inconveniente.

Recursos

-Un aparato con acceso a internet (chromebook, iPad, tablet, computadora, teléfono, etc.).

-Internet.

-Auditorios disponibles para la presentación.

Referencias bibliográficas

<http://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

CENTROS DE APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

2° y 3° de preescolar

Participantes:

Blanca Irene Sánchez Govea

“Me gusta mucho enseñar y trabajar con los niños de preescolar. Disfruto investigar sobre nuevas técnicas que puedan ser adaptadas para los pequeños”.

Artes plásticas 1999-2001 Escuela Antonio Segoviano.

Talleres abiertos en la Universidad de Guanajuato. Tutoriales en el Centro de las Artes de Guanajuato; Salamanca, Guanajuato.

Práctica docente en el Preescolar Catlamatini 1999-2007.

Práctica docente en la Escuela Normal para docentes de primaria y preescolar.

Instituto Guadalupe, A.C 2005-2016.

Instituto Villa Educare Curso 2010-2011.

Talleres infantiles en la FeNaL del 2008 al 2015.

Instituto Lux 2011 hasta ahora.



Objetivo de la experiencia

Despertar el interés de los alumnos y facilitar el espacio para que conozcan y experimenten con las artes visuales en un ambiente agradable que favorezca la creatividad.

Alumnos: Son muy trabajadores, creativos, con mucha imaginación, con deseos de aprender cosas nuevas e innovadoras.

Docente: Procuero adaptarme al pensamiento y al gusto de los alumnos de preescolar para proponer actividades que logren atraer su atención e interés en el tema y actividades. Disfruto trabajar de manera placentera y relajada para lograr los

objetivos de aprendizaje.

Fundamentación

Uso de sistemas sensoriales para abstraer conceptos del mundo que lo rodea. La experiencia gustativa del dulzor es anterior a la palabra dulce, primero lo saborea y después se nombra dulce. Uniendo la experiencia al concepto.

Los colores del arcoíris se distinguen muy bien antes que las palabras índigo o violeta formen parte del vocabulario del niño. El proceso de abstracción es un ejemplo del uso constructivo de la facultad de aprender (cognición) - Eisner.

Aprendizajes esperados

1. Propiciar un clima de experimentación y de placer.
2. Facilitar la autoevaluación y la capacidad crítica.
3. Aumentar la autoestima y la seguridad personal.
4. Desarrollar la coordinación motriz fina y la percepción visual.
5. Promover el gusto por el equilibrio y la estética.
6. Favorecer el desarrollo autodidáctico del niño.
7. Manejar la frustración.
8. Fomentar los hábitos de orden y limpieza.
9. Facilitar la libre expresión y experimentación.
10. Desarrollar la concentración.
11. Favorecer la independencia del niño.
12. Favorecer su autorrealización.



Aprendizajes esperados basados en el Nuevo Modelo

1. Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias.
2. Representa la imagen que tiene de sí mismo y expresa ideas mediante modelado, dibujo y pintura.
3. Combina colores para obtener nuevos colores y tonalidades.
4. Reproduce esculturas y pinturas que haya observado.
5. Representa historias y personajes reales o imaginarios con recursos de las artes visuales.

Descripción de la actividad

Las mesas están dispuestas de la siguiente manera: en la primera hay plastilina o masas para modelado; en la segunda hay papel en blanco y gises; en la mesa tres crayolas y papel en blanco; en la cuarta hay pintura con pinceles y papel en blanco; en la quinta mesa se trabaja recorte y pegado y, en la última hay técnicas mixtas con papel en blanco.

Se varía el color de los soportes como el formato.

Se agregan elementos decorativos con variedad de materiales y herramientas.

Cada niño escoge el espacio en que desea trabajar. Pasamos a ver imágenes de arte siguiendo cada época de la Historia del Arte. La docente pregunta a los niños qué fue lo que más les gustó, qué sintieron y qué obra -tanto plástica como visual-, les impactó más.

Los niños terminan identificando a los autores de pintura, escultura y arquitectura que se vieron durante el periodo. Logran identificar la diferencia entre un autor y otro.

Cada clase, el niño tiene la libertad de cambiarse de mesa o seguir trabajando en la misma, según sea su deseo de trabajar alguna técnica u otra.

Al terminar su trabajo, uno o dos niños comparten con el grupo qué fue lo que hicieron en la sesión; también tienen la opción de contar un cuento sobre su trabajo.

Cada niño recoge su espacio de trabajo.



Experiencia de los estudiantes

A los alumnos se les percibe muy entusiasmados; llegan a clase contentos, preguntando por los nuevos materiales.

- "Sí me gusta venir con Blanquita porque me gusta dibujar con los colores".

- "A mi amiga le gusta pintar con pinceles, pero yo hoy quise usar crayolas, por eso no nos sentamos juntas".

A un par de chicos de primero de primaria se les preguntó sobre sus clases con Blanca y comentaron: "sí nos gustaba porque me gusta dibujar y hacer cosas con masa".

Práctica docente significativa

Siento que esta manera de trabajar es muy estimulante para los niños y no los encasillo; tienen la libertad de expresar sus ideas de la manera que ellos desean hacerlo. Verlos siempre felices, esperando que llegue su clase. Todos los días me preguntan cuándo tienen clase conmigo, eso me emociona, me satisface y me motiva a buscar nuevas cosas para ofrecerles.

Ajustes

Tener 10 minutos más de clase ayudaría mucho a la dinámica, ya que no todos los niños trabajan con el mismo ritmo. Hay niños que son más detallistas, más meticulosos, para ellos estos 10 minutos ayudaría a que logran terminar su trabajo.

Mejorar la biblioteca de aula con material de artistas visuales que se revisan en clase.

Se sugiere complementar con una salida al Museo de Arte e Historia de Guanajuato para reforzar contenidos.

Recursos

- Mobiliario (mesas y sillas).
- Computadora, cañón, Internet.
- Biblioteca de aula sobre los artistas que se trabajan.
- Material: papeles, gises, pintubarritas, plumones, colores, tijeras, pritt, lápices de grafito, carbonillos, botones, crayolas, pintura, acuarelas, pinceles, masa para modelar, plastilina, cartapesta, etc.

Referencias bibliográficas

Eisner Eliot W. (1995) Educar la Visión Artística; en el libro "¿Qué puede aportar el arte?".

Eisner Eliot W. (1994) "La función de las artes en la especie humana".

Vigostky "La imaginación y el arte en la infancia".

Lowergerd, V. y Lambert B. "La educación artística en el aula" -El maestro de actividades artísticas.

Waisburd G. y Setchovich G. "Expresión plástica y creatividad".

Gomi, T. "A drawing and painting book".



CIUDADANÍA GLOBAL Y DETERIORO AMBIENTAL

Proyecto interdisciplinario de 3° de secundaria

Participantes:

Mayra Elizabeth Hernández López

Ingeniera Química y Mtra. en Medio Ambiente.
Imparte las materias de Química y Física en el área de Secundaria.

Martín Sará Páez

Microbiólogo.
Coordinador de Ciencias Naturales en el área de Secundaria. Imparte la materia de Química.

Martha Cecilia Vázquez Acosta

Ingeniera Bioquímica. Imparte las materias de Química, Matemáticas y Laboratorio en Secundaria.

Alicia Palacios Reyes

Lic. en Actuaría y Mtra. en Ciencias de la Educación.
Imparte la materia de Matemáticas en Secundaria.

Guillermo García Rodríguez

Lic. en Ingeniería Química.
Imparte la materia de Matemáticas en Secundaria.

Paola Mancera García

Lic. en Educación y Mtra. en Administración Educativa.
Coordinadora de Español en el área de Secundaria.
Imparte la materia de Español.

José Ignacio Quezada Lucio

Lic. en Español. Imparte la materia de Español en Secundaria.

Cristina Unzueta Zubiría

Lic. en Derecho y Mtra. en Derecho Civil.
Certificada en Cambridge como profesora de lengua extranjera.
Imparte la materia de Inglés en Secundaria.

Raquel Castro Vallejo

Lic. en Pedagogía.
Imparte la materia de Inglés en Secundaria. Siempre entusiasta y comprometida.

Magdalena Campos Muñoz

Lic. en Sistemas Computarizados.
Imparte las materias de Informática en Preescolar y Habilidades Digitales en Secundaria.

Daniel Zuñiga Varga

Lic. en Derecho.
Acompañante de República Escolar en Secundaria.
Imparte la materia de Formación Cívica y Ética.

Nora Arroyo Martínez

Lic. en Psicología y Mtra. en Psicoterapia Clínica.
Imparte la materia de Tutoría en Secundaria.

Jacqueline Soria Vázquez

Socióloga.
Imparte las materias de Historia y Formación Cívica y Ética en Secundaria.



Objetivo de la experiencia

Fortalecer la formación en ciudadanía global, a través del estudio interdisciplinario del deterioro ambiental, sus causas (consumismo) y sus posibles soluciones (desarrollo sostenible) para contribuir a un consumo responsable.

Fundamentación

Paradigma Pedagógico Ignaciano (PPI).
Paradigma Pedagógico por Competencias (PPC).
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Descripción de la actividad

- Conformación del equipo de trabajo.
- Cosecha de voluntades verdaderas.
- Toma de decisiones en forma horizontal y democrática.
- Selección del tema.
- Selección de la materia líder.
- Análisis de marcos teóricos.
- Redacción del objetivo general del proyecto.
- Redacción final.
- Implementación.
- Sistematización y socialización.

Experiencia de los estudiantes

Tuvimos la oportunidad de recuperar la experiencia y percepción del estudiantado en tres momentos distintos:



-Mediante un foro conversatorio.

-Encuesta de google forms.

-Comunicación abierta y personal.

Algunas de las experiencias recuperadas fueron las siguientes:

Conversatorio

"De forma personal deberíamos analizar qué productos necesitamos realmente y cuáles no. En el colegio debemos aprender a cuidar nuestros útiles para poder reutilizarlos en años siguientes. En casa también debemos cuidar nuestras cosas y compartir lo que se pueda, para consumir menos y ahorrar".

"Primero debemos conocer cómo nuestras actitudes pueden llegar a dañar o afectar al medio ambiente. Una actitud basada en una mentalidad responsable, una mentalidad la cual no te haga ignorante de lo que pasa a tu alrededor, al igual que tu impacto. La actitud para tener un consumo responsable en los distintos ámbitos de nuestras vidas se basa en el simple hecho de reconocer el impacto".

"Aprovechar al máximo la vida útil de nuestras cosas (celulares, computadoras, ropa, entre otros)

y no solo comprar por moda".

"Para poder favorecer un consumo responsable es necesario darnos cuenta de las acciones que estamos realizando y pensar en lo que vamos a hacer más adelante; no sólo enfocarnos en el presente sino también en el futuro. Tomar acción y compartir nuestros aprendizajes con los demás; no ser individuales".

"Deberíamos estar conscientes de lo que hacemos y cómo puede afectar al planeta.

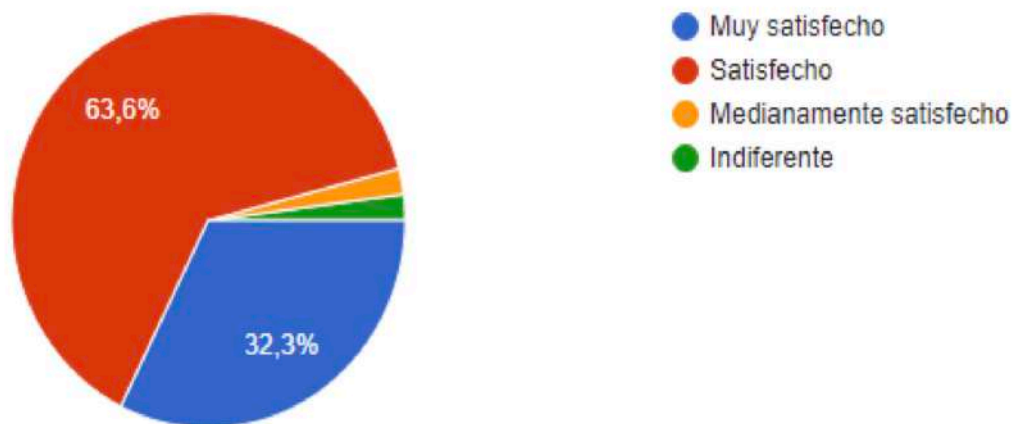
Lo más importante en este ámbito, es verdaderamente tomar conciencia de cada acción que tomas y que contribuye a esta problemática, al final si no nos queremos alejar de nuestro estilo de vida, sólo queda usar todo con discreción y tratar de no desperdiciar o malgastar los recursos".

"Tras haber realizado la investigación de contaminación de metales, yo busco reducir el consumo de productos procesados o importados que se encuentren relacionados con el agua y los alimentos. Esto debido a que muchos de ellos se encuentran contaminados con algunos metales y productos dañinos".

Encuesta (google forms)

¿Cómo te sientes de participar en este proyecto?

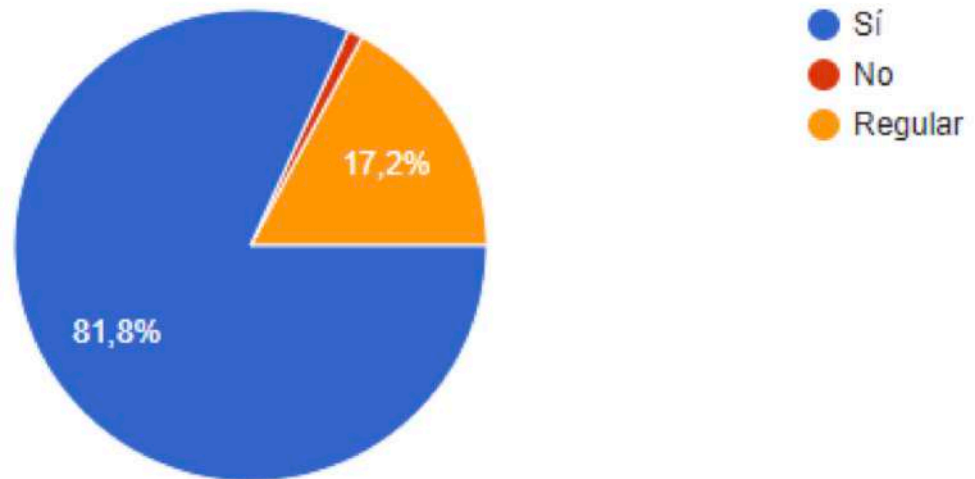
99 respuestas



¿Consideras que has aprendido algo en este proyecto?

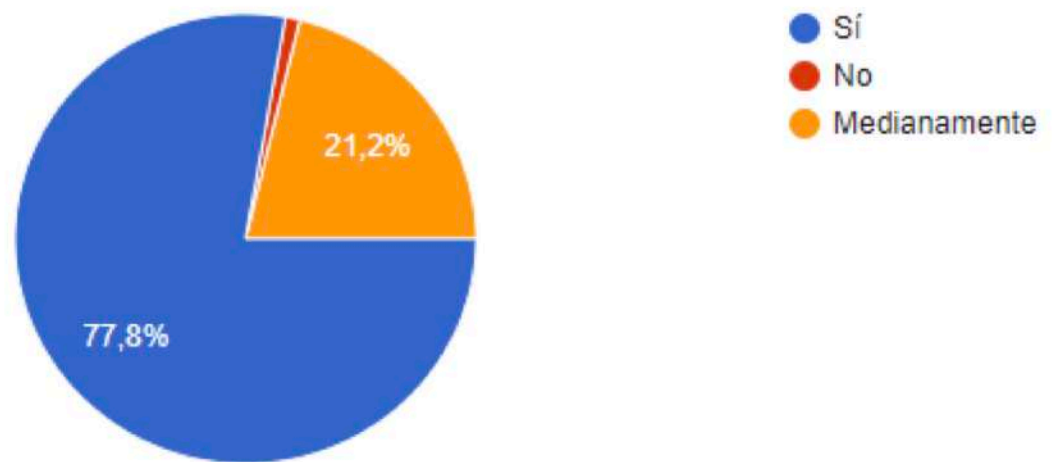
99 respuestas

uloj



¿Te gusta trabajar por proyectos?

99 respuestas



¿Cuál es el aprendizaje qué has tenido en este proyecto?

99 respuestas

Soy más consciente de lo que consumo y deshecho.

No consumir por consumir solo cuando lo creas necesario

A tener consciencia cuando estamos consumiendo algo, si desperdiciamos o no, todo lo que hacemos tiene una consecuencia, ya sea buena o mala.

El impacto ambiental en números, ya sea la huella de carbono o hídrica de nuestro consumo y de la magnitud del consumo de todos los seres humanos.

que debemos reducir más nuestros transportes, porque a veces los utilizamos para ir a un lugar que está cerca de tu casa y lo único que causamos es contaminación

con un pequeño cambio se puede hacer la diferencia comenzando por nosotros

que debemos darnos cuenta de toda la contaminación que provoca el consumismo

No comprar todo lo que vea y me guste

A comprar solo lo necesario y estar consciente del impacto que tienen las cosas

me he percatado de lo que consumo y cuánto consumo, que tengo que cuidar todo lo que me rodea

Ajustes

- A través de la retroalimentación entre profesoras y profesores participantes, encontramos lo siguiente:

- ¿Qué ajustes harías a esta experiencia?

- "Deberíamos hacer un acercamiento al alumnao para saber qué les mueve y qué acciones quisieran emprender".

- "Hacer una encuesta sobre ciudadanía global con los chicos de segundo para que ellos determinen que quieren abordar".

- "Sería bueno buscar una problemática que de verdad se pueda atender".

- "Enterar a los papás de los proyectos de sus hijos y pedirles se apoyen en casa".

- ¿Qué aspectos mejorarías?

- "Dialogar cómo vamos a medir los tiempos, planear mejor las metas y evitar espacios muertos entre trimestres".

- "Buscar vinculaciones con otras instancias del Colegio y de la comunidad".

- "Asignar los roles desde el principio del proyecto".

- "No caer en el egoísmo de responsabilidad de materia, es decir, eso a mí no me toca".

Recursos

Digitales: Canva, Sutori, Google forms, Excel.

Materiales:

Papel kraft y otros reutilizables (cartón, plástico, madera).

Referencias bibliográficas

Aprendizaje basado en proyectos (DGA), Ciudadanía global (Educate Magis), Laudato sí (Papa Francisco), Informe Medows (MIT), Modelo Mundial Latinoamericano (Fundación Bariloche), Colapso (Carlos Taibo), El paradigma biocultural (Víctor Manuel Toledo), 17 Objetivos del Desarrollo Sostenible (ONU).

Fotografías y/o videos

El material visual que se presenta, recopila las actividades que tuvieron docentes y alumnos en diferentes etapas del proyecto a lo largo del ciclo escolar.



“DEL CAMPO AL COMERCIO, LA CIENCIA HACE EL PROCESO”

4° primaria

Participantes:

Mariana Vargas Jiménez

Lic. en Educación Primaria, 15 años de servicio y 8 colaborando en el Instituto Lux.

Ilze Beatriz Abreu González

Lic. en Educación Primaria, 12 años de servicio y 1 ciclo colaborando en el Instituto Lux.

Rosalba de Anda García

Lic. en Educación Primaria, 21 años de servicio y 2 ciclos colaborando en el Instituto Lux.

Mariana Montalvo Disner

Mtra. en Innovación en Computación Educativa, 10 años de servicio y 5 colaborando en el Instituto Lux.

Luz de Lourdes Salgado Ortega

Lic. en Educación Primaria, 22 años de servicio y 13 colaborando en el Instituto Lux.



Objetivo de la experiencia

Reconocer los procesos que se llevan a cabo y los recursos que se pueden utilizar en la elaboración de un producto o servicio, para que identifiquen las actividades económicas involucradas en dicho proceso.

Responde al interés de identificar las actividades económicas a través de la vivencia de las mismas de una manera lúdica.

Objetivo de la experiencia

Reconocer los procesos que se llevan a cabo y los recursos que se pueden utilizar en la elaboración de un producto o servicio, para que identifiquen las actividades económicas involucradas en dicho proceso.

Responde al interés de identificar las actividades económicas a través de la vivencia de las mismas de una manera lúdica.

Aprendizajes esperados

- Identifica el origen de algunas materias primas y sus procesos de obtención.
- Explica la distribución e importancia de los recursos naturales de México.
- Distingue los principales espacios económicos de México y su importancia para la población.
- Reconoce la utilidad de los transportes, las comunicaciones y el turismo para la población de México.



Descripción de la actividad

La actividad desencadenante inició con la visita de un grupo de alumnos de Nenemi, en donde nos compartieron el método para obtener un repelente hecho de una planta de citronela de manera oral y gráfica. A partir de esta exposición los niños empezaron a generar ideas para la realización de sus productos. Iniciaron con el proceso de investigación, identificaron cuál era el recurso natural y qué proceso científico tuvo que pasar

para convertirse en materia prima. Hicieron su presentación en una exposición donde ellos explicaron la elaboración, y se llevó a cabo un intercambio de productos.

Experiencia de los estudiantes

“No estaba de acuerdo en los productos y con votos nos pusimos de acuerdo y hubo un resultado favorable”.

“Me encantó porque trabajamos en equipos, fuimos creativos, nos apoyamos. Hubo problemas, pero los solucionamos”.

“Me gustó porque presentando las ideas y juntándolas logramos hacer un producto que nos gustó a los tres. Casi no hubo problemas y fuimos un buen resultado”.

“Me gustó la experiencia porque así pudimos conocer los gustos de nuestros compañeros y al final pudimos lograr un producto”.

“Me divertí mucho usando la imaginación y creatividad. Al inicio hubo problemas, pero logramos resolverlos”.

“Me sentí alegre de hacer algo que no fuera en

papel, me gustó intercambiar sin dinero”.

“Aprendí a tolerar a los demás, aprendí los procesos de diferentes trabajos”.

“Me sentí feliz por compartir con mis compañeros y fuera al aire libre”.

“Me encantó porque disfrutamos, hicimos marcas, fuimos creativos”.

“Nos divertimos mucho, hubo problemillas, pero los solucionamos. Hicieron marcas hermosas”.

“Me saqué de onda porque no nos poníamos de acuerdo, pasamos por muchas ideas”.

“Aprendí que todos pensamos diferente, aprendí a escucharnos y a llegar a acuerdos”.

“Aprendí a trabajar en equipo y que todos tenemos diferentes ideas”.

“Fue padre porque trabajamos en equipo y compartimos momentos”.

“Aprendí que las actividades económicas se dividen en primarias, secundarias y terciarias y que gracias a ellos se generan trabajos”.

“Aprendí que siempre debo ser compartida y cooperar, me gusto trabajar en equipo y al aire libre”.





¿Cómo se puede profundizar o darle continuidad?

- Alentando a los estudiantes para que algunos de los productos elaborados se pudieran realmente comercializar y ser pequeños empresarios.

Recursos

- Recursos didácticos y materiales.
- Libro de texto SEP.
- Cartulinas.
- Colores.
- Atlas.
- Diferentes fuentes de información.
- Biblioteca.

Práctica docente significativa

Ofrece la oportunidad a los alumnos de obtener de manera lúdica, vivencial, creativa y colaborativa los aprendizajes esperados y les da la capacidad de irse autoevaluando por medio del acompañamiento docente, lo cual permite ir observando las habilidades que se van desarrollando en todo el proceso de cada alumno.

Ajustes

- Utilizar materiales sustentables, supliendo plásticos o pet por otros materiales biodegradables.
- Evitar el desperdicio y cuidando más la limpieza del evento.
- Prever la instalación del mobiliario en tiempo y forma.



EMOCIONARIO MUSICAL: TRISTEZA

Preescolar

Participantes:

Ada Elena Pucheta

Estudios de Música en la Escuela Provincial de Rosario Argentina.

Estudios de Comedia Musical en el teatro "El círculo" Rosario Argentina.

Lic. en Psicología Universidad de Estudios Avanzados. León Gto.

Diplomados: Arte Terapia UDG y Coros comunitarios Cd. León, Gto.

Docente de educación artística y expresión corporal en el CIPEC.

Coro comunitario Iluminando A.C. y en Colegio La Salle (primaria).

Participación en la FENAL como tallerista(niños de entre 3 y 6 años).

Actualmente: Docente de Música de Preescolar en el Instituto Lux.



Objetivo de la experiencia

Desarrollar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de la música (manteniendo el cuidado de no abrir fibras sensibles), para cerrar la clase con el objetivo claro de la vinculación de la historia con la expresión musical y la emoción que la historia de la canción emana y transmite en el alumnado.

Fundamentación

Pedagogía: La pedagogía emocional es un factor de desarrollo personal pleno, ya que abarca tanto el desarrollo intelectual como el afectivo-emocional. Este proceso de desarrollo empieza desde la

niñez y se continúa en la madurez. Es un proceso donde, en primer lugar, se asientan unos cimientos, que, en segundo lugar, poco a poco van edificando (CONSTRUCTIVISMO, PSICOLOGÍA) la formación de personas capaces de desenvolverse en la sociedad que les ha tocado vivir. Las emociones influyen grandemente para regular la actividad y la conducta del ser humano. Solamente aquellos fines hacia los cuales el sujeto tiene una actitud emocional positiva pueden motivar una actividad creadora", SMIRNOV, LEONTIEV, LURIA Y OTROS (1960)

Constructivismo socio-cultural.

El constructivismo socio-cultural tiene su origen en los trabajos de Lev S. Vygotsky y postula que el conocimiento se adquiere, según la ley de doble formación, primero a nivel intermental y posteriormente a nivel intrapsicológico, de esta manera el factor social juega un papel determinante en la construcción del conocimiento de las emociones, aunque este papel no es suficiente porque no refleja los mecanismos de internalización. Sin embargo, como la idea de un origen social de las funciones psicológicas no es antitética con la noción de construcción personal, sobre todo si se parte de un modelo bidireccional de transmisión cultural en el que todos los participantes transforman activamente los mensajes, podemos asumir que la construcción de los conocimientos supone una internalización orientada por los "otros sociales" en un entorno estructurado. De esta manera el constructivismo socio-cultural propone a una persona que construye significados actuando en un entorno estructurado e interactuando con otras personas de forma emocional.

Constructivismo cognitivo: El constructivismo cognitivo, que parte esencialmente de la teoría piagetiana y postula que el proceso de construcción del conocimiento emocional es individual, realiza los análisis sobre estos procesos bajo tres perspectivas: la que conduce al análisis macrogenético de los procesos de construcción, la que intenta describir y analizar las microgénesis y la vertiente integradora de estas dos posiciones.

Al escuchar música se activan las áreas del cerebro que se encargan de la imitación y de la em-

patía. Son las zonas donde están las neuronas espejo que actúan reflejando las acciones e intenciones de los otros como si fueran propias. De esta forma podemos sentir el dolor de los otros, su alegría, su tristeza ... Quizás por esto la música es capaz de alterar nuestras emociones y crear lazos sociales; porque nos permite compartir sentimientos.

Aprendizajes esperados

- Utilizar la música como medio de expresión de ideas, emociones, sentimientos y deseos.
- Interpretar la historia de la canción.
- Identificar que emoción produce la canción "La Luna perdió su arete".
- Comunicación y expresión de estados emocionales que produce la canción.
- Modificación positiva del estado de ánimo.
- Evocación de emociones y sentimientos vinculados a la historia.
- Darle un color a la tristeza.

Aprendizajes esperados basados en el Nuevo Modelo Educativo

1. Produce sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, instrumentos y otros objetos.
2. Comunica emociones mediante la expresión corporal.

Descripción de la actividad

Inicio: Al ingresar los niños al salón se ubican en sus lugares formando un medio círculo en el centro del aula. Se les comenta a los niños que la canción que van a escuchar es la historia de la Luna que perdió su arete. Se les pide escuchar con atención, porque solo será el audio.

Al terminar, surgirán preguntas y propuestas. En esta ocasión se les propone escuchar nuevamente, pero ahora será con el video.

Inicio: Saludos de los buenos días. Comenzaremos retomando la historia de la Luna que perdió su arete. Cantarán la canción para recordarla y hablaremos de la emoción que nos produce escucharla y por qué. Con instrumentos de percusión y de forma suave harán el acompañamiento

Desarrollo: se les repartirá una hoja de actividades con actividades y dibujo donde ellos colorearán las respuestas

Cierre: finalmente harán tres secuencias de la Luna y reflexionaremos sobre el por qué estaba triste la luna y si hubo una solución al final para que se sintiera mejor.

Para despedirse, se les preguntará cómo se sienten ellos y qué aprendieron en esta clase.

Experiencia de los estudiantes

- "Maestra cuando me pongo triste pienso en mi papá que no vive conmigo y, me alegro si lo es- cucho por celular, él vive en otra ciudad". Diego
- "Maestra, feliz día del maestro. Aquí te traigo unos aretes de diamante como los que se le perdieron a la Luna, no los pierdas". Valeria
- "En el cielo está mi abuelo, cuando miro las estrellas sé que él me mira". Natalia



Práctica docente significativa

Esta experiencia ha sido importante para mí, porque además de ser maestra en expresiones artísticas, soy psicóloga y estoy convencida de que trabajar la parte emocional desde la infancia, es algo fundamental para comenzar y entender a reconocernos desde lo individual además de prevenir conductas no deseadas en el futuro.

Aparte de trabajar las emociones desde la música y cómo nos ayuda esta disciplina a catalizar y canalizar ciertas emociones, el aprendizaje también lo hago mío ya que surgen experiencias nuevas a través de la interacción personal con cada niño.

Desde el Arteterapia y Musicoterapia he trabajado en proyectos y talleres de intervención breve y, siempre en la búsqueda de los aprendizajes significativos que son rescatables de cada taller o de cada grupo. Como docente estoy en la constante de crear estrategias que permitan que los niños se hallen dispuestos y motivados para aprender desde lo vivencial y, que sea una construcción efectiva de ideas para que formen su propio pensamiento positivo hacia lo que viven emocionalmente cada día, siendo éste el principal motivo como docente para generar los aprendizajes significativos idóneos y, en lo personal, aportar un granito de arena en su educación formal.

Es importante reconocer que ellos entiendan a las emociones como parte de nuestro ser.

Recursos

- Mobiliario (mesas y sillas) opcional, también se puede sentar en forma de casuelita en un cojín o en el piso.
- Computadora, audio, cañón e Internet.
- Material: instrumentos, figuras nítidas de la historia de la Luna en colores y canción.

Referencias bibliográficas

Beltrán, J. (1993). Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje. Madrid: Síntesis.

Berger, P. L. y Luckmann, T. (2001). La construcción social de la realidad. Madrid:

Amorrortu Editores.

<https://universodeemociones.com/musica-y-emociones/>



EQUIDAD DE GÉNERO: ASÍ LA VIVIMOS LOS ALUMNOS DE TERCERO. ¿Y TÚ?

3° secundaria

Participantes:

Nora Arroyo Martínez

Licenciatura en Psicología.

Maestría en Psicoterapia Clínica.

Tutora de tercero de secundaria.

Maestra de Orientación y Tutoría.



Objetivo de la experiencia

Como parte del proyecto de grado Ciudadanía global, la clase de Orientación y Tutoría se trabajó la relación que existe entre autoestima y consumismo; dando como resultado los estereotipos de género y las exigencias sociales que esto conlleva.

Generación de tercero de secundaria, tutora de grado.

Fundamentación

- Equidad de género.
- Autoestima.
- Consumismo.
- Ciudadanía global.
- Objetivos del desarrollo sostenible de la ONU.

Aprendizajes esperados

- Equidad de género.
- Consumismo.
- Autoestima y manejo de emociones.
- Autoconocimiento y reflexión.

Descripción de la actividad

Carteles sobre consumismo.

Ensayos sobre autoestima-consumismo.

Foros de discusión.

Poema.

Experiencia de los estudiantes

“No existen roles de género, sólo es lo que tú piensas y le estás dando a un hombre y a una mujer de lo que tiene que hacer, estas configurando a una persona y eso está mal”.

“Hablando sobre los estereotipos de belleza física: Me da mucha tristeza que la sociedad no pueda llegar a entender, ¿con qué te quedas cuando te dan un regalo?, ¿con la envoltura o con lo que está adentro?”.

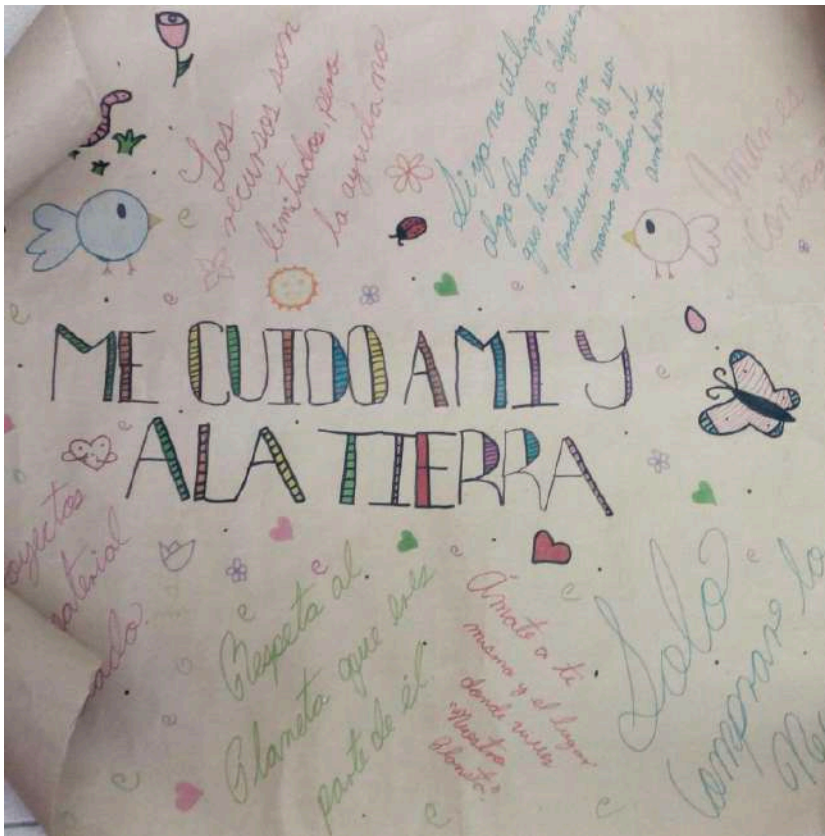
“El género tú lo puedes ir construyendo por tus ideales, tus experiencias, tus gustos y la sociedad si nosotros nos tenemos que adaptar a la sociedad, ¿acaso la sociedad no se puede adaptar a los gustos de cada persona también?”.

“Nunca vamos a tener a la sociedad feliz, si eres mujer está mal, si eres transexual está mal, si eres todo lo que seas está mal y la neta creo que debes escuchar más lo que tú quieres que escuchar a los demás”.

“Mi cuerpo, mis derechos”.

“Los cánones de belleza han estado presentes en cada año de la humanidad, hay que entender que éstos solo son un reflejo de una sociedad que evidentemente tenemos que cambiar”.

“Los hombres hemos dado muchas ideologías a las mujeres de qué es lo que deben de hacer, qué es lo que tienen que hacer, más bien eso está mal, cualquier mujer puede hacer lo que quiera y no les tenemos que dar la orden para eso”.



Práctica docente significativa

Conocer y aprender desde las diversas realidades, ampliar las áreas de intervención desde mi materia, oportunidades de desarrollo desde el tema inicial, trabajo entre áreas y apoyo del equipo docente, crecer desde el aprendizaje alumnos-maestra.

Ajustes

- Material de los carteles distinto/reutilizar.
- Más horas para foros de discusión.
- Aplicarlo desde el inicio del ciclo.
- Espacio en la revista para las siguientes generaciones.
- Ampliar el espacio de expresión para poemas,

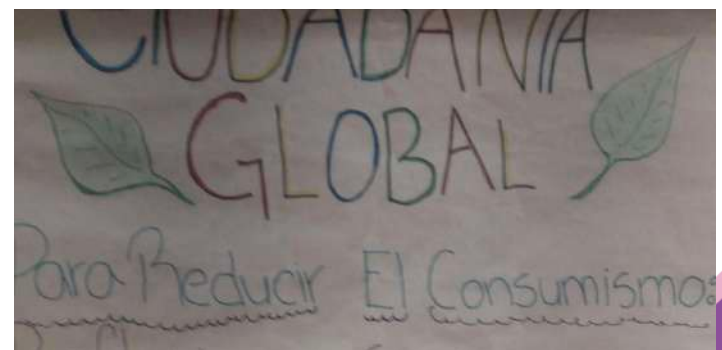
guiones, programa de radio y campañas publicitarias en trabajo con otras materias.

Recursos

Grabadora de audio, auditorios, material para diseño de carteles y computadora.

Referencias bibliográficas

- <https://www.educatemagis.org/es/wp-login.php?checkemail=confirm>
- Mujeres y Hombres ¿Qué tan diferentes somos? Manual de Sensibilización en Perspectiva de Género. Instituto Jalisciense de las Mujeres. Tercera edición, Noviembre 2008.
- <http://www.tfca.gob.mx/es/TFCA/cbEG>
- <https://onu.org.gt/objetivos-de-desarrollo/>



ESBOZO LITERARIO

2° secundaria

Participantes:

Miriam Jatzel Cervantes Horta

Lic. en Comunicación.

Docente de la asignatura de Español 2.

José de Jesús Delgado

Lic. en Educación Secundaria, especialidad en Español.

Docente de la asignatura de Español 1.



Objetivo de la experiencia

Buscamos fomentar en el alumno de secundaria, el hábito y gusto por la lectura de textos narrativos; así como la práctica de los diferentes niveles de comprensión lectora y, la presentación de una evidencia recreativa de los logros alcanzados por el alumno.

Fundamentación

El esbozo literario tiene como base y fundamento la recreación literaria y la práctica de los diferentes niveles de comprensión lectora; sin embargo, es una estrategia que en su fondo y en su forma reproduce ciertas características de la corriente pedagógica No directiva de Carl Rogers. En ella se fomenta que el alumno sea responsable de sus procesos y ésto lo asume cuando debe decidir los criterios que le resultan más importantes, los objetivos que quiere alcanzar y evaluar en qué medida los ha conseguido.

La elaboración del esbozo impulsa al joven a comprender y asimilar todo aquello que emana de su propio descubrimiento y experiencia. Las actividades descritas, además de incitar a la re-

creación, promueven la práctica de los diferentes niveles de comprensión y permiten a los alumnos la reflexión de sus propios procesos de aprendizaje.

Finalmente, el educando reconoce que la lectura y su comprensión es una herramienta indispensable para el acceso e interpretación de la información y la fusión de ésta con su realidad.

Aprendizajes esperados

- 1.- Buscar autonomía en el alumno.
- 2.- Desarrollar las habilidades de inferencia, anticipación, deducción e interpretación de textos para vincularlos con su realidad.
- 3.- Mejorar la capacidad de retención y comprensión.
- 4.- Perfeccionar las habilidades de comunicación oral y escrita.

Descripción de la actividad

- 1.- A partir de la selección de un texto narrativo.
- 2.- Se establece un cronograma de lectura.
- 3.- Se asigna un día de la semana para dicha actividad.
- 4.- De acuerdo al seguimiento, por sesión, el alumno va recuperando las ideas más importantes de lo leído.
- 5.- Los elementos que componen al esbozo literario son: portada general del esbozo, índice de los libros a leer y ficha técnica del libro.
- 6.- Plasmar ideas en diferentes formatos de esbozo (escrito y digital).



Práctica docente significativa

¿Por qué esta experiencia es significativa en la práctica docente?

El docente por medio de esta actividad verifica el nivel de avance de la lectura de los alumnos, así como su desarrollo en los diferentes niveles de comprensión lectora. Al mismo tiempo, permite que el docente implemente otras estrategias que permitan mejorar las habilidades necesarias para aprender a aprender.

Ajustes

¿Qué ajustes harías a esta experiencia?, ¿cuáles serían los aspectos a mejorar?, ¿cómo se puede profundizar o darle continuidad?

Al iniciar el proyecto de lectura, realizar una investigación profunda sobre el contexto de creación de la obra, con el propósito de que el alumno co-

nozca la circunstancias y momentos en que ésta fue escrita.

Se propone la actividad trimestral: Véndeme tu libro, donde los alumnos presentarán el texto que han leído. Esta actividad se podría realizar de manera oral en la biblioteca o de manera digital.

Recursos

Recursos didácticos y materiales.
Libros para lectura (textos narrativos).
Libreta: diario de lectura (esbozo literario).
Blog, exponer el cronograma de actividades.

Referencias bibliográficas

Valles Arandiga, Antonio. Comprensión lectora y procesos psicológicos. Liberabit [on line]. 2005, vol. 11, pp. 41-48. ISSN 1729-4827.

Rogers, Carl / El proceso de convertirse en persona / Editorial Paidós / Buenos Aires / 1961.

Rogers, Carl / La persona como centro / Editorial Herder / Barcelona / 1981.



HOLIDAY CARD EXCHANGE

4° primaria

Participantes:

Candice Charlotte Montoya Mendoza

Lic. en Contaduría.

Especialidad en la Enseñanza del Idioma Inglés como Lengua Extranjera.

Experiencia en impartición de clases en primaria, escuela de idiomas y universidad.

Rosa Isela Rojo Ramírez

Lic. en Enseñanza de la Lengua Inglesa.

Experiencia con niveles educativos como preescolar, primaria, secundaria, preparatoria y universidad.



Objetivo de la experiencia

Que los alumnos utilicen el idioma inglés para comunicarse con personas de otros países, en un contexto en el que logren también aprender un poco de otras culturas.

Participantes: Candy Montoya, Isela Rojo y los alumnos de 4o de primaria (4o D, F y G).

Fundamentación

Communicative approach.

Mediante el método comunicativo para la enseñanza de una lengua extranjera se espera que el alumno aprenda el idioma mediante el uso del mismo, por medio de intercambios comunicativos en diferentes contextos, ya sea vía personal o por medio de las tecnologías.

En este proyecto, utilizando la plataforma iEarn, los alumnos pudieron interactuar de manera escrita con alumnos y maestras de otros países, lo cual permitió no solo el uso de la segunda lengua,

sino también el aprendizaje sobre otros países.

Aprendizajes esperados

Que los alumnos utilicen el vocabulario y las estructuras gramaticales aprendidas a lo largo de su formación académica del idioma inglés, para poder dar a conocer a personas de otros países las costumbres que tenemos en México para celebrar la navidad.

Descripción de la actividad

Nos inscribimos al proyecto de la plataforma iEarn llamado "Holiday Card Exchange", el cual trata sobre el intercambio de tarjetas entre países en las cuales se relata la forma en que celebramos alguna fecha especial en nuestro país. En este caso, se decidió platicar acerca de cómo celebramos la navidad en México.

Los alumnos realizaron sus tarjetas y escribieron una pequeña descripción acerca de nuestras costumbres decembrinas. Previo a esto, los alumnos pudieron leer y comentar otras costumbres que ya eran parte de la página en donde leyeron sobre festividades especiales en Rusia, Japón, Bielorrusia y China.

Posteriormente recibimos nuestras tarjetas procedentes de China, los alumnos las leyeron y observaron, inmediatamente después postearon en el blog del proyecto acerca de lo que ellos opinaban sobre las tradiciones de China.

Periódicamente revisamos la página para ver las actualizaciones y comentar.



Experiencia de los estudiantes

Los estudiantes estuvieron muy motivados todo el tiempo. El hecho de poder interactuar con personas de otro lado del mundo los entusiasmó mucho. Leer información acerca de otros países que fue escrita por otros estudiantes fue asombroso para ellos. Algunos de los comentarios fueron:

“¿Ellos también tienen clases de inglés?”. “¿En esa escuela hay salones temáticos!”.

“¡Teacher, nos mandaron información de cada alumno!” . “Teacher, ellos tienen un calendario diferente. Están en el año del pig”. “¿Nos vas a llevar Teacher?”.

Práctica docente significativa

La mayor parte de nuestros alumnos sólo tienen contacto con el idioma el tiempo de clase que tenemos en escuela y, es difícil que tengan oportunidad de interactuar con otros hablantes de la lengua aparte de su maestra. Este proyecto fue una oportunidad excelente para que los alumnos utilizaran el idioma para leer y escribir en inglés, además de utilizarlo para aprender sobre otras culturas. Para nosotras fue importante porque el proyecto les abrió el panorama de que el inglés no sólo les sirve para comunicarse con personas que son nativas, sino también con personas alrededor del mundo y los motiva a aprender y aprovechar más la clase.

Ajustes

Para el próximo año, si decidimos participar, podríamos compartir más de nuestras costumbres en México, no sólo sobre la navidad. Sería una buena idea incluir videos en la experiencia en donde los alumnos relataran de manera oral lo que plasmaron en sus tarjetas.

Recursos

- Plataforma en línea iEarn.
- Hojas de color.
- Marcadores.
- Lápices.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Colores.
- Láminas sobre las posadas.
- Videos sobre el calendario chino y los dumplings.



IMPLEMENTACIÓN DE GUÍAS DE TRABAJO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN QUÍMICA

3° secundaria

Participantes:

Martha Cecilia Vázquez Acosta

Docente de Química.

Ingeniero Bioquímico.

7 años en el Instituto Lux.

Martin Sará Paez

Coord. Ciencias Naturales.

Microbiólogo.

6 años en el Instituto Lux.

Mayra Elizabeth Hernández López

Docente de Química.

Ingeniero Químico-Industrial.

6 años en el Instituto Lux.



Objetivo de la experiencia

Mejorar la aprobación de exámenes escritos, mediante la implementación gradual de guías de aprendizaje.

Implementar el trabajo por guías a grupos de 3° de secundaria de forma diferenciada, en la búsqueda de descartar a la clase magistral como causa principal de la baja aprobación de exámenes escritos.

Fundamentación

La teoría pedagógica constructivista (J. Piaget, 1896-1980; B. Inhelder, 1913-1997; J.S. Bruner, 1915-), fue la base inspiradora de este acuerdo.

Aprendizajes esperados

- Representa y diferencia mezclas, compuestos y elementos con base en el modelo corpuscular.
- Identifica los componentes del átomo, los enlaces químicos mediante la estructura de Lewis.
- Entiende la clasificación de los elementos de la tabla periódica por metales, no metales y metaloides.
- Representa el cambio químico mediante una ecuación e interpreta la información que contiene.

Descripción de la actividad

1.- Población: 6 grupos de 3° de secundaria.
2.- Se diseñaron e implementaron guías de aprendizaje en la materia de Química; con tres estrategias:

- a) 3 grupos, como estrategia principal de aprendizaje.
- b) 2 grupos, de forma ocasional de aprendizajes.
- c) 1 grupo, sin utilizar esta estrategia de aprendizaje (éste sería el grupo control).

3.- Tiempo: Durante el ciclo escolar se trabajó con guías, las cuales tenían una ponderación de 30% de la calificación trimestral.

4.- Contenido: La guía incluye búsquedas, lecturas, síntesis y cuestionarios.

5.- Durante la sesión: El docente en todos los casos, realizó el encuadre de la clase e indicó el inicio y fin del trabajo con la guía. Así mismo, realizó observación de avances entre el grupo y se centró en aquellos con dificultades.

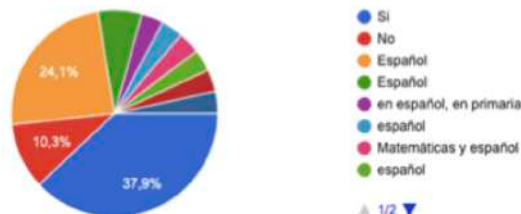
6.- Evaluación trimestral: Los estudiantes fueron evaluados bajo los mismos criterios.



Resultados

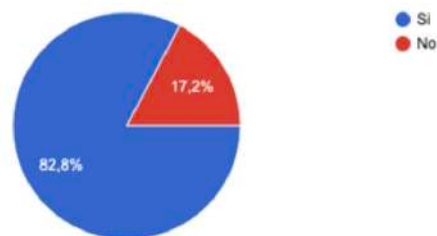
En ciclos pasados habías trabajado con guías, en caso de que tu respuesta sea afirmativa, puedes colocar en la casilla de "otra" la materia.

29 respuestas



El trabajo con guías facilitó tu aprendizaje.

29 respuestas



Grupo	Promedios					# Estudiantes en extra	Sin guías	4.4
	2		3					
	Intermedio	Trimestral	Intermedio	Trimestral	Promedio / grupo		Con guías	5.1
A	6.04	5.8	4.89	5.2	5.5	3		
B	5	6.4	3.3	3.8	4.6	0		
C	4.7	5.3	3	3.3	4.1	2		
D	5.3	5.2	3.5	5.2	4.8	2		
E	5.3	5.6	3.8	5.6	5.1	3		
F	6.2	5.9	3.9	5.9	5.5	5		
# de Estudiantes de la generación					197.0	15	A: 92.38%	NA: 7.61%

Figura 1. Promedio de los exámenes de Química aplicados durante el ciclo 2018-2019, en concordancia con el uso diferenciado de guías.

Experiencia de los estudiantes

Figura 2. Algunos datos de la encuesta realizada a los estudiantes, respecto al uso de guías en la materia de Química, mediante formulario de Google.

¿Por qué esta experiencia es significativa en la práctica docente?

- La implementación de guías de aprendizaje en los grupos que la utilizaron como herramienta principal, muestra un incremento del 15% de la calificación en los exámenes escritos, respecto al resto. Sin embargo, esta estrategia no refleja mejora significativa en la aprobación de dichos exámenes.

- Pudimos comprobar que el implementar guías de aprendizaje resulta una alternativa atractiva

para el estudiante, dado que promovió el aprendizaje autónomo, colaborativo e incluyente; ejercita la comprensión de lectura.

- Adicionalmente nos permitió como docentes detectar de manera oportuna los avances y rezagos de los educandos.

Ajustes y recomendaciones

¿Qué ajustes harías a esta experiencia?

Aplicarlas en todos los grupos durante un periodo completo de evaluación.

¿Cuáles serían los aspectos a mejorar?

Mejorar las guías, dado que parecen más un examen y ampliar el tiempo de trabajo de los estudiantes en las mismas.

¿Cómo se puede profundizar o darle continuidad?

Compartir la experiencia con docentes, trabajar en la mejora con la DGA, seguir midiendo su im-

pacto tanto en el ambiente de aprendizaje, como en la aprobación de exámenes escritos.

Recursos

- Documentos de trabajo con guías (cambio de foco).
- Trabajo por academia.
- Planeación de la materia.
- Guías impresas.
- Biblioteca de aula.
- Proyector de video.
- Reproductor de audio.

Referencias bibliográficas

- García-Hernández, I & De la Cruz-Blanco G.. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. Edumecentro, 6 (3), pp 162-175.
- Ravela, P., Picaroni, B., Loureiro, G. (2017). ¿Cómo mejorar la evaluación en el aula? pp 69-92. Ciudad de México: Grupo Magro Editores.
- Hein M., Arena, S.(2016). "Fundamentos de Química". pp. 44-89. Ciudad México, D.F.: Cengage Editores, S.A. de C.V.

CIENCIAS III-QUÍMICA CICLO 2018-2019

NOMBRE: _____ GRADO Y GRUPO: _____
FECHA: _____ RETROALIMENTACIÓN: _____

PARTE 4:
1.3 Introducción a la tabla periódica.

Aprendizaje esperado: Identifica la importancia de la organización y sistematización de elementos con base en su masa atómica, en la tabla periódica de Mendeleiev, y que lo llevó a la predicción de algunos elementos desconocidos.

Casi en todo salón de clases de química hay un cartel de la tabla periódica, en ella figuran todos los elementos químicos y mucha información útil acerca de ellos.

Los elementos están ordenados en la tabla periódica con base en el número atómico creciente, de menor a mayor, retomando un arreglo particular diseñado por Dimitri Mendeleiev en 1869. Este diseño organiza los elementos con propiedades químicas similares en columnas llamadas familias o grupos. El grupo 8 recibe por nombre gases nobles. Otros grupos con nombres especiales son los metales alcalinos (identificado en la tabla como 1, antes IA), los metales alcalinotérreos (Grupo 2, antes IIA) y los halógenos (Grupo 17, antes VIIA).

A los elementos de las columnas altas de la tabla periódica (de la 1-2 la 13-17, o bien, de la IA a la VIIA y los gases nobles) se les denomina elementos representativos. Los que están en la sección central reciben el nombre de elementos de transición.

```
graph TD; TP[TABLA PERIODICA] --> E[Elementos]; E --> F[Familias]; E --> G[Grupos]; E --> P[Periodos]; F --- NA[Se les asigna un número romano y la letra A o B]; P --- OA[Se acomodados en orden ascendente del número atómico];
```

Figura 3. Parte de una guía trabajada con los estudiantes durante el ciclo 2018-2019.

Agradecemos a Paola Mancera y a la academia de Español de secundaria, por la asesoría en la elaboración de las guías, así como a Silvia Landeros, ATP de la sección, quien aportó ideas de mejora.

Finalmente, a Lorena Guerra Martínez, Directora de la sección; por la confianza otorgada a la academia, que permitió la implementación de otras herramientas de enseñanza-aprendizaje.

INTERNATIONAL BOOK CLUB “GETTING READERS CONNECTED”

2° y 3° secundaria
(niveles: intermedio y avanzado)

Participantes:

Raquel Castro Vallejo

Licenciada en Pedagogía. Más de 17 años de experiencia laboral y docente en el Instituto Lux desde 2008. Siempre entusiasta y comprometida, ha tomado cursos y talleres dirigidos a innovar su práctica docente.

Eduardo Yadú Peinado Osuna

Licenciado en la Enseñanza del Idioma Inglés. Más de 12 años impartiendo clases y 4 en el Instituto Lux. Paciente y creativo. Su principal fortaleza es generar ambientes positivos y motivadores para facilitar el aprendizaje.



Objetivo de la experiencia

Colaborar en una plataforma de alumnos y maestros de distintos países, leyendo, discutiendo y compartiendo proyectos relacionados a libros destacados.

Proporcionar al alumno un contexto que incremente su gusto por la lectura, que además potencialice sus habilidades lectoras y desarrolle su pensamiento crítico.

Fundamentación

Adquirir una competencia lectora va más allá de meramente descifrar símbolos o códigos. Es importante entender que ésta no se enseña, sino que se va construyendo y forjando a lo largo del tiempo y en la interacción que el lector mantiene con los textos. (Cassany, Luna y Sanz, 2005).

Crear ambientes estimulantes y reflexivos que ayuden a los alumnos a hablar sobre los libros que han leído, que les permita formular y contestar preguntas que tengan como objeto entablar y sostener una conversación. Es decir, abrir espacios donde podamos aprender unos de otros y construir significados juntos. (Chambers, 2007).

A través de iEARN, una organización no lucrativa compuesta por miles de escuelas en más de 140 países, los alumnos se unieron al “International Book Club” donde contestan preguntas y comparten opiniones sobre lo que leen.

Aprendizajes esperados

- Negocia temas de conversación (hábitos culturales).
- Formula y responde preguntas para profundizar en una conversación.
- Escribe notas sobre emociones y reacciones para participar en un intercambio de impresiones.
- Interpreta sentido general, ideas principales y detalles.
- Describe personajes



Descripción de la actividad

Inicio

- Determinar la modalidad en la que se colaborará:

a) Contactar a otro maestro en otro país para entablar una relación y seleccionar libros con sus correspondientes actividades.

b) Maestros y alumnos de diferentes países colaboran entre sí para leer, discutir y realizar proyectos relacionados con los libros asignados para este año.

Siendo en esta ocasión uno de los objetivos, las metas de desarrollo sustentable (SDG por sus siglas en inglés), decidimos trabajar con la opción b; ya que se ajustaba a nuestro proyecto interdisciplinar.

- Unirse a la plataforma. Compartir una presentación de PowerPoint saludando, describiendo la escuela y al grupo.

- Seleccionar el libro.

- Investigar acerca del autor.



Desarrollo

- Los alumnos se unen al foro de discusión, donde contestan preguntas y comparten experiencias.

- Participan en las actividades propuestas:

"The Story of Filomena". Fernando M. Reymers.

Se unieron a un video en el que se leyó el libro en seis idiomas distintos (portugués, francés, árabe, inglés, español y alemán).

Entablaron una videoconferencia con el autor Fernando Reimers.

Leyeron la historia a niños pequeños (primero de preescolar, segundo y tercero de primaria). Elaboraron actividades aptas para ellos y llevaron realia.

"Golden Domes and Silver Lanterns". Hena Khan.

Traducen el libro a su idioma natal respetando las rimas.

Diseñan patrones islámicos para elaborar linternas.

Escriben sobre la importancia de entender otras religiones.

Participan en videoconferencia con Educate Magis para reflexionar en el tema.

"Refugee". Allan Gratz.

Hicieron presentaciones a otros grupos acerca de los conflictos alrededor del mundo Cuba, Siria y el holocausto.

Entablaron videoconferencia con Moataz, joven sirio refugiado en EUA.

Presentan skits y musical alusivos al tema.

Cierre

Comparten sus proyectos en la plataforma IEARN y en el colegio.

Experiencia de los estudiantes

"A mí me gustó mucho leer, pero lo que más me gusto fue ser empáticos con los refugiados, trans-

mitir los sentimientos a los demás para así poder ayudar a todos, sabiendo cómo se sienten”.

“Me gustó mucho todo este lapso, fue muy padre e interesante hablar con Moataz y hacerle preguntas. Yo compré el libro y me gustó mucho y está interesante”.

“Mi experiencia en el club de libros de nuestra clase de inglés es que pude entender el camino difícil que viven los migrantes refugiados, desde dejar a su familia, hasta llegar a algún lugar diferente en el que no los aceptan”.

“Aprendimos mucho de los refugiados y de por qué emigran y las cosas malas que pasan en otros países, con videos contestando preguntas, video-conferencias”.

“A mí me gustó todo lo que hicimos ya que fueron actividades muy dinámicas. Lo que más me gustó es que tuvimos contacto con otros alumnos y sobre todo con un refugiado de Siria, que nos contó toda su experiencia como refugiado y todo



lo que tuvo que pasar para llegar a un lugar seguro.

Lo que esto me dejó es que tenemos que ayudar a los migrantes a superar todas las dificultades con lo que nosotros podamos apoyarles, que es en mucho, ya que algunas veces nos sobran cosas que ellos de verdad las necesitan. En la experiencia de migración que tuvimos nos dijeron que ¡sólo disponen de 1 galón de agua al día!”.

“Mi experiencia participando en el club internacional del libro fue hermosa, enriquecedora y divertida porque realizamos dos de mis actividades favoritas: leer y hablar inglés. También fue una oportunidad asombrosa para poner en práctica la compasión y la empatía; desarrollamos conciencia global, de los problemas que realmente se viven alrededor del mundo. Logramos conectar con otras culturas, personas y situaciones de vida, las cuales no hubiéramos tomado en cuenta de no ser por esta bellísima dinámica”.

“Fue una idea muy original utilizar recursos digitales para compensar que no tuviéramos el libro y muy divertido la oportunidad de compartir con otra clase de otro país un interés por la historia en común. Esta forma de compartir y aprender es original y creativa”.

“Para cerrar este proyecto hicimos una presentación sobre Cuba, el holocausto y los problemas en Siria y también un pequeño musical con una canción que se llama “This is me”.

“Mi experiencia en el Club Internacional del Libro fue muy buena ya que compartimos ideas y pensamientos con estudiantes de otros países. Me gustó mucho porque aprendí que las personas que viven en países en guerra son muy fuertes y valientes porque a pesar de estar sufriendo logran salir adelante”.

“Preparamos un baile como cierre de una exposición y me gustó mucho ya que la canción puede relacionarse con cómo se sienten los refugiados, ya que hay una frase que dice: escóndete, porque nadie te va a querer como eres, pero nadie me va a dejar debajo de las sombras, yo sé que hay un lugar para nosotros, para que seamos gloriosos”.

“ La actividad fue muy interesante porque apren-

dimos muchas cosas nuevas, pero lo que más me gustó fue poder tener la oportunidad de hablar con el autor del libro”.

“Este libro me dejó un aprendizaje muy bueno, que ver no es lo mismo que observar, y oír no es lo mismo que escuchar”.

“Yo pienso que esta actividad fue muy constructiva ya que aprendimos un lindo mensaje sobre observar y fue bueno poder comunicarnos con otras personas de diferentes países”.

“Me gustó esta actividad porque la pudimos compartir con otros niños y les expresamos lo importante que es la familia. También porque vimos el punto de vista de Fernando y lo importante que es su mascota para él”.

“Este libro me dejó como aprendizaje que hay que ser observadores, escuchar para poder comprender mejor”.

“Este libro me gustó porque tiene una trama muy compleja ya que presenta mediante un ave los problemas que pueden conllevar la vida cotidiana, el estrés y por otro lado el entendimiento y el valor de la familia”.



Práctica docente significativa

En un mundo digitalizado se torna indispensable aprovechar estas nuevas tecnologías y es sumamente importante usarlas a favor del aprendizaje. En esta actividad nos dimos cuenta que se utilizan las 6 habilidades del siglo XXI (colaboración, creatividad, comunicación, pensamiento crítico, cultura y conectividad) cruciales para el óptimo desarrollo humano del alumno.

Esta experiencia nos brindó la oportunidad de aprender, disfrutar y sorprendernos junto con nuestros alumnos, ya que las historias también eran nuevas para nosotros. El escuchar su opinión y analizar el texto desde diferentes perspectivas, favoreció y construyó el conocimiento.

Ajustes

- Asegurar la disponibilidad física de los libros seleccionados. A pesar de que se consiguió en digital, el alumno lo reclamó en físico.
- Sistematizar los momentos de lectura en voz alta.
- Concretar oportunamente los contactos adecuados para las videoconferencias/ ponentes.
- Abrir espacios o actividades en la escuela para compartir lo que están aprendiendo.
- Fomentar las actividades intersección e intergrupales.
- Impulsar a los alumnos para que la experiencia nos lleve a la acción (contactar organizaciones, apoyar, promover, buscar formas de ayuda).

Recursos

- Chrome Books.
- Flipgrid.
- Google Slides.
- ZOOM.
- Espacios: auditorio, biblioteca, sala Olague.
- Libros seleccionados.

Referencias bibliográficas

- Reimers, F. M. (2018). The story of Filomena. Indie Publishing Group.
- Gratz, A. (2017). Refugee. Scholastic Press / New York.
- Khan, H. (2011). Golden Domes and Silver Lanterns. Chronicle books.

Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2005). Enseñar Lengua. Barcelona: Graó.

Chambers, A. (2007). Dime (1st ed.) Fondo de Cultura Económica.

Chambers, A. (2007). El ambiente de la Lectura (1st ed.) Fondo de Cultura Económica.

Stump, F. (2018) Video conferencing guide. Infographic.



JUEGOS PARA LA PAZ PARA UN APRENDIZAJE INTEGRAL

4°, 5° y 6° primaria - Inglés

Participantes:

Araceli Pérez Jáuregui

Lic. en Nutrición y Ciencia de los Alimentos.
Mtra. en Educación.

Jessica Khiabet Jiménez Velázquez

Lic. en Lengua Inglesa.



Objetivo de la experiencia

Llevar a cabo una serie de juegos que, por sus peculiaridades, tienen un interés especial, ya sea por su estímulo de la dimensión de grupo en sus diferentes vertientes (afirmación, conocimiento, comunicación, confianza), por los aspectos novedosos que subrayan (cooperación) o por su incidencia en realidades muy a menudo no tenidas en cuenta (resolución de conflictos, consenso).

Fundamentación

Educar para la paz es una forma de educar en valores. La Educación para la Paz lleva implícitos otros valores como justicia, democracia, solidaridad, tolerancia, convivencia, respeto, cooperación, autonomía, racionalidad y amor a la verdad. La educación en valores es un factor importantísimo para conseguir la calidad que propone nuestro sistema educativo.

Podemos realizar una breve retrospectiva histórica, recordando que la Educación para la Paz se inicia con el movimiento de la Escuela Nueva, recibe el apoyo institucional de la UNESCO, se enriquece con el ideal de no-violencia y continúa

su andadura a través de la Investigación para la paz y el desarrollo. Superada la clásica oposición paz contra guerra, actualmente se propone la paz como antítesis de la violencia, la llamada paz positiva. Este aspecto encuentra su mejor marco de actuación pedagógica dentro del modelo socio-cognitivo de Vigotsky (1979).

La moderna Educación para la Paz asume creativamente el conflicto como un proceso natural y consustancial a la existencia humana. La Educación para la Paz ayuda a la persona a desvelar críticamente la realidad compleja y conflictiva para poder situarse en ella y actuar en consecuencia. Educar para la paz es invitar a actuar en el microcosmos escolar y en el macronivel de las estructuras sociales. Los componentes de la Educación para la Paz son la comprensión internacional, los derechos humanos, el mundo multicultural, el desarme, el desarrollo y el conflicto.



Aprendizajes esperados

- Trabajar colaborativamente para romper relaciones competitivas.
- Desarrollar capacidades de comunicación para ayudar a hacer consciente una situación que el grupo vive inconscientemente, ya sea interna o en relación al exterior.
- Resolver conflictos tomando elementos del juego.

Descripción de la actividad

Se diferencian varias situaciones o características fundamentales del grupo en que los juegos pueden obrar de una forma motivadora y facilitadora. No quiere decir esto que cada una sea independiente de las otras, puesto que la realidad del grupo y las relaciones humanas es más rica y compleja que una sucesión de fases, pero no deja de responder a la realidad de la evolución del grupo, en la que el conocimiento de los participantes, la afirmación, la confianza y la comunicación interpersonal, abren la puerta a nuevas realidades como la cooperación y la resolución de conflictos de forma creativa.

Experiencia de los estudiantes

“Nos gustan mucho los juegos para la paz, son divertidos”.

“Gracias a este tipo de ejercicios se me hace más fácil trabajar en equipos”.

“Tuvimos oportunidad de resolver conflictos del salón”.

“Nos sentimos escuchados, apoyados y pudimos conocer mejor a nuestros compañeros y maestra”.

Práctica docente significativa

Se genera un ambiente agradable que permite conocer mejor a los alumnos.

La confianza que se genera es mayor favoreciendo el clima del grupo.

Comunicación más asertiva y escucha activa de todos los miembros del grupo.

Se desarrolla la necesidad de compartir superando las relaciones competitivas.

Se llega a conocer mucho mejor al grupo, logran-

do un trabajo colaborativo en donde no existen divisiones, tomando conciencia de la importancia del trabajo en grupo de forma colaborativa.

Ajustes

¿Qué ajustes harías a esta experiencia? Seguir paso a paso las actividades.

¿Cuáles serían los aspectos a mejorar? Evaluar siempre al final de cada juego.

¿Cómo se puede profundizar o darle continuidad? Modificar cuando sea necesario.

Recursos

Recursos didácticos y materiales.

La alternativa del juego I.

Juegos cooperativos para la paz.

Referencias bibliográficas

CASCÓN SORIANO, PACO. “La alternativa del juego (1).

Juegos y dinámicas de educación para la paz”. Madrid.

Los Libros de la Catarata, serie Edupaz.



JUICIO A JESÚS DE NAZARETH

2° secundaria

Participantes:

Diana Patricia Álvarez Valente

Licenciada en Comunicación por la Ibero León.
Colaboró en la investigación "Tunel del Tiempo"
de Poliforum León.

Leonardo de Jesús Becerra Bernardino

Licenciado en Derecho por la Ibero León.
Colaboró en el despacho jurídico Zarandona,
Schwandt y Kornhauser, S.C.



Objetivo de la experiencia

Que el alumno reflexione sobre los hechos importantes de la vida pública de Jesús y analice el impacto que tuvieron en el contexto social, político y religioso de esa época y que lo llevaron a ser acusado, enjuiciado y sentenciado a muerte. Nos interesa que los alumnos y alumnas puedan investigar sobre la persona de Jesús y que reconozcan las circunstancias de su vida.

Fundamentación

La teoría pedagógica que se consideró fue la constructivista, de manera que se propició tomar la información recibida durante ese trimestre y que el alumnado la recopilara, la ordenara y le diera una interpretación con sentido a la defensa o fiscalía.

Aprendizajes esperados

- Reconocer los hechos relevantes en la vida de Jesús y entender la relación que tienen con la sentencia que se le dictó.

- Reconocer las características y actitudes humanas más relevantes de Jesús de Nazareth como figura histórica en un contexto socio-político-religioso específico, para analizar y comprender la relación entre las acusaciones y la sentencia dictada, y el impacto que estos hechos tienen en la actualidad desde el ámbito histórico y sociocultural.

Descripción de la actividad

Los alumnos y alumnas realizaron una investigación de los sucesos relevantes en la vida de Jesús en base a una guía estructurada para representar el juicio que se realizó a Jesús, desde las acusaciones y las posibles defensas que pudieran argumentar ante un jurado y un tribunal conformado de tres jueces (religioso, civil y mixto).



Experiencia de los estudiantes

“Ha sido una experiencia muy padre porque pudimos ver con otra perspectiva los temas de la clase y entender que Jesús vivió una gran injusticia”.

“Pude conocer más a detalle los hechos en la vida de Jesús y defenderlo como un hombre que intentó hacer el bien”.

Práctica docente significativa

“Esta práctica resulta significativa porque permitió impulsar a los alumnos a investigar por su propia cuenta con el objetivo de preparar un juicio. Se veían motivados por la posibilidad de tomar parte en esa historia que tanto han escuchado y desde adentrarse en ella, poder entenderla mejor. Ese interés que los movió y el empeño que le pusieron, nos acerca al objetivo de que conozcan cada vez más a la persona de Jesús”.

“Como docente fue significativo que los alumnos se adentraron, prepararon e involucraron en la experiencia de poder juzgar de nuevo a Cristo. Principalmente en la recuperación cuando los alumnos comparten que no coincidían con la postura

que les tocó interpretar o que sus argumentos podían repercutir en la decisión final, en sus reflexiones logran empatizar y sentirse compasivos ante un Jesús humano”.

Ajustes

Ajustar para hacer un trabajo interdisciplinar en el que los estudiantes se sientan involucrados con la investigación histórica y el análisis de información para expresar una idea o argumento y defenderlo ante los demás.

Mejorar la estructura para que la investigación sea más sencilla para ellos.

Profundizar en el área de Formación Ignaciana al recordar el desarrollo del Juicio y los hechos que se revisaron con la intención de resaltar su importancia en la vida de Jesús y en la fe católica.

Recursos

Apuntes de clase.

Biblia.

Internet.

Referencias bibliográficas

REAL-LEDEZMA, J. (2007). El enjuiciamiento criminal de Cristo en el derecho penal romano. ITE-SO Reimpresión, Puebla, México.



LAS FLORES

1° preescolar

Participantes:

Aranzazú Salas Anaya

Licenciada en Educación Preescolar.
3 años en Colegio Calli.
1 año en Instituto Lux.

Anahí Rodríguez Guerrero

Licenciada en Educación Preescolar.
1 año en Casa el Saber.
4 años en el Instituto América.
3 años en el Instituto Lux.

Mary Karol Medina Romo

Licenciada en Educación Preescolar.
9 años en Albanta, Universidad para Niños.
7 años en el Instituto Lux.

Ana Claudia Villegas Ortega

Licenciada en Educación Preescolar.
8 años en el Colegio Calli.
1 año y medio en el Instituto Lux.

Brenda Milan Moreno

Licenciada en Educación Preescolar.
2 años en el Instituto Lux.



Objetivo de la experiencia

Que el niño logre reconocer las flores que observa en su entorno, sus partes y sus distintos usos, vinculando la materia de inglés con el proyecto interdisciplinar.

Fundamentación

Teoría del aprendizaje de Piaget, descubrió que los principios de nuestra lógica comienzan a instalarse antes de la adquisición del propio lenguaje, generándose a través de la actividad sensorial y motriz en interacción con el medio, especialmente con el medio sociocultural.

El objetivo principal de la educación en las escuelas debería ser la creación de hombres y mujeres que son capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres y mujeres que son creativos, inventivos y descubridores, que pueden ser críticos, verificar y no aceptar, todo lo que se les ofrece.

Teoría de aprendizaje significativo de Ausubel, el aprendizaje de las personas, independientemente de su edad, depende de su estructura cognitiva previa, que se vincula con la nueva información.

independientemente de su edad, depende de su estructura cognitiva previa que se vincula con la nueva información.

Ausubel dijo que: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averigüe esto y enséñele consecuentemente".



Aprendizajes esperados

- Interesarse a través de la observación, manipulación, experimentación en un organismo vivo como las flores e identificar las partes que las conforman.
- Plantear preguntas y comparar lo que conocen o imaginan con los datos que obtengan en diferentes medios (flores reales, materiales como nomenclaturas, libros, videos).
- Elaborar explicaciones sobre lo que observan y registrar información sobre el desarrollo de sus flores.
- Adquirir actitudes favorables para el cuidado de las flores en todo el proceso desde la siembra hasta la cosecha.

Descripción de la actividad

- Plantar semillas en el huerto (bella de día, jamaica, manzanilla y girasol).
- En la materia de inglés se vinculó con las partes del cuerpo y se elaboró un espantapájaros el cual favoreció al desarrollo y crecimiento de las plantas.
- Observación y registro del crecimiento del huerto.
- Reconocimiento de las flores en su entorno.
- Observación, manipulación e identificación de las partes de la flor.
- Trabajo autónomo con material didáctico relacionado al proyecto.
- Preparación de agua de jamaica y té de manzanilla, para relacionar las flores de su huerto con el uso que se les puede dar.
- Vinculación con otros campos formativos (Pensamiento Matemático, Lenguaje y Comunicación, Desarrollo Personal y Social).
- Vinculación con el proyecto de los cinco sentidos.

Experiencia de los estudiantes

- Los niños se mostraron muy interesados y emocionados con el tema, se observó en ellos un verdadero impacto en su vida diaria.
- Al momento de quitarle los pétalos a las flores, se preguntaban si se podían comer los pétalos y a que sabían, por lo que decidieron probarlos.

- Ampliaron su vocabulario, aprendieron los nombres de distintos tipos de flores.
- Conocían las partes de la flor a través de la función que tenía cada una.
- Mostraban asombro y curiosidad por los cambios que observaban en el huerto.
- Ampliaron su vocabulario en inglés en relación al tema del huerto y el cuidado de las plantas.

Práctica docente significativa

Aprendimos a no subestimar los grandes alcances que llegan a tener los más pequeños, descubriendo que al implementar actividades sensoriales y experimentales los niños tuvieron un aprendizaje significativo.

Ajustes

Organizar una visita a un vivero y una florería para que observen mayor diversidad de flores.

Extender el período del proyecto para que de esta manera se alcancen a realizar todas las actividades pensadas para dicho proyecto.

Implementar un sistema de riego durante el período vacacional.

Buscar apoyo en otros niveles escolares para la realización de otras actividades.



Recursos

- Flores naturales y artificiales.
- Semillas.
- Imágenes de distintos tipos de flores.
- Huerto.
- Té de manzanilla.
- Cuentos.
- Materiales de laboratorio.
- Paja, sombreros y diferentes materiales proporcionados por los padres de familia.
- Diversidad de material didáctico.
- Registro de huerto.
- Álbum individual de partes de la flor.
- Agua de jamaica.
- Proyector.
- Computadora.
- Bocinas.
- Bases de madera para el espantapájaros.

Referencias bibliográficas

- Material Montessori de nomenclatura de las flores.
- www.creciendoconmontessori.com
- Vídeo: "Flor de jamaica, cultivo en macetas" - El terregal de Ray.
- Vídeo "La planta y sus partes" - Miryam Ruth Flores.
- Cortometraje de Disney: "Árboles y flores" - Canal cuentos.
- Vídeo: "La Semilla y La Siembra" - Barney el camión.
- Vídeo cuento: "Las flores de IDA" - Spanish Fairy Tales.
- Vídeo: "Las flores más comunes" - Paula Z.
- Vídeo: "The Lonely Scarecrow"-Alen Ghazarian.



EL MACROMUNDO ANIMAL

3° primaria

Participantes:

Rosa de Guadalupe Barrera Jiménez

Lic. en Educación Primaria.

29 años de servicio en el Instituto Lux.

Ariadna Ojeda Ramírez

Lic. en Educación.

10 años de servicio y colaborando en el Instituto Lux desde hace 4 años.

Daniela Lozano Dorantes

Lic. en Educación Primaria.

4 años de servicio.

Yolanda Elizabeth Cárdenas Luna

Lic. en Educación Primaria.

22 años de servicio y colaborando en el Instituto Lux desde hace 8 años.

María de Jesús Segura Cordero

Lic. Educación Primaria.

10 años de servicio y colaborando en el Instituto Lux desde hace 6 años.



Objetivo de la experiencia

Que los niños conocieran a fondo cómo describir a un animal desde sus características y las de su hábitat, utilizando como estrategia la investigación bibliográfica y el trabajo de observación de los animales de la granja, para compartir con sus compañeros los aprendizajes construidos.

Fundamentación

La fundamentación del proyecto fue a partir de la observación en un contacto directo y vivencia personal con los animales de la granja, llevándolos a reflexionar sobre las características específicas de cada animal.

Se despertó el interés de los alumnos a partir de la visita a la granja con vídeos educativos de animales que no están dentro de su entorno, con el apoyo de la película "Uuups el arca nos dejó", de ahí se partió para la selección de sus animales, ya que comenzaron a descubrir que había animales que dejaron de existir, seres mitológicos y los que hay actualmente.

Una vez seleccionado su animal con el apoyo de los visores en tercera dimensión, se analizaron diferentes ecosistemas los cuales motivaron aún más a nuestros niños.

Poco a poco los alumnos se fueron involucrando a profundidad sobre el animal de su preferencia, ellos armaron un folleto y a su vez lo vincularon con la clase de HD realizando una presentación digital la cual compartieron en "Classroom", con relación a los temas planteados en el mapa curricular (SEP).



Aprendizajes esperados

- Conocer los diferentes tipos de ecosistemas.
- Comparar los sistemas y aparatos del hombre y los animales.
- Aplicar herramientas matemáticas para medición, cálculo y gráficas.
- Elaborar un folleto sobre las características del animal elegido, tomando en cuenta los contenidos del área de lenguaje y comunicación: títulos, subtítulos, mayúsculas, signos de puntuación, ortografía, redacción.
- Vincular los derechos de los niños con los de los animales en general y los ambientales.
- Reconocer que existen animales mitológicos, en peligro de extinción o ya extintos.
- Uso de programas de Microsoft y Google.

Descripción de la actividad

Inicio: visita a la granja, observación de animales y registro de actividad.

Desarrollo: con la ayuda de diferentes recursos los alumnos comenzaron su investigación a partir de temas específicos como hábitat, aparatos y sistemas, forma de nacer, alimentación, mapas mentales, registrando los datos y comparando la información con sus compañeros a partir de una gráfica de barras. Se vincularon diferentes materias para la realización de este proyecto (Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, la entidad donde vivo y habilidades digitales) lo que permitió que el folleto estuviera muy completo y rico en cuanto a información se refiere.

Cierre: para concluir el proyecto, cada uno de los alumnos compartió en una exposición individual a sus compañeros la información que obtuvo de la investigación de su animal seleccionado.

Experiencia de los estudiantes

"Me gustó, me sentí emocionada por aprender cosas nuevas".

"Pensé que sería mucho el trabajo, pero la dinámica fue muy padre".

"Aprendí que si cuidamos muy bien el ambiente podemos evitar la extinción del mundo".

"Sobre los animales, cuánto miden, cuánto pesan, cuántas crías tienen".

"Aprendí que cada animal es diferente, lo cual los hace únicos y especiales".

"Era padre trabajar también en computación lo de los animales".

"Me gustó investigar, buscar fotos para completar el folleto".

"Me gustó por primera vez trabajar en computación lo que hacemos aquí".

"Que todos los animales son diferentes, hay anfibios, reptiles, mamíferos".

"A cuidarlos porque tienen vida, a no contaminar".

"Me gustó aprender qué comían, qué hacían en el día, cómo dormían y los diferentes animales en extinción".

"Me sentí feliz y asombrada por aprender lo que no conocía".

"Me gustó cuando exponían información que no conocía porque los conocí".

"Me gustó participar, todos estábamos interesados por conocer cosas nuevas".

"Me gustó que todos compartieran información de animales desconocidos".

"Aprendí del cuidado de los polos para que no se extinga el narval".



Práctica docente significativa

Es un proyecto que como docentes nos permite visualizar de lo que son capaces nuestros alumnos ya que van más allá de la investigación.

La información no se queda solo plasmada en un folleto, los alumnos se apropian de los aprendizajes lo cual permite que la vayan transmitiendo a sus familias, compañeros y maestros.

Ajustes

Hacer más vivencial el proyecto con una visita de animales del zoológico a nuestra institución en cinco momentos diferentes.

Se presentará como muestra de proyecto para que los papás aprecien el trabajo de sus hijos.

Hacer que los alumnos se involucren más en el uso de herramientas tecnológicas.

Recursos

- Granja.
- Película "Uuups el arca nos dejó".
- Visores.
- Libro de texto.
- Guías.
- Proyector.
- Computadora.
- Hojas personales.
- Hojas de colores.
- Recortes.
- Videos educativos.
- Cartuchera completa.

Referencias Bibliográficas

Planes y programas de la SEP

Libros de biblioteca

Revistas Científicas

Libros de texto de la SEP



MICRONATIONS

3° secundaria

Participantes:

María Cristina Unzueta Zubiría

Docente de Inglés

Licenciada en Derecho

Maestría en Derecho Civil

Certificate Overseas teacher of English por la Universidad de Cambridge

Experiencia Laboral:

Docente de inglés Instituto Tecnológico de Durango

Docente de Inglés en secundaria Instituto Lux

Docente de Inglés en la Universidad Iberoamericana León

Eduardo Yadú Peinado Osuna

Licenciado en la Enseñanza del Idioma Inglés.

In service Certificate in English Language teaching.

Más de 12 años impartiendo clases en la Universidad de Guanajuato y 4 años en el Instituto Lux.



Objetivo de la experiencia

El objetivo de esta experiencia es integrar las habilidades y conocimientos sobre Ciudadanía Global, estudiados en varias materias durante el año escolar.

Los puntos principales de esta actividad fueron construir una micronación basada en los valores, derechos y necesidades relevantes para los alumnos; así como diseñar un plan de sustentabilidad para su nación con énfasis en el manejo de los desechos de alimentos.

Fundamentación

Con base en el trabajo colaborativo y por proyectos que hemos tratado de implementar en el Instituto, usamos una combinación de teorías y estrategias pedagógicas en la conformación de esta actividad.

Podemos mencionar la teoría de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) definida por Vigotsky 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”.

Otro acercamiento pedagógico usado es PBT; Problem-based-task, ya que los alumnos debían dar posibles soluciones sustentables a problemas relacionados con el medio ambiente.



Aprendizajes esperados

- Comprender el impacto en el medio ambiente y en el desarrollo de la sociedad originado por el consumo humano.
- Analizar, escuchar, discutir y realizar acuerdos con personas con distintos puntos de vista para lograr puntos de acuerdo.
- Comprender algunos elementos que conforman un país pequeño.

Descripción de la actividad

La primera parte de esta actividad consistió en hacer una investigación de campo.

Los grupos se dividieron en equipos para ir a visitar una tienda de conveniencia, un supermercado, restaurante o cafetería. En cada lugar realizaron una encuesta para saber cómo manejan los desechos orgánicos utilizando una app en Google.

La segunda parte consistió en recopilar la información, poner en práctica sus habilidades y conocimientos sobre diversos temas de sustentabilidad y consumo responsable para desarrollar una Micronación.

Los alumnos trabajaron en equipos para debatir, discutir y llegar a acuerdos en la construcción de su Micronación.

Práctica docente significativa

Es significativa porque los alumnos tienen oportunidad de demostrar el dominio del idioma inglés en contextos cercanos a la realidad, mostrando su creatividad, creencias y puntos de vista dando oportunidad a los docentes de ver el desarrollo logrado tanto en conocimientos como habilidades en una segunda lengua.



Ajustes

Este año se tuvo mayor dificultad para recopilar información en los lugares visitados durante las entrevistas, esto debido a políticas de privacidad y temor a posibles demandas o críticas sociales derivadas de la poca o nula importancia que se da al cuidado del medio ambiente en algunos negocios.

Por lo tanto, para dar continuidad a este proyecto se debe pensar en otras opciones para recopilar información.

La idea es continuar mediante la implementación de acciones pensadas por los estudiantes para dar solución a las problemáticas descubiertas o medios para compensar el daño causado a la ecología.

Recursos

Google classroom.
Formularios en Google Drive.
Material reciclado y reciclable.
Chromebooks.

Referencias Bibliográficas

<https://www.eluniversal.com.mx/english/mexico-wastes-more-204-million-tons-food-each-year>

<http://www.fao.org/in-action/agronoticias/detail/en/c/1129783/>

<https://foodtank.com/news/2015/06/world-environment-day-10-facts-about-food-waste-from-bcfn/>

https://www.rhsroughriders.org/ourpages/auto/2014/12/19/55982181/How%20to%20Build%20Your%20Own%20Country_Book.pdf

https://www.rhsroughriders.org/ourpages/auto/2014/12/19/55982181/How%20to%20Build%20Your%20Own%20Country_Book.pdf

Morgan, A., Ross, M., Siegle, L., McCartney, S., Firth, L., Shiva, V., Blickenstaff, D., ... Life Is My Movie Entertainment (Firm),. (2015). The true cost.



PROTOTIPOS PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

6IA-6IB bachillerato

Participantes:

Ana Gabriela Muñoz Méndez

Licenciada en Diseño Ambiental.

Especialidad en Espacios Comerciales.

Diplomados: Arquitectura del Paisaje, Pedagogía

Ignaciana, Competencias Docentes.

María Patricia Hernández Aguilar

Licenciada en Hotelería y Sistemas Turísticos.

Especialidad en la Enseñanza del Inglés.



Objetivo de la experiencia

Concientizar a los alumnos de la realidad que viven las personas con discapacidad.

Crear las condiciones necesarias para que las personas con bajo poder adquisitivo tengan la posibilidad de adquirir un equipo adecuado de movilización.

Aprovechar la tecnología para enfrentar los retos que presenta una discapacidad.

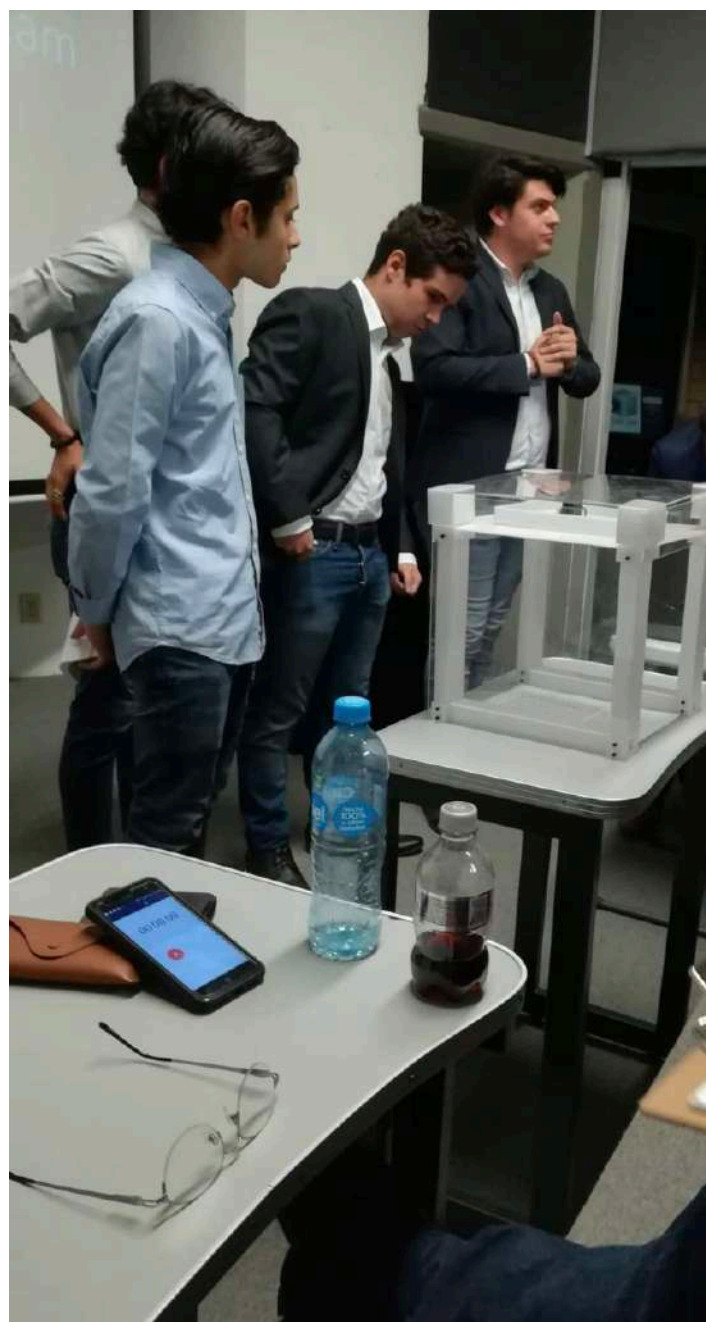
Lograr la integración social de las personas con discapacidad, donde se plantea por medio de aparatos e instrumentos, encontrar un apoyo perfecto para llevar una vida plena e independiente.

Fundamentación

Se contextualiza sobre el tema a los alumnos sobre las diferentes discapacidades en México y el estado.

Para reforzar su formación pedagógica experimentaron, visitando las diferentes clínicas donde entrevistaron a los doctores y personas con dis-

capacidad, sobre las necesidades que requieren para llevar una vida plena e independiente, en la Universidad Iberoamericana se vio la mano robótica, impresora 3D y cortadora láser, al CIA-TEC donde entraron a diferentes talleres: Infoot especializado en piernas escáner 3D de un pie, taller de ajustes, arreglos de prótesis, laboratorio de baropodometría y taller de antropometría. Reflexionaron sobre la información adquirida y cómo lo aplicarían en su prototipo, se evalúa con una exposición donde se invita a ingenieros que retroalimentan a los alumnos.





Descripción de la actividad

1.- Se realizaron varios bocetos e isométricos con diferentes vistas, se escogió el más adecuado para la discapacidad en el que cada equipo enfocó su investigación. Este modelo (prototipo) sirvió como representación del aparato o instrumento que cuenta con las características específicas planteadas para la discapacidad. Se analizaron diferentes materiales y sus propiedades para su aplicación en el proyecto.

2- La presentación del prototipo se llevó a cabo de la siguiente manera:

- Se invitó a un grupo de expertos en el tema.
- Presentaron los antecedentes de cada una de las discapacidades elegidas y la problemática real en el tema.
- Presentaron las soluciones que aportaba cada uno de los proyectos y la parte de producción y comercialización de los instrumentos desarrollados.

Experiencia de los estudiantes

Experiencia de los estudiantes

“Fue muy motivacional ver que nuestra prótesis causará un gran impacto en la vida de los enfermos, gracias por darnos la oportunidad de continuar este proyecto”.

“No nos habíamos dado cuenta del beneficio que les otorgaría a las personas que padecen de ceguera o debilidad visual, nada más sería utilizado en el aula escolar, pero nos damos cuenta de que puede utilizarse en muchas áreas, lo que nos hace estar muy contentos de nuestro trabajo ya que es una herramienta útil con una relación costo – beneficio, realmente buena”.

Práctica docente significativa

“Lo más significativo fue observar a los alumnos, en su proceso y desarrollo de su proyecto, como planeaban, analizaba toda la información y se decidía qué boceto se adecuaba al problema para su diseño.

Aprendieron a ver lo que funcionó y lo que es

necesario implementar, para lograr el objetivo del prototipo.

La participación de cada equipo fue activa en el desarrollo del proyecto en inglés con el manual de uso del prototipo”.

Ajustes

Es necesario considerar el enfocarnos en una sola discapacidad para realizar varias visitas a diferentes instituciones y tener la oportunidad de probar los prototipos; además de poder ayudar a más personas con una misma discapacidad.

Invitar a la exposición a la gente que se ayudó con el prototipo (instrumento o aparato).

Recursos

*Google sites, classroom.

*Diferentes materiales:

Maquina impresion 3D, cortadora laser, madera MDF, acero, metal, armazones de titanio y carbono, pvc, velcro, plástico, goma, cristal, etc.

Referencias bibliográficas

<https://www.incluyeme.com/los-tipos-discapacidad-cuantas-existen/>

https://es.wikipedia.org/wiki/Deficiencia_motriz

<http://www.eumed.net/rev/cccss/20/ar1.html>



RADIO DIGITAL Y CULTURA POP

Bachillerato

Participantes:

José María Rosas Garibay

Licenciado en Ciencias de la Comunicación y Maestro en Diseño de Proyectos Educativos Virtuales por la Universidad Iberoamericana León. Ha trabajado como docente de Español y Taller de Lectura y Redacción en Albanta Universidad para Niños, como guionista investigador para la barra programática de TV4 y coordinador de la biblioteca Pedro José Márquez del Instituto Lux.

Tiene diplomado como mediador de lectura por IBBY México, pero aún no está seguro de si le gusta más leer libros o hablar de ellos. Durante tres años participó como columnista semanal para El Heraldo de León, actividad que aún realiza, pero en Tachas, el suplemento semanal de Es lo Cotidiano. ¡Ocasionalmente escribe obras para Microteatro, toca guitarra en una banda llamada "Los Padrinos!" y a veces dibuja en su cuaderno, aunque pasa gran parte de su tiempo libre como papa de sofá. Acérrimo de Dr. Who y, por si fuese poco, autoestopista galáctico.



Objetivo de la experiencia

- Usar el lenguaje sonoro y la tecnología digital para crear contenido desde el interés de los alumnos para compartirlo con el mundo de forma ética, inteligente y divertida.

Para alumnos que:

- Independientemente de cómo les va en la escuela, disfrutan aprender cosas nuevas de los temas que les interesan.
- Les gusta leer, el cine, Netflix o escuchar música.

- Pueden pasar horas hablando de lo que leyeron, vieron o escucharon.
- Sus gustos en lo que leen, ven o escuchan son definidos y a veces raros, aunque no les molesta de vez en cuando leer, ver o escuchar lo que está de moda.
- Tienen una visión crítica y reflexiva de la realidad.
- Les gusta escuchar a los demás casi tanto como ser escuchados.
- Pasan mucho tiempo en Internet.
- Tienen sentido del humor.

Fundamentación

Constructivismo / Metodologías activas / Aula Invertida

Todo el contenido se encuentra de forma multimedia en Classroom. Los alumnos lo ven antes de ir a clases, donde se resuelven dudas y se trabaja en ejercicios. Las actividades planteadas están orientadas a desarrollar habilidades y un podcast en el que puedan hablar de sus propios intereses. De esa manera el producto es evidencia de un aprendizaje significativo, tanto de la forma del podcast como del contenido que ellos investigan y exploran.



Aprendizajes esperados

- Amplía la visión que tiene de su propio contexto a partir de la oferta cultural a su disposición.
- Consume productos culturales distintos a los que acostumbra y los analiza de manera crítica.
- Expresa sus ideas y opiniones de manera creativa y clara y las comparte con otros usando medios digitales.
- Produce contenido digital en forma de audio, imagen y video.
- Desarrolla mensajes claros y aptos para el público al que están destinados.
- Reconoce las ventajas, desventajas y características específicas de los distintos lenguajes y formatos.
- Practica técnicas de lectura en voz alta.
- Reconoce sus propias habilidades y las explota en beneficio propio y de los demás.
- Conoce la respuesta a la vida, el universo y todo lo demás.

Descripción de la actividad

Hay pocas cosas mejores que leer un buen libro, ver una excelente película o escuchar un disco de esos que cambian la vida. Cuando encontramos algo así queremos hablar de eso con cualquiera que tenga oídos funcionales, pues resulta urgente contagiar nuestra emoción.

En este taller aprendemos a revisar nuestro consumo mediático y cultural, a generar un discurso claro y a discutirlo con nuestros compañeros. Esa discusión se convierte en un podcast y se sube a Internet... para formar parte del consumo cultural de otros.

Experiencia de los Estudiantes



Literalmente, aquí pueden escuchar a los estudiantes hablar sobre su experiencia.

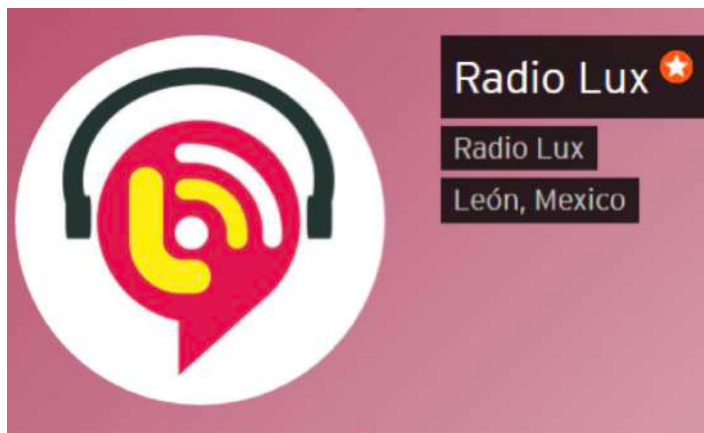
Práctica docente significativa

- En general el proceso de la clase. Los primeros parciales me encantó planear actividades extrañas.
- Que por más raras que fueran las actividades los alumnos las realizaran ¡y aprendieran de ellas! Digo... ¡prepararon té e hicieron creepypastas!
- Que los últimos parciales me di cuenta que no necesitaba planear tanto sino observar qué necesitaban para seguir explorando.
- ¡Que me sorprendieran! Confieso que pocas veces me había divertido tanto en clase.
- Recuperar el espacio de Radio Lux para los estudiantes.
- Verlos crecer y adueñarse del taller. Cada vez fue menos necesaria mi intervención y pocas cosas me hacen sentir más orgulloso.

Ajustes

- Mayor atención a las prácticas de evaluación y co-evaluación.
- Revisión y acompañamiento más exhaustivo al proceso de planeación de contenidos de los estudiantes.
- Mantenimiento a la cabina y al aire acondicionado.
- Atención institucional a la producción de contenidos no académicos de los estudiantes.

Canal de Radio Lux



Canal de YouTube con tutoriales (originales y de terceros)



Taller podcast

9 vídeos • 46 visualizaciones • Actualizado por última vez el 26 feb. 2019

Oculto



José María Rosas Garibay

EDITAR

Google Classroom



Referencias bibliográficas

No se utilizaron fuentes bibliográficas. Los recursos multimedia que se usaron para el contenido se encuentran en la lista de YouTube.

Fotografías y/o videos

Álbum:

<https://photos.app.goo.gl/KRQP6qNzDyrNwH-Cx9>

REPASO Y ME DIVIERTO CON KAHOOT

6° primaria

Participantes:

Teresa Villanueva Hernández

Profesora Normalista.

Docente de Primaria con 34 años en servicio.

Maricruz González Porras

Licenciada en Educación Primaria.

Fundadora de comunidades Infantiles Rhuaa.

Coordinadora de Educación en Aldeas Infantiles SOS.

Maestra frente a grupo por más de 16 años.

Ana Cecilia Vallejo Guaní

Licenciada en Educación Primaria.

Docente de Primaria desde hace 16 años.

Participación en todas las experiencias pedagógicas.

Teresa del Carmen Noé Romero

Profesora Normalista.

Docente de Primaria con 30 años en servicio.

Patricia García Orozco

Docente de Primaria con 39 años en servicio.



Objetivo de la experiencia

Reafirmar los temas vistos en cada materia al final de los bloques a lo largo del ciclo escolar, buscando dar respuesta a la falta de interés y técnicas de estudio por parte de los estudiantes en el cierre del bloque, así como ayudar en la preparación para sus evaluaciones.

Fundamentación

¿Qué teoría pedagógica se consideró para abordarla y de qué manera la vinculaste con esta experiencia?

Aprendizaje a partir de las TICs, TPACK a partir de objetivos generando técnicas de estudio, con experiencia en el uso del Kahoot.

Aprendizaje significativo buscando el interés y gusto del niño para... según Bruner. neurociencia Primero la emoción y luego la cognición.

Aprendizajes esperados

Desarrollar la tolerancia, respeto, perseverancia, autoevaluación, comprensión lectora, memorización y apropiación de los temas vistos, siendo responsable de sus aprendizajes.

Descripción de la actividad

A partir de los temas vistos cada docente elabora las preguntas con sus posibles respuestas y/o imágenes de forma directa o bien previo a un borrador escrito utilizando el Kahoot.

Solicitamos el espacio y los recursos requeridos para la puesta en práctica.

Se pone en práctica con los alumnos generando espacios de análisis y reflexión de las respuestas. (Ir haciendo pausas en diferentes momentos).

Se analizan los resultados arrojados por Kahoot.



Experiencia de los estudiantes

Después de la primera experiencia, los alumnos solicitaron que se continuara utilizando este recurso.

Para los alumnos ha resultado agradable, divertida, dinámica, para otros ha sido útil pues le sirve para repasar, prepararse, para reafirmar aprendizajes.

Práctica docente significativa

Ha sido significativa porque se vió interés en los alumnos al comprobar sus aprendizajes. Hubo apoyo y trabajo colaborativo que permitió desarrollar habilidades tanto en los alumnos como en los docentes.

Ajustes

Es importante variar el orden de las preguntas para evitar la memorización.

Hacer pausas en las preguntas en donde se presentaron mayor error para aclarar.

¿Cuáles serían los aspectos a mejorar?

Respecto a la conectividad del colegio sugerimos solicitar las salas de cómputo.

Considerar que el equipo de cómputo sea el adecuado para la actividad. (conectividad)

Pedir apoyo a coordinación académica para revisión del Kahoot

¿Cómo se puede profundizar o darle continuidad?

A partir de las pausas que se hacen para profundizar o aclarar para adentrarse más al tema.

Recursos

Cuenta de Kahoot.

Libros.

Temarios.

Guías.

Computadoras.

Proyector y pantalla.

Sala de cómputo / chromebook.

Internet.



REVISTA DIGITAL

3° secundaria

Participantes:

Paola Mancera García

Licenciada en Educación.

Pasante de Maestría en Administración Educativa.
Docente de la asignatura de Español en Secundaria desde hace 7 años.

José Ignacio Quezada Lucio

Lic. Educación Secundaria con Especialidad en Español.

Master en Ciencias de la Educación.

Pasante de Maestría en Administración Educativa.
Docente de la asignatura de Español III en Secundaria con 30 años de experiencia.

Magdalena Campos Muñoz

Lic. en Sistemas Computarizados e Informática.

Docente de la asignatura de Informática y Habilidades Digitales desde hace 17 años.



Objetivo de la experiencia

Diseñar y organizar una revista como medio para socializar a la comunidad educativa un aprendizaje adquirido. Crear productos digitales para difusión de los resultados de un proyecto escolar.

Fundamentación

El proyecto está fundamentado en la teoría personalizada de Pierre Faure, en el Paradigma Pedagógico Ignaciano y la teoría Constructivista; ya que todo el trabajo fue desarrollado por medio de guías colaborativas, en las que los alumnos tuvieron que desarrollar investigaciones teóricas, realizar análisis sobre los temas seleccionados en

su revista, redactar documentos tanto informativos como de opinión para concluir en un producto tangible que facilite la comunicación con la comunidad educativa.

Aprendizajes esperados

Español

- Reconocer lo que es una revista.
- Propone formas de organización de la revista, destacando cada una de sus características.
- Reflexiona sobre la importancia de la estructura o componentes de la información al elaborar una revista.
- Emplear el artículo de opinión, la entrevista y la crónica para comunicar un problema real y buscar propuestas de solución.

Club de Habilidades Digitales

- Identifica aplicaciones online y software cuya función es diseñar y crear materiales, ya sea para publicación digital o impresión.
- Utiliza de forma eficiente estas aplicaciones para crear productos digitales o impresos.

Descripción de la actividad

Contextualización

- Definir qué es una revista, identificar los tipos, describir sus características y descubrir ejemplos.
- En habilidades digitales, observar el diseño y contenido de la portada de una revista, la estructura editorial de un artículo y características de la publicidad.

Experiencia

- Buscar, leer y describir tipos de revistas, identificando los elementos que las integran.
- Ampliar sus conocimientos sobre el tema elegido por medio de investigaciones documentales.

Reflexión

- Buscar propuestas de mejora en torno a la problemática elegida.
- Reconocer la revista como medio de expresión y de socialización de los documentos elaborados.

Acción

- Definición del tipo de revista a elaborar. Diseñar la revista y compartirla para revisión.

- Redactar artículos de opinión, crónicas, entrevistas y artículos informativos sobre el tema seleccionado.

- Creación digital de la revista interactiva en aplicaciones locales y online.

Evaluación.

- Presentación de productos de acuerdo a las características

Práctica docente significativa

Nos ayudó a descubrir el aprendizaje de los alumnos, a ver sus capacidades y sobre todo a entender los procesos por los que fueron avanzando.

Nos permitió asombrarnos de las habilidades de nuestros alumnos, maravillarnos de sus logros.

Estar abiertos a las infinitas posibilidades que nos ofrecen las aplicaciones de diseño online y gratuitas para desarrollar la creatividad y aprendizaje de los estudiantes.

Ajustes

Temporalidad, ponderación; ampliar la temática a trabajar.

Claridad en las indicaciones, facilitar documentos para revisión, buscar el apoyo de expertos en la materia para apoyar a los alumnos en el diseño y creación de la revista.

Está pendiente socializar a la comunidad educativa, buscar la manera de poder compartir el trabajo de los alumnos en la página web y contribuir en el desarrollo de una revista para la institución.



Experiencia 1



Experiencia 2



Experiencia 3



Experiencia 4



Experiencia 5

Recursos

Software instalado: Microsoft Publisher, Software online: FLIPSNACK.

Guías de trabajo.

Documentos informativos sobre la sustentabilidad y cuidado del medio ambiente.

Revistas científicas (NatGeo, etc).

Folletos.

Enciclopedias.

Páginas web.

Referencias bibliográficas

Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Lengua Materna. Español. Educación Secundaria. Ciudad de México: SEP.

Castillo Rojas Alma . (2014). Español 3 Conecta Palabras. México: SM de Ediciones S.A de C.V.

Fotografías y/o videos

Se anexa enlace a revistas digitales

<https://classroom.google.com/g/tg/MTUxMT-Q2MTkyOTNa/MzUzODk4OTkwOTNa#OTMzO-TAyNjUzMlpa>

<https://www.flipsnack.com/6E7BBE8A9F7/new-flipbook.html>

<https://www.flipsnack.com/13435/obsesiones.html>

<https://www.flipsnack.com/And03/revista-animales-en-peligro-de-extincion.html>

<https://drive.google.com/file/d/1ut9MrcfW-7gOEnj6JDlcCAlu11Aps71/view>

SÍGUEME LA CORRIENTE

Taller de Artes Plásticas y Fotografía Avanzada | Bachillerato
Clase de Artes visuales | 1° secundaria

Participantes:

Gabriela Macías Andrade

Lic. en Arquitectura.

Diplomado en Fotografía.

11 años como docente de Inglés, Francés, Fotografía y Artes Visuales.

Fotógrafa de eventos artísticos y sociales.

Ana Gabriela Muñoz Méndez

Lic. Diseño Ambiental.

Especialidad de espacios comerciales.

Cursos de Pedagogía Ignaciana y por competencias.

25 años como docente de Artes Visuales, Artes Plásticas y Dibujo Arquitectónico.



Objetivo de la experiencia

- Que los alumnos ubiquen y conozcan las diferentes corrientes artísticas y sus principales exponentes, y a partir de este conocimiento, puedan expresarse con diversas técnicas.

- Que experimenten el uso de los colores, luces y sombras para realizar una réplica.

- Que compartan sus aprendizajes para generar productos en común y que sean socializados en un mismo espacio.

Fundamentación

Buscamos que el objetivo se cumpla de manera vivencial, experimental y que los conocimientos puedan transmitirse y lograrse en diferentes nive-

les, utilizando diversas herramientas.

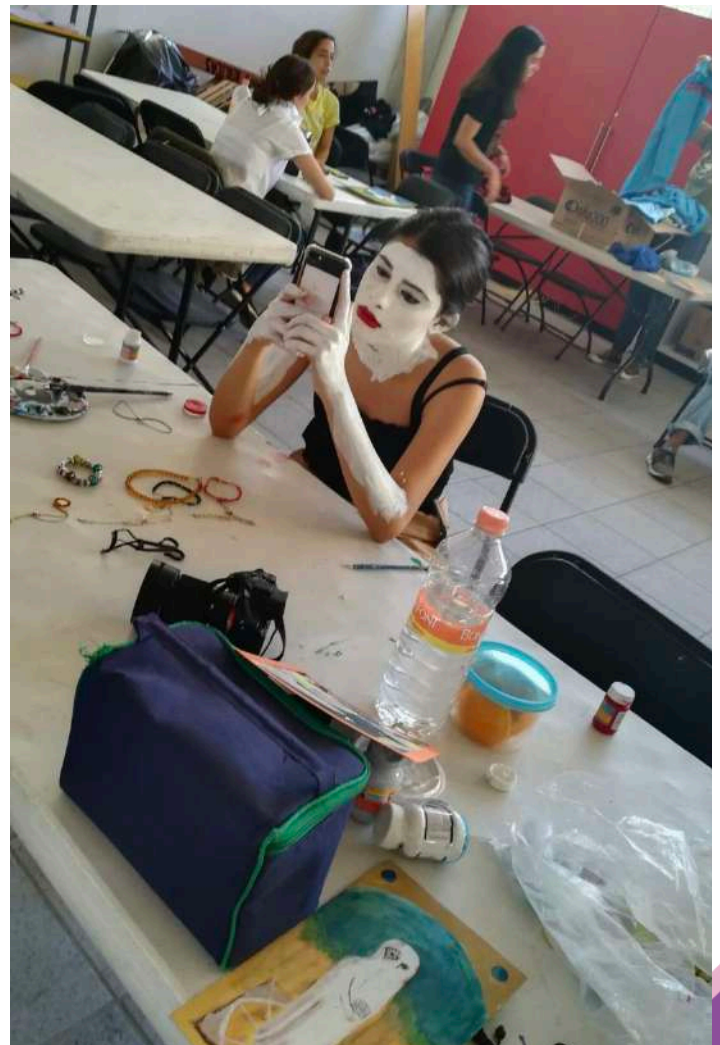
Los alumnos experimentaron para adquirir el conocimiento esperado con medios digitales, investigación en Chromebooks y el uso de My Maps y con técnicas artísticas como pintura, escultura y fotografía.

Aprendizajes esperados

- Conocen y comprenden la influencia de la historia para generar diferentes estilos en el arte y cuáles son las características de cada uno.

- Aprenden sobre los artistas, sus ideologías y cómo poder aplicarlas en obras propias.

- Comparten sus conocimientos y propuestas artísticas con otros niveles a través de la exposición de sus obras plásticas y de la plataforma Google My Maps.





Descripción de la actividad

Los alumnos del taller de Artes Plásticas en bachillerato investigan sobre una pintura de algún artista famoso que corresponda a una de las corrientes del siglo XX y realizan la réplica de la obra.

Los alumnos del taller de Fotografía Avanzada toman fotografías de esas réplicas y junto con el taller de Artes Plásticas maquillan y crean la ambientación y el vestuario para reproducir esas obras con modelos vivientes.

Los alumnos del taller de Fotografía Avanzada editan en Photoshop las imágenes de las obras con las fotografías de los modelos para generar un trabajo final donde los modelos parecen estar insertados dentro de las pinturas.

Los alumnos de 1° de secundaria investigan en equipos la información de las corrientes artísticas en las artes visuales y de algunos de sus representantes para incluirla en la plataforma Google My Maps que vieron previamente en su clase de computación, donde insertan lugar de origen

de las corrientes y artistas, características de estas vanguardias, principales representantes y sus obras.

*Cabe señalar que en esta misma plataforma y en el mismo mapa compartido que utilizan los alumnos de 1° de secundaria, trabajan simultáneamente los alumnos de 2° de secundaria con corrientes artísticas en la música.

Para reforzar estos conocimientos, los alumnos de 1° de secundaria realizan un trabajo en equipos donde dividen una cartulina en 6 espacios para plasmar una misma imagen, pero en cada espacio según las características de una corriente diferente.

Finalmente, de manera individual seleccionan la corriente de su preferencia para plasmar en una escultura de manera libre, explicando el significado de la misma y justificando el tipo de corriente al que pertenece.

Se realiza una selección de los mejores trabajos, tanto en bachillerato como en secundaria que forman parte de una exposición colectiva sobre las corrientes artísticas.



Experiencia de los estudiantes

Los alumnos en Bachillerato son de diferentes niveles y talleres y trabajaron muy bien, con diferentes propuestas; muy participativos y colaboradores. A los alumnos del taller de Fotografía les gustó mucho el tema de edición y lo que podían lograr con el apoyo de herramientas digitales.

En secundaria muchos mostraron gran habilidad en la plataforma digital. En algunos momentos hubo complicaciones, porque al ser una plataforma que está diseñada de manera colaborativa, los alumnos pueden llegar a modificar el trabajo de otros por no tener precaución o no seguir indicaciones.

En las esculturas les gustó mucho trabajar y experimentar con materiales diferentes. Las corrientes favoritas fueron dadaísmo y surrealismo ya que podían inventar cosas muy locas y salirse de lo cotidiano.



Práctica docente significativa

- Permitted that the students experimented with other channels of expression to acquire knowledge in a more practical and fun way.
- The students managed to share and collaborate with other groups and grades on the same topic that was combined in a common product: the exhibition.
- We managed to use technology in favor to generate learning and share it.
- We facilitate the space so that the students could express themselves freely, exploring their creativity.

Ajustes

Adjust the times because the work was rushed since high school was about to close the cycle and think of a better way to expose the work and socialize it with the community.

The exhibition could be thought of for visits from primary school where the students explain the work and be more playful and interactive.

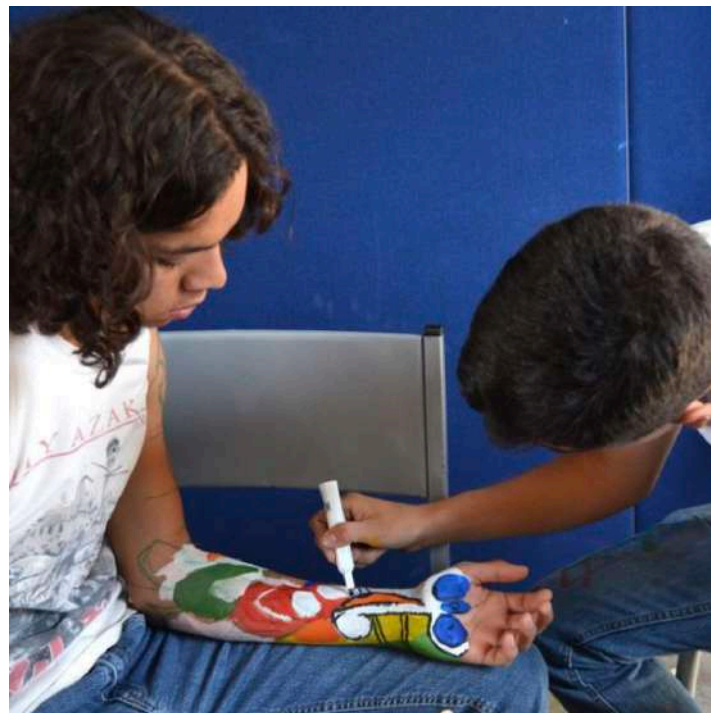
Recursos

Chromebooks, computers with Photoshop, posters, illustration paper, acrylic paints, brushes, sponges, cameras, clay, sticks, stickers, water, cloths, vases.

Referencias bibliográficas

<http://vanguardiasartisticas.blogspot.com/>

El paisaje al óleo. José María Parramón. Instituto Parramón ediciones.



TALLER DE CIENCIAS

2° y 3° de preescolar

Participantes:

Sofía Hernández Torres.

Maestra auxiliar de preescolar con 15 años de experiencia en el colegio.

Encargada del Taller de Ciencias.

Segundo año con el taller, exclusivo para niños de 2° y 3° de preescolar.



Objetivo de la experiencia

Satisfacer la exigencia de los alumnos ante su curiosidad, ganas de experimentar y aprender.

Participaron aproximadamente 60 niños de 2° y 3° de preescolar divididos en dos bloques los días lunes y viernes.

Siendo la encargada Sofi y apoyada por Maricarmen así como por el equipo de informática, Edgar y Margarita principalmente.

Fundamentación

La formación de la inteligencia y la naturaleza activa de los conocimientos.

Las funciones esenciales de la inteligencia consisten en comprender e inventar, dicho de otra manera: en construir estructuras, estructurando lo real. En efecto, cada vez parece más claro que estas dos funciones son indisociables, ya que, para comprender un fenómeno, hay que construir las transformaciones de las que son el resultado, y para reconstruirlas hay que haber elaborado una estructura de transformaciones, lo que supone una parte de invención o reinención.

Jean Piaget.

La construcción del conocimiento.

Vigotski consideró que los niños construyen paso a paso su conocimiento del mundo y que al hacerlo no son seres pasivos que solamente reciben las ideas que provienen del mundo exterior, si no que, por el contrario, las analizan y revisan.

El conocimiento, más que ser construido por el niño, es co-construido entre el niño y el medio sociocultural que lo rodea.

Aprendizajes esperados

Identifica mediante la experimentación conductores de electricidad.

Descubre palabras que ahora emplea en su vocabulario (conductores, generadores, electricidad, etc).

Reconoce la importancia de las medidas de capacidad para la elaboración de las mezclas y de longitud para la elaboración de un circuito.

Descripción de la actividad

Al tener la oportunidad de experimentar la actividad de la masa conductiva, generó en mí la intención de presentarla a los alumnos del Taller de Ciencias, solicité el apoyo de la Coordinación de Informática para la planificación de la actividad.

La actividad se dividió en dos sesiones: una visita guiada a los laboratorios de secundaria con apoyo de los encargados de los mismos.

La sesión número dos consistió en la elaboración y experimentación de la masa conductiva.

Como actividad de cierre del taller realizamos una tarjeta donde experimentamos con los conductores de electricidad.





Experiencia de los estudiantes

Con la primera actividad de la elaboración de la masa conductiva los alumnos manifestaron su entusiasmo desde las visitas a los laboratorios de secundaria. Estaban emocionados, expresaban su curiosidad y deseos de trabajar ahí.

Me pedían regresar a los laboratorios y hacer una nueva actividad, les compartí que haríamos una actividad pero que ahora lo realizaríamos en el laboratorio de preescolar, fueron muchos los niños que querían participar, incluso niños que no estaban en el taller. Por solicitud de Maricarmen se invitó a un niño a realizar la última actividad en el momento de preparar las evidencias hubo varios niños que mostraban entusiasmo por participar, pero no todos pudieron hacerlo.



Práctica docente significativa

La planificación y las preguntas de los alumnos me llevaron a investigar y aprender sobre el tema. Comprobar que tras las actividades experimentadas los alumnos empleaban el lenguaje apropiado.

Con la ayuda del equipo de informática fuimos planeando más actividades y vamos a trabajar en nuevos proyectos para el siguiente ciclo con el acompañamiento de Maricarmen. Los resultados que se obtuvieron me motivan a crear nuevos proyectos.





Ajustes

Establecer mayor tiempo de planificación. En colaboración con el equipo de Informática se tendrá una reunión de planificación 2019/2020 para implementar más actividades como estas en el Taller de Ciencias.

Recursos

- Laboratorios de secundaria (identificando la función de cada uno).
- Laboratorio de Ciencias de preescolar.

Ingredientes y utensilios para elaborar masa conductiva:

- Parrilla * 1 Taza de agua.
- Jarra * ¼ de taza de sal.
- Pala * 3 cdas. de cremor tártaro.
- Cuchara * 1 cda. Aceite de cocina.

- Recipiente para calentar ** ½ taza de harina.
- Tazón para mezclar ** ¼ taza de azúcar morena.
- 1 ½ taza de harina ** 3 cdas. de Aceite ** ¼ agua destilada.

Tarjeta conductiva

- 1 Tarjeta diseñada.
- Colores.
- Cinta conductiva de cobre.
- Focos led.
- Pilas.

Referencias bibliográficas

Jean Piaget. Psicología y Pedagogía.
Vigotski: La construcción histórica de la psique.
Enrique García González. Ed. Trillas.

INFOGRAFÍAS



PRIMARIA

MI RITMO CARDIACO

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Reconoce la frecuencia cardíaca de un niño, joven y adulto.
- Reconoce los lugares de su cuerpo donde puede tomar la frecuencia cardíaca.
- Identifica su frecuencia cardíaca máxima.
- Identifica su frecuencia cardíaca en reposo.
- Adquiere hábitos saludables respecto al corazón y la importancia del ejercicio físico para mantener una vida saludable.

EXPERIENCIA DE LOS ESTUDIANTES

Genera en los alumnos la implementación y toma de ritmo cardíaco en la vida cotidiana.

"Me ayudó a identificar mi ritmo cardíaco en la academia de fútbol, en los diferentes ejercicios del entrenamiento".

"Al principio se me dificultó encontrar mi pulsó, pero luego lo conseguí y aprendí mucho".

PRÁCTICA DOCENTE SIGNIFICATIVA

Actualmente existe un problema muy importante de cuidado de la salud, el año pasado 201,549 mexicanos murieron por padecimientos como diabetes, enfermedades cardiovasculares, osteoartritis y diversos tipos de cáncer, causados por el sobrepeso y la obesidad.

Este problema de salud es un asesino silencioso en nuestro país.

Se que a través de la educación física y de la docencia puedo generar un cambio en el cuidado de la salud en los alumnos y en la comunidad Lux.

DOCENTE QUE DISEÑÓ
LA EXPERIENCIA.

> Andrés Alberto Martínez Nápoles

 **INSTITUTO LUX**
Hombres y mujeres para los demás



BACHILLERATO



INSTITUTO LUX
Hombres y mujeres para los demás

INICIO BLOG TAREA AYUDA CONTACTO

MEJORANDO EL DESEMPEÑO CON EL CLASSROOM

APRENDIZAJES ESPERADOS EXPERIENCIA DE LOS ESTUDIANTES PRÁCTICA DOCENTE SIGNIFICATIVA

APRENDIZAJES ESPERADOS

Adquiere y/o desarrolla hábitos, actitudes, valores y conocimiento para el desarrollo de competencias en el uso de una lengua extranjera con la intención de desempeñarse en ámbitos sociales, culturales, profesionales y académicos.

EXPERIENCIA DE LOS ESTUDIANTES

Se realizará entrevista al estudiante en cuestión, quien ya ha sido consultado sobre su interés en participar en la FEPS y ha accedido de manera amable.

PRÁCTICA DOCENTE SIGNIFICATIVA

Esta práctica me ha llevado a atestiguar cambios significativos de una manera efectiva en alumnos que a pesar de llevar varios años estudiando la materia, no han logrado tener un avance significativo.

DOCENTE QUE DISEÑA LA EXPERIENCIA:
> Julio César Garza Villanueva

LINKS

- > CLASSROOM
- > APRENDIZAJES ESPERADOS
- > EXPERIENCIA DE LOS ESTUDIANTES
- > PRÁCTICA DOCENTE

INSTITUTO LUX

Blvd Jorge Vértiz Campos 1616, Fracción Prebital El Cerrito, Zona Club Deportivo, 5283 León, Gto.
4177-4411 (200) Ofic.



PRIMARIA

"TECLADO"

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Seleccionar y analizar la letra de una canción o ronda infantil, que revisaron en clase, para interpretarla frente a un público.
- Involucrarse un poco más a fondo en el mundo de la música, al aprender las notas, saber cómo suenan y cómo se escriben en un pentagrama, al igual que la canción aprendida.
- Entender y experimentar que podemos usar la tecnología para llevar nuestro arte más allá del papel o de un instrumento común. Al mismo tiempo, descubrir que podemos hacer nuestro propio instrumento musical con papel y hacerlo sonar de verdad!

EXPERIENCIA DE LOS ESTUDIANTES

"No podemos hacer que el piano suene porque nos falta dar la indicación a la tarjeta Meow Meow"
Cuando se les preguntó que qué imaginan que podrían hacer en un futuro, respondieron: "podemos hacer un recolector de basura o unos lentes que te den toda la información que necesitas".
"Mi hermano toca el piano, le voy a enseñar esto para que él me enseñe a mí cómo tocarlo".

PRÁCTICA DOCENTE SIGNIFICATIVA

Para mí fue muy significativa esta experiencia porque fue ver el avance en los niños a través de varias clases y concluir toda esta enseñanza con un trabajo divertido y muy interesante para todos. El trabajar en conjunto con Maggie y su clase de computación fue de mucha ayuda y aprendizaje tanto para mí como para los niños, porque aprendimos a trabajar en dos espacios diferentes para lograr un solo objetivo. Los niños me contagiaron de su emoción por lograr hacer sonar su piano de papel, siendo de mucha inspiración para mí y para sus propios compañeros.

DOCENTES QUE DISEÑARON LA EXPERIENCIA.
Margarita Mata Frausto
Maira Eunice López Martínez
Elizabeth Baca Rodríguez

INSTITUTO LUX
Hombres y mujeres para los demás

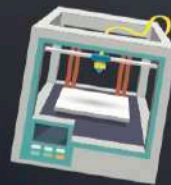


**NUEVAS
HERRAMIENTAS
PEDAGÓGICAS**



IMPRESORAS

3D



Es una máquina que a partir de diseños creados en la computadora en tres dimensiones es capaz de reproducirlo de manera sólida y con volumen.

La impresora nos permite introducir al alumno en la fabricación digital, pasando de ser consumidores de productos a diseñadores y creadores de productos. Esto implica un cambio de mentalidad, fomenta la creatividad y la aplicación de aprendizajes.

BENEFICIOS DE LA IMPRESORA DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

- 1- Materializa el producto resultante de procesos creativos y de resolución de problemas que los alumnos llevan a cabo.
- 2- Permite pasar lo abstracto a algo concreto (facilitar la comprensión de ciertos conceptos).
- 3- Mantiene el interés de los estudiantes.
- 4- Aprendizaje colaborativo.
- 5- Crear nuestro propio material de clase.
- 6- Crear piezas para reparar objetos.
- 7- Crear recursos didácticos tangibles.



¿Quién me puede capacitar?

El personal de Informática.

¿Dónde se encontrarán las impresoras?

En los laboratorios de Bachillerato, pero igual que los espacios y las diferentes herramientas tecnológicas con las que cuenta el colegio, éstas deben de ser reservadas para su uso.

¿En qué niveles y para qué se pueden usar las impresoras?

En cualquier nivel, siempre y cuando el trabajo esté pensado en función del aprendizaje del alumno y con un fin didáctico.



INSTITUTO LUX
Hombres y mujeres para los demás

**ASÍ VIVIMOS
LA FERIA DE
EXPERIENCIAS**

The background features a series of overlapping, angular shapes in various shades of purple and pink, creating a dynamic, layered effect. The shapes are positioned primarily in the lower half of the frame, with some extending towards the center. The overall aesthetic is modern and graphic.



IV
Feria De Experiencias
Pedagógicas



IV
Feria De Experiencias
Pedagógicas



IV
Feria De Experiencias
Pedagógicas



IV
Feria De Experiencias
Pedagógicas



IV
Feria De Experiencias
Pedagógicas



IV
Feria De Experiencias
Pedagógicas



IV
Feria De Experiencias
Pedagógicas



IV
Feria De Experiencias
Pedagógicas



IV
Feria De Experiencias
Pedagógicas



IV
Feria De Experiencias
Pedagógicas



INSTITUTO LUX

Hombres y mujeres para los demás