Alianza por la Calidad de la Educación

Programa Escuelas de Tiempo Completo

SNTE SEP GOBIERNO FEDERAL

MÉXICO 2010

Caja de Herramientas

Línea de trabajo

Uso didáctico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Guía metodológica

Vivir Mejor

Caja de Herramientas

Línea de trabajo

Uso didáctico de las Tecnologías de la Información y Comunicación

Guía metodológica

La *Guía Metodológica. Línea de Trabajo. Uso didáctico de las Tecnologías de la Información y Comunicación* se realizó para la Dirección General de Desarrollo de la Gestión e Innovación Educativa de la Subsecretaría de Educación Básica, Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación Pública
Alonso Lujambio Irazábal

Subsecretaría de Educación Básica
José Fernando González Sánchez

Dirección General de Desarrollo de la Gestión e Innovación Educativa
Juan Martín Martínez Becerra

Coordinación Nacional del Programa Escuelas de Tiempo Completo
Marcela Ramírez Jordán

Coordinación Académica
Alejandra Rodríguez Ocáriz
Cristina Ramírez González

Autora
Gloria América Martínez Frausto

Coordinación técnico-pedagógica
Leticia Gabriela Landeros Aguirre

Colaboración
Hilda Gómez Gerardo

Agradecimiento especial
Al Profesor Clemente Vázquez González de la Escuela Primaria "Bruno Traven", D. F., por sus aportaciones para la redacción final del documento.

Cuidado de la edición
Alejandra Rodríguez Ocáriz

Diseño y formación
Claudia Cervantes Ayala

Corrección de estilo y pruebas finales
Mario Alberto Mier Calixto

Primera edición 2009
D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2009
Argentina 28, Colonia Centro Histórico,
C. P. 06029; México, D. F.

ISBN 978-607-8017-14-0
Distribución Gratuita (prohibida su venta)

Presentación

Estimadas profesoras, estimados profesores:

Esta guía metodológica es un material didáctico que forma parte de la "Caja de Herramientas" de la propuesta pedagógica del Programa Escuelas de Tiempo Completo (PETC) de la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública. Esperamos que sea de utilidad para orientar su práctica educativa en el tratamiento didáctico de las seis líneas de trabajo del Programa, y para enriquecer las actividades que desarrollan con sus alumnos en la Escuela de Tiempo Completo (ETC), conforme a lo previsto en los Planes y Programas de Estudio de educación básica.

La guía constituye un recurso didáctico que busca fortalecer la práctica docente y ampliar las oportunidades de aprendizaje y el desarrollo de competencias de sus alumnos en ambientes lúdicos, de convivencia e interacción, aprovechando la ampliación de la jornada escolar en las ETC.

En este material educativo encontrarán un conjunto de estrategias, actividades, ejercicios y sugerencias que esperamos que puedan poner en práctica en el aula, y fortalecerlos a partir de su experiencia docente y del conocimiento de sus alumnos.

El propósito es que esta guía pueda ser una fuente de consulta y de mejora permanente. Es un material didáctico flexible y práctico que se adapta a la diversidad de estilos y formas de trabajo docente. Ofrece alternativas para abordar distintas temáticas de la línea de trabajo, que se verán fortalecidas en el diálogo entre maestros y directores, y les permitirán diseñar nuevas estrategias didácticas a partir de las necesidades e intereses de sus alumnos.

Los invitamos a utilizar y aprovechar esta guía y los demás materiales del PETC. Deseamos contar con sus aportaciones y propuestas para enriquecerlos, así como sugerencias para diseñar nuevas estrategias, producto de la creatividad y el trabajo del colectivo docente, para mejorar los aprendizajes de niñas, niños y jóvenes del país.

Índice

INTRODUCCIÓN 7

SENTIDO Y RELEVANCIA DE LA LÍNEA DE TRABAJO 11

ESTRATEGIAS 15

1. Una imagen dice más que mil palabras 15

2. Para conocer hay que escuchar 27

3. El arte con multimedia: presentaciones 41

4. Enciclomedia: un mundo por seguir descubriendo 55

5. Mensajes de nuestra comunidad: grabación en video 65

6. Investigar, conocer y aprender: Internet 77

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS 89

ANEXO 91

CUADERNO DE NOTAS 93

Introducción

En un mundo globalizado, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se convierte en un requerimiento del mundo laboral y de acercamiento con otras sociedades. Las escuelas no pueden quedar al margen de las demandas; requieren cumplir tareas cada vez más complejas y diversificadas y, por ende, los profesores necesitan asumir su quehacer acorde a las necesidades del momento y a las exigencias de la sociedad actual, lo que implica desarrollar nuevas competencias.

Hoy, la gran mayoría de las escuelas de educación básica cuentan con nuevos recursos y herramientas para ampliar y fortalecer el aprendizaje de los niños y adolescentes; sin embargo, no se aprovechan las ventajas que pueden ofrecer las tecnologías de la información y los medios de comunicación para crear escenarios más atractivos, interesantes y flexibles para la enseñanza de las distintas asignaturas que conforman el currículo nacional.

El Programa Escuela de Tiempo Completo (PETC), a través de una de sus líneas de trabajo, promueve el conocimiento, manejo y potenciación de las oportunidades educativas de las TIC como recursos para favorecer nuevas formas de consolidar aprendizajes en los alumnos. Por ello, el propósito de esta guía es proporcionar a los profesores que participan en el programa un conjunto de estrategias para el Uso didáctico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que permita enriquecer y fortalecer el sentido de las actividades que se desarrollan en el aula y en la escuela durante la jornada escolar ampliada, en congruencia con los enfoques pedagógicos propuestos en los Planes y Programas de Estudio de la educación básica.

Para muchos profesores, el tratamiento didáctico de las TIC representa un reto, ya que tienen que dotar a los instrumentos y a las tecnologías de sentido para el aprendizaje, incorporando estos recursos en las actividades que cotidianamente desarrollan los alumnos en el salón de clases, como una opción moderna para acceder a los contenidos curriculares y como campo de aplicación de los conocimientos adquiridos.

Por ello, es necesario ofrecer a los profesores, por una parte, orientaciones que les permitan conocer el sentido, el propósito y las características de la línea de trabajo Uso didáctico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y por la otra, un conjunto de estrategias que aporten sugerencias didácticas para atender de manera eficiente esta línea.

Con este material se espera que los docentes se familiaricen paulatinamente con el manejo de las herramientas, recursos y medios TIC. En su tratamiento no sólo se abordan las herramientas relacionadas con la computación e Internet, sino otros medios como el cine, la televisión, la radio y el video, todos ellos susceptibles de aprovecharse con fines educativos.

La guía está integrada por seis estrategias, en cada una de las cuales se trabaja con una TIC diferente, se desarrollan distintas habilidades y destrezas, y se construyen nuevos aprendizajes.

La estrategia "Una imagen dice más que mil palabras" tiene el propósito de brindar al profesor una serie de actividades para trabajar con una de las TIC más utilizadas en la vida cotidiana de los alumnos: el video. Es importante que, a través del manejo de este medio, se promuevan el análisis, la crítica y la reflexión sobre la información proporcionada por los diferentes tipos de video, pero sobre todo, desarrollar en los niños el gusto por observar, compartir e investigar mediante imágenes y sonidos.

"Para conocer hay que escuchar" es una estrategia que pretende que los profesores y los alumnos pongan en juego su expresión y compresión oral, además de incentivar la imaginación al escuchar. Con ese fin, se propone utilizar audioteatros, audiolibros e incluso radionovelas que, además de tener un contenido coloquial de la vida, también puedan revivirse, desde la imaginación de los niños, procesos históricos o las vidas de personajes ilustres.

En la mayoría de los grupos encontramos alumnos que tienen habilidades para una o más de las expresiones artísticas. Es por ello que, con la estrategia "El arte con multimedia: presentaciones", se promueven actividades para que los alumnos elaboren dibujos (libres o con temas específicos) y los proyecten en una presentación multimedia, en la cual la música también desempeñará un papel importante. Para el diseño de las presentaciones, los niños ponen en juego el desarrollo de habilidades intelectuales (como la búsqueda y selección de información, capacidad de síntesis y elaboración de argumentos para explicar o defender una idea).

A partir de 2004, las escuelas cuentan con un recurso denominado Programa Enciclomedia, que si bien tiene como sustento los libros de texto acordes a los Planes y Programas de Estudio de 1993, los medios, recursos y herramientas se convierten en

un potencial multimedia para generar diversas formas de enseñanza y de aprendizaje. Es por eso que el propósito de la estrategia "Enciclomedia: un mundo por seguir descubriendo", es utilizar el programa como alternativa para que los alumnos utilicen las diferentes herramientas en beneficio de la construcción de aprendizajes.

Una inquietud importante en los seres humanos es recuperar la historia de su país, estado, comunidad, colonia e incluso de su calle y, por supuesto, la propia. La estrategia "Mensajes de nuestra comunidad: grabaciones en video" nos muestra cómo aprovechar los adelantos tecnológicos no sólo para tomar fotografías, sino también para grabar sucesos de la vida individual y social, que permitan conocer más nuestra cultura y formar nuestra identidad.

Sin duda, una de las TIC integradora de todas las demás y con un alto poder de comunicación e información, es la Internet (entendida como una gran comunidad de la que forman parte personas de todo el mundo, que usan computadoras para interactuar entre sí, con la posibilidad de proporcionar y obtener información). "Investigar, conocer y aprender: Internet" es una estrategia con la que los alumnos, en primer lugar, llegarán a construir su propia red del conocimiento con compañeros del grupo, de la escuela, de las escuelas cercanas e incluso de otros estados, países y cualquier parte del mundo; en segundo lugar, podrán investigar, conocer, y aprender de diferentes formas no sólo aspectos académicos, sino también a desarrollar competencias para comunicarse y aprender de forma autónoma.

En general, la guía tiene la intención de orientar en los primeros acercamientos al mundo de las TIC con una mirada didáctica, pero también detonar otras formas que, en colectivo, los profesores de la Escuela de Tiempo Completo pondrán en práctica, siempre con la idea de brindar a los alumnos mejores y distintas formas de aprender.

Sentido y relevancia de la línea de trabajo

La sociedad actual demanda de alumnos y profesores el desarrollo de diversas competencias para la vida, con las cuales se pueda responder a los retos de hoy y de mañana. En este sentido, una de las finalidades de la educación básica es promover en los alumnos, entre otras competencias, la resolución de problemas, la búsqueda y selección de información, y el manejo y uso de los avances tecnológicos.

Sin duda, las Tecnologías de la Información y la Comunicación ocupan un lugar importante en el desarrollo de estas competencias; su uso ha generado cambios en la manera de comunicarse. Hoy ofrecen formas innovadoras para la organización, búsqueda y tratamiento de información, para apropiarse de la misma y, por supuesto, en los recursos y herramientas de investigación que se utilizan.

Es por ello que las TIC son parte importante de las iniciativas educativas que promueve la Secretaría de Educación Pública a través de sus diferentes instancias educativas. En este sentido, el PETC incluye como una de sus líneas de trabajo, el Uso didáctico de las TIC, con la cual se pretende que los alumnos de las Escuelas Tiempo Completo tengan acceso a todo tipo de tecnologías que les permitan favorecer el desarrollo de sus competencias para la vida.

Pero, ¿a qué llamamos Tecnologías de la Información y la Comunicación? Actualmente existe un debate sobre cuáles son las TIC y cuáles son las nuevas TIC (NTIC). En general, dentro de las Tecnologías de la Información y la Comunicación encontramos desde revistas, periódicos, televisión, cine y video, hasta lo más innovador, como la computadora, el *software*, la Internet, el correo electrónico, el *chat* y la educación a distancia (cursos y talleres en red o por videoconferencia). Es decir, la tecnología "ha sido funcional a su tiempo y en cada época ha permitido dar respuesta a necesidades diferentes de las sociedades" (Rozenhauz y Steimberg, 2002). Así pues, las TIC constituyen un recurso con grandes posibilidades didácticas en el aula y un enorme atractivo para el alumno.

Es importante destacar que no se trata de introducir los medios tecnológicos de forma masiva a las aulas, sino analizar los beneficios

TIC: libros, periódicos, revistas, televisión, videos.

NTIC:

Presentaciones multimedia, computadoras, Internet, correo electrónico, televisión satelital, *chat*, telemática.

de éstos para apoyar didácticamente los procesos de enseñanza y para generar otras formas de aprender en nuestros alumnos. Por tanto, siempre que se elija una TIC, es necesario analizar su uso y su propósito desde el punto de vista pedagógico.

Algunas de las TIC están representadas por libros, periódicos, revistas, televisión, video y cine. Por su parte, las NTIC se definen como una serie de nuevos medios que involucran la informática y las telecomunicaciones. Los microprocesadores y las plataformas virtuales han revolucionado las TIC, dando origen, por ejemplo, al hipertexto, la multimedia, la Internet, la televisión satelital, etc., que giran en torno a las telecomunicaciones, la informática y los medios audiovisuales.

Las tecnologías más actuales (también llamadas nuevas tecnologías) se pueden clasificar de acuerdo con sus características o posibilidades comunicativas, y con base en la forma en que muestran la información y establecen la comunicación (Silva, 2005):

Hipertexto

Se refiere al texto que se presenta en una computadora, que lleva al lector a otra información relacionada. El hipertexto hace posible una organización dinámica de la información mediante conexiones denominadas *hiperenlaces*. En su forma básica, una página de Internet está compuesta por hipertexto.

Multimedia

Son los medios que combinan texto, imágenes y sonido, como las presentaciones electrónicas realizadas con programas para ese fin (como *PowerPoint*), y que no requieren la interacción con el usuario.

Hipermedia

Conjunto de contenidos que incluye texto (o hipertexto), video, audio, imágenes, etc., estrechamente relacionados entre sí de forma no lineal, y que permiten la interactividad con el usuario. Son ejemplos de hipermedia: Internet, las películas en DVD y los videojuegos.

Internet

Es un sistema que enlaza redes de computadoras de todo el mundo, ya sea por línea telefónica, conexiones inalámbricas, fibra óptica o vía satélite. Es una red formada por millones de redes públicas y privadas, de los ámbitos académico, comercial y gubernamental. A través de Internet se maneja información (mediante documentos en hipertexto y correo electrónico) y es posible acceder a diversos servicios (como *chat*,

transferencia de archivos, diversión, redes sociales, videoconferencias…). En principio, Internet no tiene restricciones de edad, raza, sexo, o condición social o política; de ahí la importancia de orientar a los alumnos en su uso analítico y reflexivo.

Software

Programas y aplicaciones con los cuales es posible realizar diversas tareas en la computadora. El *software* básico de una computadora incluye, entre otros programas: procesador de texto, hoja electrónica de cálculo, bloc de notas y programa básico de dibujo, por ejemplo.

Al utilizar las TIC en el aula, los profesores deberán transformar sus procesos de enseñanza para generar otras formas de aprendizaje en los alumnos. Sabemos que la actitud de rechazo del profesorado está relacionada con la falta de actualización y formación en el uso de estas tecnologías, y con las carencias logísticas de algunos centros escolares. Para contrarrestar esta situación, es necesario contar con opciones de formación continua en el manejo de las TIC, y con una actitud abierta al cambio. La reflexión sobre el tipo de material didáctico que se utiliza de forma constante en la práctica docente, ayuda a incorporar las TIC como parte de la vida cotidiana en el aula.

Esta línea de trabajo tiene como propósito brindar, a profesores y alumnos, diversas herramientas para el uso eficiente de las TIC para el aprendizaje reflexivo y crítico, y para formar usuarios competentes. Para lograrlo, debe entenderse con claridad que la inclusión de las TIC en la educación básica de nuestro país, está estrechamente ligada al papel del profesor como mediador entre dichas tecnologías y el perfil de egreso de este tramo de la educación. Es importante resaltar que el docente es quien deberá:

- Reconocer, seleccionar y estructurar las herramientas que ofrecen las TIC para la mejora del aprovechamiento escolar.
- Establecer los vínculos entre los conocimientos previos de sus alumnos y la nueva información que obtengan a partir del trabajo con las TIC.
- Elaborar la planeación adecuada para orientar a los alumnos en la construcción de aprendizajes significativos; es decir, planear para cubrir las necesidades de aprendizaje de sus educandos, no para el recurso tecnológico.

Aquí debemos enfatizar algunas de las ventajas que ofrecen las TIC en el ámbito:

- Transmitir la información de la manera más clara y fluida posible.
- Pueden combinarse y complementarse con otras para enriquecer la información.
- La información no sólo se transmite, sino que el receptor-alumno interactúa con ella a través de una participación directa, sin que necesariamente esté físicamente en el lugar.

- La información es enriquecida mediante imágenes, sonidos, textos, símbolos, etc., teniendo la seguridad de que será comprendida por su receptor o receptores.
- Estimulan la curiosidad y creatividad de los alumnos para desarrollar procesos de aprendizaje flexible dentro y fuera del aula.

En este sentido, la línea de trabajo Uso didáctico de las TIC pone a la disposición de los profesores que participan en el PETC, una guía con propuestas diversas para trabajar con estas tecnologías en sus diferentes recursos o herramientas: aulas de medios, computadoras, cámaras fotográficas o de video, revistas, películas y equipo Enciclomedia.

El desarrollo de esta línea de trabajo implica echar a andar esos recursos, mediante las estrategias que se proponen u otras derivadas de la experiencia docente, de modo que profesores y alumnos se vinculen con las tecnologías, comprendan su función como herramientas y las utilicen como vía para fortalecer aprendizajes o generar otros nuevos.

La jornada completa es propicia para que la comunidad escolar en su conjunto (no sólo los alumnos) ensaye oportunidades de aprendizaje con tecnologías y saque provecho a lo que tienen a su disposición. El trabajo docente en torno a ella implica una serie de retos que los profesores van superando día a día. El papel que desempeñe el uso de las TIC como instrumentos auxiliares dependerá, sin duda alguna, del profesor como facilitador y diseñador de situaciones de aprendizaje, ya que estarán presentes en todo momento de la vida de los alumnos, y les serán de gran ayuda para ser competentes en el medio social actual y en el medio laboral futuro.

En suma: al promover el uso de las TIC en las actividades cotidianas de la escuela, los profesores de Escuelas de Tiempo Completo lograrán dinamizar su práctica educativa, generando procesos innovadores de enseñanza, y pondrán en juego diversas formas de aprendizaje en sus alumnos.

1. Una imagen dice más que mil palabras

Descripción general

Durante el desarrollo de esta estrategia, tus alumnos tendrán un acercamiento al uso del video como recurso para obtener nuevos conocimientos y fortalecer los que ya tienen. Se espera que, por una parte, generes oportunidades para que los niños expresen y compartan ideas, emociones y puntos de vista sobre diversos temas, como hechos históricos, fenómenos naturales o situaciones de la vida diaria, entre otros. Por la otra, que reconozcas las posibilidades que ofrece el video para obtener información, propiciar su análisis y promover el enriquecimiento de puntos de vista a partir de la reflexión en un grupo diverso y heterogéneo.

La estrategia cuenta con dos momentos. El primero consiste en que tú y tus alumnos reconozcan el video como recurso para enriquecer conocimientos. Con ese fin, te presentamos una serie de pautas para que, de acuerdo con los intereses de tus alumnos y los contenidos que trabajarán, selecciones el video o videos, diseñes una guía de observación para analizarlos, y orientes a los niños para elaborar un texto sobre el contenido del video. Para los grados 5o. y 6o. de primaria, y para los de secundaria, sugerimos que los alumnos externen sus puntos de vista y se elabore una guía conjunta entre ellos y el profesor.

En el segundo momento, los alumnos identificarán algunos aspectos del video como un recurso para adquirir, organizar y aplicar conocimientos de diverso orden. Asimismo, conocerán los elementos que deben considerar para seleccionar videos que apoyen sus trabajos académicos en la escuela o para compartir información relevante con sus iguales sobre un tema determinado.

Al realizar las actividades que integran la estrategia, los alumnos conocerán y explorarán el video como medio de comunicación y como recurso para allegarse información científica, histórica, cultural y periodística, del mundo o de su comunidad. Al mismo tiempo, pondrán en práctica sus habilidades en la lectura, en la expresión oral y escrita, y en la

búsqueda y selección de información, en trabajo colaborativo e individual, y compartir ideas en un ambiente de armonía y libertad.

Debemos tener presente que el video es un eficaz instrumento didáctico que posibilita la exposición sistematizada de contenidos, despierta el interés en la presentación de temas complicados, permite la reflexión y el debate de temáticas, y motiva el diseño creativo de los propios alumnos.

Propósito

Utilizar el video como recurso para promover el análisis y la reflexión sobre temas específicos.

Al desarrollar la estrategia se ponen en juego habilidades y destrezas como:

- Reconocer al video como un recurso para enriquecer las exposiciones en clase.
- Usar de forma eficaz el video para compartir y discutir distintos puntos de vista.
- Buscar, analizar y seleccionar información.
- Usar recursos tecnológicos básicos.
- Trabajar en forma colaborativa.
- Elaborar textos para expresar ideas (guiones de observación, recuperación de ideas principales y reportes de análisis, entre otros).

Para no olvidar

¿Qué es el video?

El video, como medio de comunicación, permite no sólo el consumo sino también la elaboración de mensajes audiovisuales por el usuario, lo que le permite abandonar su papel de mero receptor, y adoptar una postura más activa y creativa.

Es necesario considerar que el video es una alternativa a la televisión, que permite elaborar sus contenidos fuera del control económico y cultural de las grandes cadenas y productoras televisivas.

El video integra distintos modos de expresión visual (historieta, fotografía, televisión y cine) y auditivos (lenguaje oral, música, ruidos, silencios y sonidos).

Sus características tecnológicas convierten al video en un vehículo idóneo para determinar prácticas educativas. Su versatilidad hace que pueda cumplir funciones diversas, según las finalidades formativas que se deseen alcanzar. (Para mayor información, véase el anexo.)

Materiales requeridos

- Reproductor de video (videocasetera, DVD, o computadora con reproductor de DVD o CD)
- Equipo de Enciclomedia
- Bocinas
- Cuadernos y lápices
- Lista de videos seleccionados

Así o asá...

Si tu escuela cuenta con aula de medios, utilicen la computadora para reproducir los videos elegidos. Y si además tienen un módulo del Programa Enciclomedia, verás que uno de sus recursos son los videos relacionados con los contenidos del programa. Para aprovecharlos, no es indispensable que estés trabajando con 5o. o 6o. grado; algunos videos contienen información sencilla que puede compartirse con los alumnos de grados inferiores.

Recuerda que tú estarás presente en todo momento para guiar a tus alumnos en el análisis del contenido del material; por lo tanto, puedes detener el video y repetirlo para comprenderlo mejor.

Recomendaciones para el trabajo

a. Duración aproximada

Por su flexibilidad, la estrategia permite que planees el número de sesiones o actividades de acuerdo con tus necesidades académicas y de trabajo con el grupo.

La duración más corta de trabajo con el video es un encuentro de dos horas, sin que esto signifique que el tiempo es determinante de la estrategia; una de las ventajas es que puede retomarse en diversos encuentros. Por ejemplo, si trabajas con los videos del Programa Enciclomedia, la proyección llevará poco tiempo (el de mayor duración es de cinco minutos). Si deciden visualizar videos de películas, documentales científicos o históricos, el tiempo puede ser de uno a dos encuentros. No es necesario terminar la transmisión del video en una sola emisión; lo importante es recuperar información que les será de provecho a los alumnos.

b. Sugerencias para organizar a los alumnos

Al ser una TIC integradora de recursos como la imagen, el audio y textos, el video puede trabajarse con los tres ciclos de la escuela primaria o los tres grados de educación secundaria.

a) Durante el ciclo escolar pueden organizarse tres periodos de proyección de videos cortos o cine-debates para cada ciclo escolar. Por ejemplo, todos los lunes de septiembre se proyectarán videos para el primer ciclo; los temas deben

seleccionarse en colectivo entre profesores y alumnos. Previo al periodo, invita a los alumnos a proponer diferentes temas; por medio de una votación o por consenso, seleccionen cinco de los más votados y sobre éstos versarán los videos que se proyecten los lunes.

En el caso de secundaria, puede trabajarse un mes por grado y descansar el siguiente. Esto es: septiembre para los de tercer grado y descanso en octubre; noviembre para segundo grado y descanso en diciembre, y enero para primer grado. Después de realizar una evaluación con los profesores y los alumnos, decidir qué cambios realizarían y establecer los siguientes meses de proyección de videos.

b) Llevar a cabo una "Semana musical" para toda la escuela, en la cual se darán a conocer distintos tipos de ritmos musicales a través de videos. Propón a tus colegas y alumnos de tu escuela que en una urna depositen papelitos con los nombres de los ritmos musicales que les gustaría conocer o en los que quisieran profundizar; selecciona aquellos que tengan mayor aceptación. No olvides agregar algunos ritmos desconocidos para los alumnos; es importante abrir otros panoramas.

En secundaria, puedes apoyarte con la sociedad de alumnos o jefes de grupo para realizar, primero, la selección de ritmos y sus videos, y después, coordinar la proyección.

c) Realizar la "Semana del video", en la que un día le corresponde a cierto grado. Por ejemplo: los lunes, sexto; martes, cuarto; miércoles, tercero; jueves, quinto, y viernes, primero y segundo. Los videos abordarán temas sobre un área del conocimiento (ciencias, historia, literatura…), pero recuerda que deben ser del interés de los alumnos, para que enriquezcan sus saberes o generar otros.

Una vez que estés a punto de iniciar la actividad, puedes organizarlos de la siguiente forma:

- Coloca a los alumnos cómodamente sentados frente al televisor o pantalla, ya sea en tapetes, sillas o en sus lugares.
- Antes de iniciar la proyección, proporciona a los alumnos una hoja donde podrán registrar lo que les llame la atención, lo que es nuevo y desconoce, o simplemente lo que más le agradó.

(Recuerda que la escuela puede implementar otras actividades.)

c. Consignas de partida

Prepárate. Recuerda que eres es el mediador entre el uso de las TIC y los procesos de aprendizaje de tus alumnos. Con la intención de optimizar el uso del video, requerirás información sobre cómo seleccionar un video, cómo preparar un guión de observación para los alumnos, cuáles son los temas que les interesan, y qué contenidos programáticos deseas desarrollar o reafirmar.

Explora. Revisa el material videograbado con que cuenta la escuela. Selecciona aquellos videos útiles para realizar el periodo de proyección por grado (la "Semana musical" o un video-debate, por ejemplo).

También puedes acercarte al Centro de Maestros. Ahí se cuenta con un acervo importante de videos relacionados con la ciencia, la historia, y temas de español, matemáticas y geografía, entre otros.

Identifica. Será importante que te asegures del tipo de equipos y materiales con los que cuentas para la proyección de un video: videograbadora, reproductor de DVD, televisor, computadora y cañón de proyección, y pantalla de proyección o pizarrón interactivo.

Incluye. El trabajo con el video representa una oportunidad para compartir preferencias, emociones e ideas sobre diversos temas. Esto permite propiciar espacios de trabajo colaborativo no sólo entre el profesor y los alumnos, sino entre pares y con el resto de la comunidad escolar. El video siempre es actual; sólo se modifica la forma en que se presenta o los elementos tecnológicos que lo conforman, pero, indiscutiblemente, su función didáctica depende de los usos que el profesor ponga en práctica.

Disfrútenlo. Cada una de las actividades que se realizan con los alumnos es una oportunidad de descubrir nuevas emociones y de redescubrirnos como profesores. Suele ocurrir que, cuando colocamos el video en el reproductor, ya sea videocaset o DVD, ¡no se ve nada! No te alarmes. Permite que los alumnos traten de solucionar el problema; haz que se sientan partícipes de la clase; esto los hará corresponsables y se involucrarán. Favorece la participación de tus alumnos de forma divertida y con respeto.

Desarollo de la estrategia

Encuadre: y el video, ¿se ve o se graba?

Al iniciar la estrategia, te sugerimos que comentes con los alumnos que en esta ocasión se trabajarán la observación, el disfrute y el análisis de videos.

Por medio de preguntas generadoras, explora lo que ellos saben sobre el video: para ustedes ¿qué es un video?, ¿qué diferencia hay entre video y película?, ¿qué tipos de videos les agrada ver?

Tiempo estimado: 1 encuentro

Para continuar, comenta con los alumnos la manera o maneras en que se seleccionaron los videos:

- Por consenso o votación.
- Porque son los que encontraron en la biblioteca escolar.
- Se los prestaron en una biblioteca pública.
- Los rentaron en una tienda de videos y películas.
- Son los que tenían en casa.

De acuerdo con los temas seleccionados, reflexionen sobre el tipo de información que se puede encontrar en los videos: científica, histórica, literaria, de temas de español o matemáticas, divertida… Pregunta:

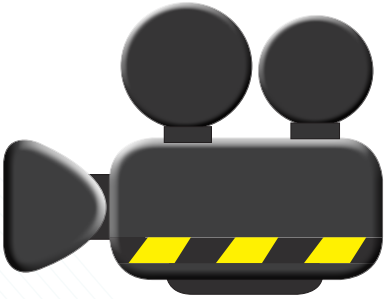
- ¿En qué otras fuentes de consulta encontramos este tipo de información?
- ¿Qué nos proporciona el video que las otras fuentes no?
- ¿Cuáles son las ventajas de investigar diversos tipos de información en video?

No olvides que el video no puede abarcar todas las necesidades e intereses formativos de nuestros alumnos; su función es introducir, reforzar o ampliar los conocimientos.

Tiempo estimado: 2 encuentros

Otras opciones de trabajo:

- Organiza a los alumnos en equipos para que comenten qué es un video. Al terminar de dialogar, elaboren un pequeño texto al respecto.
- Solicita al grupo que investiguen qué tipos de videos tienen en casa y cuáles son sus favoritos.
- Organiza al grupo por equipos. Pídeles que elijan un tema. Determinen los tiempos para que cada equipo explore en el Programa Enciclomedia los videos relacionados con el tema elegido. En este caso, comenta la importancia de anotar la ruta de navegación. (Véase la sugerencia en el apartado "Videos, interactivos y otros" en la bibliografía.)



Manos a la obra: ¿qué hay que ver en un video?

Los alumnos están disfrutando la visualización de uno o varios videos. Para este momento es necesario que conozcas las características del material y que elabores un guión de análisis. Es importante que guíes a los alumnos para aclarar, interpretar, cuestionar o valorar lo que ven, y sobre todo, que les plantees situaciones en las que desarrollen habilidades para el análisis de la información, la argumentación de ideas y el contraste de diferentes puntos de vista, entre otras.

Para no olvidar

El video es un medio muy utilizado tanto en la escuela como fuera de ella, por la ayuda que ofrece al profesor en el aula en la presentación y el apoyo de ciertos contenidos didácticos.

Uno de los problemas a los que se enfrentan los docentes en la escuela, es que los alumnos "no saben" analizar los programas, videos o películas que comparten con el resto de sus compañeros, familia o escuela. ¿Cómo orientarlos para que el análisis se convierta en una práctica cotidiana? Es necesario implementar una guía de observación del video, la cual permita al profesor hacer pausas para comentar el contenido; si los niños están concentrados, esta actividad puede realizarse después de la proyección.

Así o asá...

Recuerda que el video puede ser útil para que los alumnos lo utilicen como material de exposición sobre algún tema específico. Los videos del Programa Enciclomedia son una opción para que los niños los utilicen como recurso para brindar información al resto de sus compañeros.

Para no olvidar

Otras cuestiones que debes tomar en cuenta:

- Antes de proyectar el video, presenta una pequeña introducción sobre el mismo.
- Puedes hacer aclaraciones en las partes que consideres de interés.
- Los primeros minutos de la proyección son importantes para conseguir que el alumno centre su atención en el resto del video.

Para que los alumnos identifiquen, analicen y reflexionen sobre la información que brinda el video, es recomendable efectuar con ellos las siguientes actividades:

- Antes de proyectar el video, y a partir del título, plantea con los alumnos algunas predicciones sobre lo que verán. En el pizarrón, registren los resultados de la lluvia de ideas. Menciona que las predicciones no siempre serán acertadas, por lo que es importante seguir con interés el desarrollo del video para ir confirmando, modificando o rechazando las predicciones planteadas.
- Inicia la proyección. Observa que los alumnos estén interesados en la información; si algunos están distraídos, espera un momento propicio para pausar el video y realizar algún comentario o una pregunta de forma general. No les llames la atención; al contrario: promueve en ellos habilidades como la observación, el escuchar a otros y la comprensión oral.
- Al término de la proyección, entrégales hojas de papel en blanco y pídeles que escriban tres argumentos favorables y tres desfavorables acerca del video (no es necesario que escriban su nombre). Recoge las hojas y lee algunos de los argumentos. Pregunta a tus alumnos: ¿qué opinan acerca de lo que escucharon? ¿Qué piensan? Abre un pequeño debate e invita a que participen todos tus alumnos.
- En colectivo, comenten: ¿qué fue lo que más les llamó la atención del video? ¿Qué es lo que les gustó y qué les disgustó? ¿Cuál fue la temática abordada? ¿Qué sabían acerca del tema? ¿Qué predicciones confirmaron? ¿Con qué información relacionan el tema? ¿Qué nueva información tienen? ¿Cuál es su opinión sobre la musicalización del video? ¿Qué emociones les despertó lo presentado en el video? ¿Qué imagen les impactó? (Las anteriores sólo son sugerencias; tú puedes incorporar algunas más.)
- De manera grupal, realicen una ficha informativa sobre el contenido del video. Algunos datos que pueden incluir son: título, año, tema, área del conocimiento y una breve recomendación de por qué consultarlo. Para desarrollar esta actividad, también puedes recurrir a la ficha 41 del *Fichero de actividades didácticas. Español. Quinto grado*, cuyo propósito es que los alumnos escriban reseñas de cine para compartir su opinión y recomendar películas.

Tiene que ver con...

Las actividades hasta aquí desarrolladas ponen en juego algunas competencias comunicativas de los alumnos, como argumentar sus ideas y escuchar a los demás al participar en situaciones colectivas (como exposiciones y discusiones).

Además, de acuerdo con el video seleccionado, pueden trabajarse contenidos específicos del currículo. Por ejemplo, en Enciclomedia encontramos videos de ciencias naturales; para abordar el tema de la importancia de la alimentación, puede proyectarse el video "Nutrientes". La ruta para encontrarlo es: "Búsqueda avanzada"; en el espacio "Concepto", escribir la palabra *nutrientes*; seleccionar la opción de video y dar clic en el titulo.

Para compartir y cerrar: ...y del video ¿qué aprendimos?

Utiliza una o más de las siguientes dinámicas de grupos para recuperar el contenido del video:

1. **6 × 6 × 6.** Organiza al grupo en equipos de seis integrantes. Comenta que van a tener seis minutos para compartir seis ideas sobre el contenido del video. Les darás tres minutos para expresar las seis ideas discutidas en el equipo.
2. **Detalles y detallitos.** Sienta a los alumnos por parejas. Entrégales dos trozos de papel (pueden ser de color claro). Pídeles que en un papel escriban un objeto, persona, actitud, frase o dato que les haya llamado la atención, y que en el otro lo describan. Coloquen todos los papeles del grupo en dos recipientes (uno para los objetos, personas, etc., y uno para las descripciones). A una parte de los alumnos se les entregan las descripciones, y a los otros, el nombre del objeto, persona o actitud. Un alumno lee una de las descripciones y el alumno que tiene el nombre correspondiente lo entrega; estos alumnos forman una nueva pareja.
3. **El video, ¿para qué?** Consiste en reflexionar sobre las posibilidades que ofrece el video para investigar, conocer y divertirse al aprender sobre temas nuevos o ampliar los saberes propios de los alumnos. Solicita a los alumnos que, de manera individual, en una hoja (o, si están en el aula de medios, que cree un nuevo archivo en un programa procesador de texto), escriban tres de los elementos que integran un video. Coméntenlo en grupo y entre todos escriban por qué el video es una fuente de información. Luego, elaboren una lista de los próximos videos que deseen proyectar. Para cerrar, pide a tus alumnos que, con una frase corta, expresen su opinión acerca de trabajar con el video.

Elementos para evaluar

❍ Evaluación de los aprendizajes logrados

Identifica los avances que los alumnos tienen en relación con el desarrollo de la comprensión y expresión oral: discriminación de información, argumentación de ideas, y fluidez, claridad y congruencia, además de la elaboración de escritos relacionados con la importancia del trabajo con el video y el tema abordado en el mismo.

❍ Evaluación del proceso

Recupera sus impresiones sobre lo que les agradó o no del video, lo que sintieron al estar observando, la atención que pusieron durante la proyección, la forma en que elaboraron su argumentación, su actitud al momento de compartir sus puntos de vista (si lo hicieron con respeto hacia los otros, por ejemplo) y su escrito sobre si recomendarían o no el video.

❍ Evaluación de los resultados

Debes valorar: si la manera en que se trabajó el video es pertinente o qué modificaciones pueden hacerse, y la disposición de los alumnos para utilizar el video como fuente de información y de diversión. Para ello, te sugerimos observar: ¿la información del video fue adecuada? Si va más allá del tema central, ¿qué otras cosas aprendimos? ¿Qué temas les gustaría abordar para investigar a través del video?

Para el profesor:

Es importante que tú también externes a los alumnos tu punto de vista sobre el trabajo realizado.

Elabora un "Sobre de seguimiento" por cada uno de los alumnos, para guardar ahí sus productos (escritos, dibujos, etc.), los cuales te servirán como guías de observación. Asimismo, ten una "Carpeta colectiva", para guardar los productos elaborados por equipo o en grupo de cada una de las sesiones que trabajen con video. Esto te servirá para llevar un seguimiento del progreso de los alumnos con relación al trabajo con el video.

Al final de cada encuentro trabajado con el video, redacta un "Escrito de reflexión y crítica", en el que valores tu participación como mediador del trabajo entre la tecnología y los procesos de aprendizaje de tus alumnos. Puedes plantearte algunas de las siguientes cuestiones:

¿Las preguntas de la guía de información fueron adecuadas?

¿Los momentos en que detuve el video fueron los más propicios?

¿Mis explicaciones complementarias sirvieron para que los alumnos ampliaran su información?

¿Cómo evaluar?

Algunas sugerencias son:

Mi actitud ante la proyección del video

Desde el inicio me sentí _____

El tema tratado me pareció _____

En general, el trabajo con el video me es _____

por que _____

_____

_____

Entre nosotros

El ambiente que se generó en el grupo durante la proyección del video fue _____

_____

_____

¿Qué tendríamos que modificar para enriquecer la práctica de ver videos?

_____

_____

El tema fue de nuestro interés porque _____

¿Qué otros temas proponemos? _____

2. Para conocer hay que escuchar

Descripción general

Las actividades que conforman esta estrategia tienen la finalidad de que los alumnos se acerquen a las diferentes formas de utilizar el audio, entendido éste como un recurso sonoro que permite percibir palabras, música y efectos ambientales, para divulgar y obtener información, activar saberes previos y fortalecerlos, así como para construir nuevos conocimientos.

Escuchar audiolibros, audioteatros o radionovelas permitirá a los niños conocer y profundizar sobre un hecho histórico o cotidiano, sobre una obra literaria, o incluso acerca de situaciones de su vida. Se pretende que los alumnos se familiaricen con la importancia de escuchar para desarrollar la comprensión oral a partir de historias que proporcionan información; ellos deberán analizarlas, comprenderlas y formular opiniones acerca de ellas, para luego debatir asuntos o narrar hechos.

La estrategia está diseñada para que los profesores y los alumnos reconozcan al audio como un recurso útil para difundir y divulgar información científica y social (como prevención de riesgos y desastres naturales, noticias, ofertas del mercado), respecto de personajes y figuras públicas del mundo o de la localidad (héroes, políticos, investigadores…), así como para conocer otras culturas (música, lenguas, tradiciones), acercarse a distintas formas de vida y a otros lugares.

El audio también propicia en los alumnos, en los profesores y en los miembros de la comunidad, el acercamiento al arte a partir de escuchar música, narraciones, y grabaciones de obras literarias y de teatro. Asimismo, permite que imaginen situaciones emotivas (alegría, enojo, tristeza), físicas (paisajes, detalles de una ciudad o casa) y culturales (las fiestas tradicionales, el tipo de lenguaje que utilizan los personajes), lo que los llevará a enriquecer sus conocimientos.

Para realizar la estrategia, te presentamos una serie de pautas para que –de acuerdo con los intereses de tus alumnos y los contenidos que trabajarán– selecciones el audio o audios, elabores un guión de discusión y análisis del recurso, y para que orientes a los niños en la elaboración de un audiolibro, un audioteatro o una radionovela. (No olvides que el uso de este medio requiere una planeación y sistematización de las actividades, orientado hacia el desarrollo de habilidades de análisis y síntesis, comprensión y juicio crítico.)

Además, al escuchar los audios, los alumnos conocerán y explorarán el lenguaje sonoro como medio de comunicación, y como recurso para expresar y conocer otras formas de pensar, de sentir y de vivir. A la vez, pondrán en práctica sus habilidades para escuchar, de comprensión oral, de expresión oral y escrita, y en la búsqueda y selección de información, todo en trabajo colaborativo e individual.

Para no olvidar

¿Qué son los audiolibros, los audioteatros y las radionovelas?

Un **audiolibro**, también conocido como *libro hablado*, es la grabación de los contenidos de un libro, los cuales son leídos en voz alta. Se utiliza cuando la lectura directa no es posible.

Un **audioteatro** es una historia narrada cuya base es un texto; en él se integran párrafos que no pertenecen al texto original y elementos de ambientación (sonidos, voces y onomatopeyas) que ayudan al oyente a imaginar la historia.

La **radionovela** es un serial radiofónico que contiene una serie de capítulos que se trasmiten durante un periodo de tiempo. Este recurso comenzó a transmitirse por las ondas radiales a principios del siglo XX. El término *radioteatro* suele emplearse como sinónimo de radionovela; sin embargo, no lo son. La radionovela es una dramatización radial entregada por capítulos; en el radioteatro, en cambio, se representa una obra teatral completa.

Propósito

Reconocer el lenguaje sonoro como un recurso para conocer otras formas de pensar, de sentir y de vivir.

Al desarrollar la estrategia se ponen en juego habilidades y destrezas como:

- Enriquecer y ampliar los saberes que se tienen.
- Escuchar y poner en juego la comprensión oral.
- Reflexionar sobre los temas abordados en el audio para promover la habilidad de compartir y discutir distintos puntos de vista.
- Buscar, analizar y seleccionar información sobre algún tema trabajado en el audio.
- Usar recursos tecnológicos básicos (grabar en la computadora, manejar una casetera).
- Trabajar en forma colaborativa.
- Elaborar textos y secuencias estructuradas en las que se incorporen música, silencios y efectos que integren un audio por medio del cual se expresen y se compartan ideas.

Materiales requeridos

- Reproductor de audio (casetera, reproductor de CD, o computadora con reproductor de DVD o CD)
- Equipo de Enciclomedia
- Bocinas
- Micrófono
- Cuadernos y lápices
- Audiolibros, audiocuentos, audioteatros (pueden ser de la serie "Un sillón para el rincón") y radionovelas

Así o asá...

Para reproducir los audios, pueden utilizar casetera (si está en formato de casete), o reproductor de CD, DVD o de archivos MP3.

Si tu escuela cuenta con aula de medios, puedes usar la computadora para reproducir los audios seleccionados desde una página *web* o una memoria *flash*.

En caso de contar también con un módulo del Programa Enciclomedia, aprovechen, entre uno de sus recursos, los audiolibros relacionados con los contenidos del programa. No es indispensable que estés trabajando con 5o. o 6o. grado. Asimismo, pueden utilizar algunos audios como *karaoke*, y compartirlos con los alumnos de grados inferiores.

Recuerda que tú estarás presente en todo momento para guiar a tus alumnos en el análisis del contenido del material; por lo tanto, puedes detener el audio y repetirlo para comprenderlo mejor.

Recomendaciones para el trabajo

a. Duración aproximada

Tú determinarás los tiempos de realización de la estrategia en función de tus necesidades académicas o de trabajo con el grupo, o bien, con base en el desarrollo de los procesos de aprendizaje de tus alumnos.

La duración más corta de trabajo con el audio es de un encuentro de dos horas, sin que esto signifique que el tiempo es determinante de la estrategia; una de las ventajas es que se puede retomar en diversos encuentros.

Si están trabajando con un audiocuento, no les llevará más de 30 minutos escucharlo, por lo que tendrán el tiempo suficiente para compartir la comprensión de lo escuchado. En cambio, si escuchan una radionovela, el lapso será mayor, debido a que diario, cada tercer día o un día por semana, se transmitirá un capítulo. Al trabajar con los audiolibros del Programa Enciclomedia, la audición llevará poco más de 10 minutos; para el tiempo restante puedes realizar diversas actividades de recuperación de la información.

b. Sugerencias para organizar a los alumnos

Al ser una TIC que promueve las cuatro habilidades comunicativas (escuchar, leer, hablar y escribir), el audiolibro también permite desarrollar habilidades de investigación, y de análisis y reflexión sobre determinada información, por lo que se puede trabajar con los tres ciclos de la escuela primaria o los tres grados de educación secundaria.

a) Durante un periodo de una semana o un mes, puede organizarse la transmisión de audiocuentos (de suspenso, por ejemplo), y la siguiente semana o mes, de un audiolibro de un tema específico.

   En el caso de secundaria, los lunes de un mes podrían destinarse a escuchar audiolibros de poemas. El siguiente mes se escucharía un audiolibro de una novela o audiocuentos de terror. Aquí se puede solicitar a los alumnos que contribuyan en la búsqueda de audiocuentos en Internet.

b) Llevar a cabo el mes de "Historias que se escuchan" y, en el tiempo de recreo, reproducir los radioteatros del "Sillón para el rincón", los cuales están organizados por ciclo y nivel; en total, son 15 cuentos para el nivel primaria y 11 para secundaria.

c) Realizar "La hora de la radionovela"; cada tercer día se transmitirá un capitulo de la radionovela seleccionada.

Para realizar la estrategia te sugerimos:

- Que comentes con tus alumnos sobre si han escuchado audiocuentos, radionovelas o radioteatros. ¿Qué opinión tiene sobre ellos?
- Si la transmisión es en el momento del recreo o descanso, debes contar con un sistema de sonido que se escuche con nitidez en todo el patio escolar.

(Recuerda que la escuela puede implementar otras actividades.)

c. Consignas de partida

Prepárate. Con la finalidad de utilizar de forma adecuada el audiolibro, requerirás información sobre los diferentes tipos que hay, cómo seleccionarlos, cómo analizar su contenido, cómo preparar un guión para grabar un audiocuento, cuáles son los temas de interés de tus alumnos, y cuáles son los contenidos programáticos que deseas desarrollar o reafirmar. (Puedes recurrir al Centro de Maestros para solicitar material bibliográfico o la serie "Un sillón para el rincón".)

Explora. Revisa el material de audio con que cuenta la escuela. Busca en Internet algunas páginas para obtener audiocuentos, radioteatros o radionovelas diversos. Selecciona aquellos audios útiles para realizar el periodo de transmisión.

Identifica los recursos con que cuentas para la transmisión del audio (radiograbadora, reproductor de DVD o CD, computadora con reproductor de DVD o CD).

Incluye. Después de la emisión del audio, realiza con los alumnos del grupo o de la escuela, una encuesta de preferencias auditivas. A partir de los resultados, organiza a los alumnos en equipos de preferencias, y pídeles que expresen sus argumentos sobre el porqué de éstas y no de otras.

Proponle al grupo que les pregunten a sus abuelos, tíos y papás qué tipo de audios les agradan, si cuando eran pequeños escuchaban radionovelas o audiocuentos, y qué sentimientos les producían. Al término de su investigación, socialicen la información.

Disfrútenlo. Este recurso permitirá que los alumnos desarrollen su capacidad de imaginar, por lo que es una gran oportunidad de descubrir emociones nuevas y de redescubrirnos como personas.

Desarrollo de la estrategia

Encuadre: y el audio, ¿se escucha o se graba?

Explora qué tanto conocen tus alumnos sobre los audiocuentos, los audioteatros y las radionovelas: ¿qué es el audiocuento?, ¿han escuchado audioteatros?, ¿conocen las radionovelas?, ¿han escuchado algunas?

Presenta al grupo un audiocuento, un audioteatro o una radionovela y, a partir del título, realicen predicciones: ¿de qué creen que se trate la historia? ¿Qué tipo de historia les sugiere el título? ¿La historia será narrada por una persona o por diversos personajes? ¿Qué sonidos creen que escucharán? ¿Cuál será la trama?

Tiempo estimado: 1 encuentro

Otras opciones de trabajo:

- Organiza a los alumnos en equipos para que comenten qué es un audiolibro. Cada equipo debe registrar sus comentarios, y después los compartirá con el resto del grupo.
- Solicita al grupo que investiguen qué tipos de audiolibros hay en la escuela o en la biblioteca de su colonia, y cuáles son de su agrado.
- Organiza al grupo en equipos. Pídeles que elijan un tipo de audiolibro (audiocuento, audioteatro o radionovela); dales tiempo para que cada uno explore en la escuela, la biblioteca de la localidad, una librería cercana o en el Programa Enciclomedia. En este último caso, comenta la importancia de anotar la ruta de navegación. (Véase la sugerencia en el apartado "Videos, interactivos y otros" en la bibliografía.)

Manos a la obra: para conocer hay que escuchar

En este momento los alumnos conocen y disfrutan de la transmisión de audiolibros y se preparan como receptores críticos. Es importante que elabores previamente algunas pautas de comunicación y participación entre tus alumnos, con el fin de crear un diálogo horizontal donde ellos debatan y analicen lo que escuchan. No olvides que el uso de los audios, por sí solo, no logra cambios si no se establece en un marco pedagógico que contextualice al aprendizaje.

Para que los alumnos identifiquen, analicen y reflexionen sobre el contenido del audio, es recomendable efectuar con ellos las actividades que te sugerimos enseguida; tú puedes enriquecerlas con tu experiencia y creatividad.

- Antes de iniciar transmisiones, genera diversas expectativas en tus alumnos. Por ejemplo, para alumnos de primaria, invítalos a escuchar el conocido audioteatro del *Sapo enamorado*, y para secundaria, entren a la página de "Palabra virtual" (véase el apartado "Páginas de Internet" en la bibliografía). Formula, entre otras preguntas: ¿de qué creen que trata la historia? ¿Dónde se desarrolla? ¿Qué sonidos creen que van a escuchar? O bien: ¿de qué tipo de poemas se trata? ¿Qué sentimientos despertará en ustedes su contenido? ¿Por qué creen que escribieron los poemas? (Si lo consideras pertinente, puedes plantear otras preguntas.)

Para no olvidar

Utilizar los diferentes tipos de audiolibros brinda la oportunidad de desarrollar la comprensión oral en nuestros alumnos. Escuchar es comprender el mensaje; para lograrlo hay que poner en juego procesos cognitivos de construcción de significados y de interpretación de lo pronunciado oralmente.

En este sentido, los procedimientos son las diversas estrategias comunicativas que utilizamos para descifrar el mensaje (seleccionar, inferir o anticipar, interpretar, retener y reflexionar). Los conceptos son los saberes previos que se tienen –el sistema de la lengua, las reglas gramaticales y textuales que vinculan los discursos orales (gramática, coherencia, presentación)– y las actitudes (tener curiosidad ante lo escuchado, respetar las opiniones que se vierten en el audio, valorar el mensaje, reaccionar ante el mensaje o mensajes).

Otras cuestiones que debes tomar en cuenta:

- Antes de presentar el audiolibro, haz una pequeña introducción sobre el mismo.
- Si se trata de un audiocuento, no es recomendable pausarlo. En caso de que los alumnos tengan alguna duda, es conveniente escucharlo una vez más.
- Al trabajar con un audioteatro es idóneo motivar a los alumnos a realizar una representación teatral para el resto de la comunidad escolar.
- Si es una radionovela, debes conocer de antemano la duración de los capítulos y el total de éstos. Procura pausar su transmisión cuando la narración esté en un momento de suspenso; esto servirá para dejar interesados a los alumnos.
- La duración de los audiolibros debe ir de los 5 y a los 30 minutos.
- Los primeros minutos de la audición son importantes para conseguir que el alumno centre su atención en el programa.

Si la actividad se realiza para toda la escuela, cada profesor podría elaborar con su grupo algunas predicciones. Luego, registren todas en un lugar visible.

- Inicia la audición. Observa que los alumnos estén interesados en la información. Pídeles que escuchen atentamente las voces y la expresividad con que se narra la historia, el tipo y cambios de música que envuelven al relato, y que traten de identificar la diversidad de efectos que contiene. Asimismo, pide que identifiquen los silencios (¿qué función cumplen en la historia?).

- Al término de la transmisión, genera una ronda de preguntas sobre cuáles de sus predicciones resultaron ciertas, qué fue lo más les agradó del programa y qué fue lo que les disgustó.

Si la transmisión fue para toda la escuela, elabora un buzón de opiniones. Si van a escuchar otro audiocuento o el segundo capítulo de una radionovela, antes de iniciar, lee algunas de las opiniones que expresaron acerca de la transmisión anterior; esto ayudará a que los alumnos se sientan copartícipes en todo momento.

- Con tu grupo, en colectivo, discutan: ¿en qué lugar se desarrolla la historia? ¿Los lugares que describen son cercanos a nosotros? ¿La forma de actuar de los personajes es conocida para nosotros? ¿Qué valores rescatarían de la historia? ¿Qué nueva información tenemos? ¿Qué otro final proponen? (Agrega las preguntas que, en tu opinión, sean importantes.)

Tiene que ver con...

Las actividades desarrolladas en esta estrategia se relacionan con el desarrollo de la comprensión oral, y la expresión oral y escrita de los alumnos; además, ponen en marcha sus habilidades para argumentar sus ideas y escuchar a los demás al participar en situaciones colectivas.

Algunos contenidos que marca el programa (en tercer grado, leer poesía; en sexto grado, identificar el lenguaje figurado, entre otros) son, por ejemplo, audiolibros de poemas, biográficos, audiocuentos y audioteatros de un género literario, radionovelas históricas o sobre personajes celebres. En Enciclomedia, en formato de audiolibro, están las lecturas del libro de actividades de 5o. y 6o. grado. Puedes buscar en los libros de texto gratuito (con el plan 1993) en las siguientes lecciones:

2. 3. Tabla de Recursos de Enciclomedia: ESPAÑOL

LOGO	TIPO DE RECURSO	LECCIONES		OBSERVACIONES
		5°.	6°.	
	Audio-libro	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 32	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	

Tomado de La Planeación de clases y uso didáctico de Enciclomedia. Material para docentes para apoyar las actividades del trayecto formativo Inicial, SEP, 2007, p. 88.

Para compartir y cerrar: elaboremos nuestros audiolibros

Utiliza una o más de las siguientes dinámicas de grupos para recuperar el contenido y los elementos que intervienen en un audiolibro:

1. **Quiénes son.** Si es un audiocuento, organiza al grupo en equipos de 4 o 5 integrantes. Pídeles que comenten cuántas personas intervinieron en la lectura del cuento y cuáles fueron los personajes. Seleccionen uno y, por escrito, realicen su descripción física y su forma de ser. Al terminar, cada equipo compartirá su trabajo con el resto del grupo.

   Para una radionovela, organiza al grupo en parejas para que elaboren una tabla de registro sobre: el tema general, los personajes principales, los que aparecen en cada capítulo, la descripción de algunos lugares de su agrado y los valores que se reflejan en la historia.

2. **A representar historias contadas.** Una ventaja de los audiocuentos y los audioteatros es que los oyentes pueden imaginar las historias como si estuvieran observándolas en un escenario o en una pantalla de proyección. Así pues, una manera de compartir los audios es la representación teatral. Pide a los alumnos que, de los audios escuchados, seleccionen uno y desmenucen la información que brinda para que ellos puedan convertirla en un guión teatral y representar la historia ante la escuela o en otros grupos. (Es conveniente que los alumnos consideren inicialmente el contenido que pretenden comunicar, y que tengan claro quiénes serán los destinatarios y el tipo de historia que se contará.) Te sugerimos:

   - Iniciar con un audiocuento. Por ejemplo, en Enciclomedia pueden encontrar el audiocuento *Los ciegos y el elefante* (texto del *Libro de Español. Actividades* de 5o. grado). Al escucharlo pueden imaginar cómo actuar y cómo realizar las acotaciones del guión. Enseguida, elaborar un listado de personajes y escribir los parlamentos de cada uno. Luego, determinar quiénes representarán a los personajes, y nombrar comisiones para construir la escenografía, seleccionar la música, el vestuario y el maquillaje. Finalmente, establecer los horarios de ensayos y la fecha de presentación.

   - Si trabajarán con un audioteatro, puedes sugerir a los alumnos que escuchen con atención y que transcriban el audio para elaborar el guión teatral, o bien, identificar el tema de la historia, los personajes que intervienen y su papel dentro de la historia (principal y secundarios; buenos y malos, etc.), y entre todo el equipo, reconstruir la historia como guión teatral. Después, organizar

comisiones para elaborar la escenografía y el vestuario, seleccionar la música, y establecer los horarios de ensayos y la fecha de presentación.

- Apoya a los alumnos para que formulen un esquema del guión que describa el inicio de la historia, el desarrollo y el final. Deberán considerar los personajes y el relator (quien nos describe a los personajes y la situación), así como la música, los efectos de sonido y el lugar o lugares donde se llevará a cabo la trama. Una vez definidos estos elementos, oriéntalos en la redacción del guión.
- Ya escrito el guión, será conveniente leerlo en voz alta y, cronómetro en mano, tomar en cuenta las pausas, los efectos de sonido y la música. Los ajustes definitivos de tiempo, diálogo, música y efectos se harán con una serie de ensayos. Finalmente, harán la puesta en escena ante el grupo.

Para no olvidar

Para una obra de teatro es necesario:

- Elegir a los actores y determinar a qué personajes les darán vida.
- Formar comisiones para las siguientes tareas: escenografía, musicalización, vestuario, maquillaje, iluminación, y elaboración de los programas y las invitaciones.
- Nombrar a un director teatral (quién va a dirigir la obra).
- Establecer los horarios de ensayos.
- Determinar lugar y fecha de presentación.

Elementos para evaluar

Evaluación de los aprendizajes logrados

Identifica los avances que los alumnos tienen en relación con el desarrollo de la comprensión oral: discriminación de información, argumentación de ideas y reflexionar sobre la historia en general, además de la elaboración del guión teatral.

Evaluación del proceso

Recupera sus impresiones acerca de la experiencia de escuchar audiocuentos y después representarlos; sus emociones al escuchar; la forma en que imaginaron los lugares o situaciones descritas; la atención que pusieron durante la transmisión; sus reacciones al escuchar algo divertido, triste, de suspenso; su actitud al momento de compartir

sus puntos de vista (respeto hacia los otros) y en la elaboración del guión teatral, y su disposición para la puesta en escena.

❍ Evaluación de los resultados

Realiza una valoración sobre la manera en que se trabajó con el audio seleccionado, y reflexionar, por ejemplo: ¿es más conveniente trabajarlo en cada uno de los grupos, o con toda la escuela y recuperar las impresiones en cada grupo? ¿Funciona mejor la transmisión por ciclo escolar? ¿Las temáticas abordadas en las historia fueron de interés para los alumnos?

Para el profesor:

Es importante que tú también externes a los alumnos tu punto de vista sobre el trabajo realizado.

Elabora una "Ficha de registro" por cada uno de los alumnos, en la cual anotes las reacciones que tiene al escuchar un audiolibro, el interés que le causan las historias, y su actitud ante el trabajo en equipo. Asimismo, ten una "Carpeta colectiva", para guardar los escritos de los alumnos acerca de sus propuestas de temas de los futuros audios que deseen escuchar.

Al final de cada encuentro trabajado con el audio, redacta un "Escrito de reflexión y crítica", en el que valores tu participación como mediador del trabajo entre la tecnología y los procesos de aprendizaje de tus alumnos. Puedes plantearte algunas de las siguientes cuestiones:

¿Los temas fueron de interés para mis alumnos?

¿En qué debo prepararme más para trabajar con los audiolibros?

¿Qué tipo de procesos se desarrollaron durante la preparación de la puesta en escena?

¿Cómo evaluar?

Algunas sugerencias son:

Mis impresiones acerca del audio

El audiocuento me gustó (o no me gustó) porque _____

_____

El personaje que más me agradó fue _____

y el que menos me gustó fue _____

El final me gustó (o no me gustó) porque _____

_____

Yo cambiaría el final por _____

_____

Entre nosotros

¿Qué aprendimos con los audiolibros?_____

_____

¿Qué tendríamos que cambiar para disfrutar más los audiocuentos, audio-teatros o radionovelas?_____

_____

¿Qué nos agradó de escenificar la historia? ¿Qué nos costó más trabajo?

_____

_____

3. El arte con multimedia: presentaciones

Descripción general

En la mayoría de las escuelas primarias del país, una de las asignaturas olvidadas es la educación artística, la cual ha quedado reducida a trabajos manuales, a la preparación de poesía coral para concurso, el bailable para los festivales o alguna representación teatral. En general, no se ha logrado el desarrollo de las cuatro expresiones artísticas que marcan los Plan y Programa de Estudio de este nivel educativo.

Una de las propuestas del Programa Escuelas de Tiempo Completo, es destinar una serie de encuentros para que los alumnos se acerquen con otra mirada, más amplia, a las distintas expresiones artísticas y al uso de las TIC como medios para conocer, explorar y apropiarse de conocimientos sobre el arte en general.

Al desarrollar la presente estrategia, los alumnos pondrán en juego diversas habilidades, como buscar y seleccionar información textual e icónica, y se fomentará en ellos la escritura para expresar a otros sus pensamientos y emociones sobre la danza, el teatro, la música y la expresión plástica (pintura, escultura, etc.). Se pretende que, a través de la elaboración y uso de presentaciones multimedia, los alumnos de un grupo, de un ciclo escolar o de toda la escuela se acerquen al arte de forma divertida, y que las utilicen como un recurso para obtener nuevos conocimientos y fortalecer los que ya tienen, y para compartir sus emociones, ideas y pensamientos sobre una expresión artística o sobre un tema en general.

Otro de los propósitos es que los alumnos se familiaricen con la importancia de observar imágenes, conocer diversas formas de expresión artística, y leer y escuchar a otros para obtener información, analizarla, reflexionar sobre ella y apropiársela.

La estrategia está integrada por varios momentos, en los que los alumnos realizarán diversas acciones para obtener un solo producto: la exhibición del arte mediante la computadora, como una de las TIC que ayuda a la socialización de información y la construcción de conocimientos nuevos (específicamente, el diseño de presentaciones multimedia).

Durante esta estrategia se puede vincular la información de otras líneas de trabajo, como la participación y el disfrute del arte y la cultura.

Es importante destacar que con esta estrategia no se pretende que los alumnos se vuelvan críticos de arte o especialistas sobre un tema; la intención es abrir ventanas de conocimientos para que en un futuro desarrollen otras habilidades y saberes útiles para su diario acontecer. Es por ello que, con las actividades que integran la estrategia, los alumnos conocerán y explorarán algunas herramientas de la computadora (en especial, el programa *PowerPoint*) como medio de comunicación y como recurso para socializar información.

Para no olvidar

¿Qué son las presentaciones multimedia?

Son el medio por el cual se puede presentar una información textual, sonora y audiovisual de modo coordinado: gráficos, fotos, secuencias animadas de video, sonidos y voces, texto… (Bartolomé, 2004).

Las presentaciones multimedia tienen grandes posibilidades educativas, gracias a su capacidad de integrar diversos medios de comunicación a través del uso de un programa de la computadora.

Para diseñar una presentación multimedia deben tomarse en cuenta algunas pautas generales:

a) Seleccionar el tema por trabajar.

b) Incluir textos cortos de no más de seis renglones.

c) Si es un cuento o historieta, las imágenes deben tener secuencia (si los alumnos ya conocen la historia, ellos mismos pueden ordenarla cronológicamente).

d) Las imágenes pueden ir acompañadas de animación y sonido. Además de tener un colorido que permita disfrutarlas.

¿Con qué tipo de programas pueden elaborarse presentaciones multimedia?

En esta estrategia trabajaremos con el programa *PowerPoint*, destinado para planear, componer y crear presentaciones.

Para potenciar el uso y aprovechamiento de este programa te recomendamos visitar la página electrónica: http://www.programatium.com/powerpoint.htm, donde podrás descubrir las herramientas con que cuenta para la elaboración de presentaciones multimedia.

Se propone que el profesor y los alumnos seleccionen un tema de educación artística y creen sus presentaciones para después organizar la apertura de una galería multimedia.

Propósito

Elaborar una presentación multimedia para dar a conocer información, y promover el análisis y la reflexión sobre temas específicos entre sus compañeros de grado, ciclo o escuela, a partir de la selección de un tema e investigación sobre éste.

Al elaborar presentaciones multimedia se ponen en juego habilidades y destrezas como:

- Reconocer a las presentaciones multimedia como un recurso para presentar información sobre temas diversos.
- Usar de forma eficaz la información obtenida sobre un tema que permita compartir y discutir distintos puntos de vista.
- Buscar, analizar y seleccionar información tanto textual como icónica.
- Usar recursos tecnológicos básicos.
- Trabajar en forma colaborativa.
- Elaborar textos para expresar ideas y sentimientos.
- Utilizar imágenes como medio de expresión de ideas y emociones.

Materiales requeridos

- Una computadora con algún programa para elaboración de presentaciones electrónicas, como *PowerPoint*
- Equipo de Enciclomedia
- Bocinas
- Cuadernos y lápices
- Conexión a Internet

Así o asá...

Si tu escuela cuenta con aula de medios, usen las computadoras para que los alumnos diseñen en equipo sus presentaciones multimedia. En la estrategia emplearemos el programa *PowerPoint*. Del Programa Enciclomedia, aprovechen "La galería", en la cual se muestran obras de famosos pintores, o la sección "Taller creativo", para conocer más sobre la danza y la música. Recuerda que el Programa Enciclomedia contiene información que puede compartirse con los alumnos de grados inferiores.

Si las computadoras tienen conexión a Internet, puedes sugerirles a los alumnos que busquen información, imágenes y audio sobre el tema seleccionado. Toma en consideración que los temas tienen que estar relacionados con algunas de las manifestaciones artísticas.

Recuerda que tú estarás presente en todo momento para guiar a tus alumnos en el análisis del contenido de la información que encuentren.

Recomendaciones para el trabajo

a. Duración aproximada

La estrategia es flexible; tú decidirás los tiempos de acuerdo con tus necesidades académicas o de trabajo con el grupo.

La duración más corta de trabajo con las presentaciones multimedia es de uno o dos encuentros de dos horas, sin que esto signifique que el tiempo es determinante de la estrategia; una de las ventajas es que puede retomarse en diversos encuentros. Por ejemplo, si trabajas con algunos temas del recurso de galerías del Programa Enciclomedia, la selección de información y la elaboración de la presentación requerirá un encuentro de dos horas; se tendrá que destinar otro encuentro para la proyección de la presentación al resto del grupo o a los compañeros de la escuela. No es necesario proyectar la presentación inmediatamente después de terminarla; es mejor presentarla en otro encuentro, para que los diseñadores aprecien su trabajo y los espectadores no tengan premura.

b. Sugerencias para organizar a los alumnos

Dado que es una TIC integradora de recursos como la imagen, el audio y textos, la presentación multimedia puede trabajarse con los tres ciclos de la escuela primaria o los tres grados de educación secundaria.

a) Una vez al mes, puedes organizar la proyección de presentaciones multimedia y hacer del aula de medios un lugar para el arte, como si fuera una sala de exposiciones o una galería. Inicia con los grados superiores (5o. y 6o.). En trabajo conjunto, elaboren un listado de temas sobre arte: pintura contemporánea, pintores españoles, poetas mexicanos, canciones populares mexicanas, etc. Calendaricen qué tema se proyectará cada mes y a qué grupo o equipo le tocará el diseño de la presentación multimedia. (Explícales a los alumnos que, además de diseñar la presentación, tendrán que promover la asistencia a su galería o sala de exhibición.) De esta manera, una vez al mes, durante cuatro o cinco meses, los alumnos de toda la escuela tendrán a su alcance información sobre las manifestaciones artísticas, de una forma sencilla y divertida.

   En el caso de secundaria, el trabajo podría efectuarse por grupos. Cada representante de grupo se reunirá con sus compañeros y seleccionarán el tema que deseen trabajar. En reunión de sociedad de alumnos, elaborarán una lista de los temas, asignarán el grupo responsable de cada tema y establecerán la fecha de proyección.

   Al trabajar con los alumnos de secundaria, es importante que guíes la búsqueda en Internet. Puedes proponerles algunas páginas con información verídica y con sustento teórico, sin pasar por alto las que ellos decidan consultar. La proyección se puede preparar para una vez al mes, de tal forma que cada grupo tendrá varios encuentros para diseñar su presentación multimedia.

b) Organicen el mes de "La canción popular mexicana". Un día de cada semana (por ejemplo, los martes), los alumnos asistirán a la galería escolar o sala de exhibición (que puede ser el aula de medios o el aula de Enciclomedia), donde se proyectará la presentación multimedia con información sobre los distintos autores, cantautores o cantantes más representativos de la canción popular mexicana. Al término de la proyección, solicita al público que depositen, en el buzón de sugerencias, los temas de los que deseen conocer más. Elabora una lista y distribuye los temas con tus compañeros profesores.

Como se mencionó al inicio, la estrategia pasa por varios momentos; en este caso, ya que estés con el grupo, te sugerimos organizarlos de la siguiente forma:

- Si están en el aula de medios y en ella hay más de cinco computadoras, formen equipos y asígnales las computadoras. Explícales que, si desean ver nuevamente una misma diapositiva, pueden hacerlo. En trípticos u hojas de papel, proporciona información extra. En unas charolitas, ofrece algunos dulces nutritivos (como alegrías, palanquetas, etc.); recuerda que la estancia del público tiene que ser placentera.

- Antes de iniciar la proyección de la presentación, uno de los alumnos (o tú) dará una introducción general de lo que van a ver. También puedes proporcionar tarjetas a los asistentes para que registren lo que les llame la atención, lo que es nuevo y desconocen o, simplemente, lo que más les gustó.

c. Consignas de partida

Prepárate. Elaborar una presentación multimedia puede llevarle tiempo a los alumnos; así que, en tu calidad de mediador entre el uso de las TIC y los procesos de aprendizajes de ellos, debes orientarlos en la búsqueda y organización de información textual, icónica y musical. Con la intención de optimizar el uso de las presentaciones, busca información sobre cómo diseñarlas, cómo seleccionar los recursos (imágenes, sonidos, etc.), cómo organizar la información, cuáles son los temas de interés de los alumnos y cuáles son los contenidos programáticos que deseas desarrollar o reafirmar.

Recuerda que no estás solo: en tu escuela seguramente habrá un compañero que maneje la computadora y puede orientarte en la elaboración de las presentaciones. También puedes acudir al Centro de Maestros más cercano y solicitar asesoría.

Explora. En Enciclomedia o en el aula de medios, revisa el material o programas con los que cuenta la escuela. Selecciona aquellos que te sean útiles para orientar la elaboración de presentaciones multimedia.

Identifica los materiales con que cuentas para la proyección de la presentación (varias computadoras o un solo equipo de cómputo con conexión a un cañón de proyección y pantalla o pizarrón interactivo).

Incluye. Para que los alumnos-público se sientan en un ambiente de galería o sala de exhibición, agrega elementos ambientales. El trabajo con las presentaciones multimedia es una oportunidad para compartir preferencias, emociones e ideas sobre diversos temas; también permite el desarrollo de competencias comunicativas tanto verbales como sensoriales y actitudinales. Además, las presentaciones promueven un espacio de trabajo colaborativo no sólo entre el profesor y los alumnos, sino entre pares y con el resto de la comunidad escolar. Sin duda, constituyen un recurso tecnológico con una gran posibilidad didáctica, la cual depende del uso que tú les des para promover distintos tipos de procesos de aprendizaje.

Disfrútenlo. Las TIC son un recurso invaluable para desarrollar diversas actividades con los alumnos; son una ocasión para compartir información, experimentar nuevas formas de aprender y, sobre todo, para dinamizar la práctica docente, y estar acordes al contexto social y cultural de nuestros alumnos.

Desarrollo de la estrategia

Encuadre: ¿cómo se elabora una presentación multimedia?

Al iniciar la estrategia, comenta con tus alumnos que en esta ocasión trabajarán con el programa *PowerPoint*, para diseñar una presentación multimedia sobre un tema relacionado con las manifestaciones artísticas.

Por medio de preguntas generadoras, averigua lo que los alumnos saben sobre el arte (¿qué entienden por arte?, ¿cuáles son las manifestaciones artísticas?, ¿qué expresión les agrada más: la pintura, el teatro, la música, la danza?, ¿qué otros temas relacionados con el arte les gustaría conocer?) y acerca del diseño de presentaciones multimedia (¿conocen el programa *PowerPoint* u otro similar?, ¿qué es una presentación multimedia?, ¿cómo se podrá elaborar?).

Tiempo estimado: 1 encuentro

Para continuar, explícales la forma en que se elaboran las presentaciones multimedia:

Tiempo estimado: 2 encuentros

- Seleccionar el tema que se va a trabajar.
- Elaborar un listado de los aspectos que aborda el tema.
- Definir si cada aspecto lo trabajarán por parejas, en equipos u otras forma de trabajo que ellos propongan.
- Comentar en dónde pueden encontrar información sobre el tema. (Especifica que la información puede tener la forma de texto, imágenes o videos.)
- Organizar la información.
- Guíalos para explorar el programa *PowerPoint*. Si algunos alumnos ya han trabajado con este programa, pídeles que le ayuden a sus compañeros.

Una vez que exploraron el programa, pregunta:

- ¿Qué tipo de recursos tiene el programa para elaborar su presentación multimedia?
- ¿Para qué sirve el cuadro de texto?
- De la información recabada, ¿qué elementos bajaron de la red?
- ¿Cómo incorporan un video a su presentación?
- ¿Cuáles serían las ventajas de proyectar información en presentaciones multimedia?

Otras opciones de trabajo:

- Organiza a los alumnos en equipos para que comenten qué es el arte y cuál es su manifestación artística preferida. Al terminar, registren su definición de arte y sus preferencias artísticas.
- Solicita al grupo que investiguen qué tipos de temas relacionados con el arte quisieran conocer sus compañeros de otros grupos.
- Organiza al grupo en equipos. Pídeles que abran un archivo nuevo en *PowerPoint*, que exploren el programa y que elaboren una presentación de tres diapositivas. Tú puedes guiarlos.

Manos a la obra: elaboremos la presentación multimedia

En este momento los alumnos inician la elaboración de la presentación multimedia, toman acuerdos de la fecha en que se proyectará para el resto de la comunidad escolar y preparan el espacio de la galería o sala de exhibición.

De acuerdo con la organización del grupo (por parejas, ternas o equipos más grandes), crean un archivo en *PowerPoint*.

- Sugiéreles que inserten la información textual en una diapositiva en blanco y que delimiten el espacio que ocuparán las imágenes.
- Recomiéndales que la diapositiva no quede saturada de información ni de imagen.
- Colabora con tus alumnos en la redacción de los textos.
- Si necesitan una imagen o animación, pueden buscarla en Internet e insertarla en la diapositiva seleccionada.
- Una vez que las imágenes y la información estén listas en cada diapositiva, los alumnos deben seleccionar:

- El estilo de las diapositivas.
- El sonido que acompaña a la presentación.
- El efecto al cambiar cada diapositiva
- El tiempo de transición de cada diapositiva.
- El color del marco (que no interfiera con el de las imágenes).
- El audio del video (si insertaron uno).

- Al terminar la presentación o presentaciones, pídeles que las visualicen para detectar posibles errores y corregirlos antes de la proyección.
- Durante la proyección de la presentación, solicita a los alumnos que identifiquen los aspectos que conforman el tema, y que analicen y reflexionen sobre la información que contiene la presentación; esto les será de ayuda para el momento de socializar su producto.
- Antes de abrir las puertas de la galería escolar o de la sala de exhibición, realicen algunos preparativos:

  a) Difundan la proyección de su presentación. Elaboren carteles o trípticos, o pasen a los salones a invitar a sus compañeros de forma directa.

  b) Arreglen el espacio de la proyección. Si es en la sala de medios, acomoden una mesa de recepción, donde coloquen dulces o algún detalle relacionado con el tema de la presentación. Copien en cada una de las computadoras el archivo de la presentación, ábranlo y ténganlo listo para el momento en que el público llegue.

  c) Prepara un pequeño discurso para dar la bienvenida al público, y los materiales que utilizarán para que los asistentes le hagan recomendaciones o sugerencias de nuevos temas.

  d) ¡Listo! Inauguren su galería escolar o sala de exhibición dando la bienvenida a su público.

- Durante la bienvenida, mencionen el título de su presentación e interactúen con su público realizando algunas predicciones; pueden registrarlas en un lugar visible.
- Inicien la proyección de la presentación. Pide a los diseñadores que caminen entre el público para resolver dudas. Si están en un aula de Enciclomedia, al terminar una diapositiva pueden darle la palabra al público en caso de que tuvieran alguna duda o comentario.
- Al terminar la presentación, entreguen tarjetas a la audiencia para que anoten sus dudas; los diseñadores darán respuesta a las preguntas.

- Después de la ronda de preguntas, dirígete a los visitantes: ¿cuál fue la temática abordada? ¿Cuál es la manifestación artística presentada? ¿Con qué información la pueden relacionar? ¿Qué nueva información tienen? ¿Qué fue lo que más les llamó la atención? ¿Qué les gustó y qué les disgustó? Si lo consideras pertinente, tú puedes incorporar más preguntas.
- Recuerda al público que coloquen su hoja con sugerencias en el buzón.

Para no olvidar

Las presentaciones multimedia tienen una gran cantidad de herramientas para enriquecer la información que se presenta. Como los temas que trabajarán están relacionados con el arte, las imágenes, el texto y el sonido tendrán que ser claros para que el espectador capte la esencia de la expresión artística.

Tu trabajo es fundamental en el proceso de elaboración de la presentación, porque tu función como mediador estará en juego en el momento en que los alumnos naveguen en Internet o seleccionen las imágenes, animaciones o videos.

Es importante que los temas tengan relación con el arte porque de esto dependerá el éxito de la galería o sala de exhibición.

Considerando que, en ocasiones, tanto los alumnos como los profesores, por distintos motivos –de tiempo, de distancia u otros–, no contamos con la posibilidad de visitar una galería de arte o una sala de exhibición de un museo, esta estrategia tiene como intención proporcionar un espacio para que alumnos y docentes tengan otras posibilidades de conocer el arte, desde la expresión más sencilla y coloquial, hasta la más compleja.

Tiene que ver con...

Con esta estrategia estás promoviendo en los alumnos el uso de un programa de cómputo para crear archivos útiles para enriquecer sus exposiciones. Además, pueden trabajarse contenidos de la asignatura de educación artística y relacionarlos con temas específicos de otras asignaturas. Esto ayuda a los alumnos a crear sus propios procesos de aprendizaje a partir de la investigación, análisis y reflexión, así como a interactuar con sus pares y con diversas fuentes informativas. En conjunto, se estimula la sensibilidad y la capacidad de apreciar y distinguir rasgos característicos de diversas culturas. Por ejemplo, en la asignatura de Español se pueden trabajar las formas de adaptar el lenguaje oral para ser escrito en notas informativas. En Ciencias Naturales se puede investigar sobre: exploración de la naturaleza y la sociedad. En Formación Cívica y Ética, el conocimiento y cuidado de sí mismos.

Para compartir y cerrar: el arte con multimedia

Dado que conoces con anticipación el tema que se abordará en la presentación multimedia, esto te servirá para que, al terminar la proyección, desarrolles con el público una o más actividades grupales de recuperación de lo mostrado, como las siguientes:

1. **El arte se pinta fresco.** Por equipos, reparte media cartulina blanca o de color. Al centro de cada equipo, coloca pinceles y una charolita con recipientes con acuarelas. Reparte a cada equipo un aspecto mencionado en la presentación, el cual tendrán que explicar por medio de dibujos.
2. **A dibujar con la computadora.** Si están en el aula de medios, sienta a los alumnos en parejas o ternas. Pídeles que abran el programa *Paint* de la computadora y que dibujen lo que más les gustó de la presentación.
3. **Adivina, adivinador.** Organiza al grupo en equipos. Entrégale a cada uno, de forma impresa, una de las diapositivas de la presentación para que reflexionen sobre la información que muestra. Con señas, movimientos corporales y sonidos, los integrantes del equipo tratarán de que el resto del grupo adivine el tema central de la diapositiva. Cada equipo tendrá dos minutos para representar la información, y el público tendrá tres minutos para adivinar.

Para cerrar, pídele a los alumnos que, con una frase pequeña, expresen su opinión sobre las diversas manifestaciones artísticas a través de una presentación multimedia.

Elementos para evaluar

❍ Evaluación de los aprendizajes logrados

Identifica los avances de tus alumnos en cuanto a: la búsqueda y selección de información en diversas fuentes, la forma en que desarrollan sus procesos de investigación, el uso del programa *PowerPoint*, y la capacidad de análisis y síntesis de la información para integrarlos a la presentación.

Con relación al público: la nueva información sobre el tema presentado, el manejo del programa *Paint*, la capacidad para representar temas artísticos con su cuerpo y algunos elementos externos.

❍ Evaluación del proceso

Recupera sus impresiones sobre lo que significó el diseñar una presentación multimedia, lo que más les agradó del diseño, si les costó trabajo investigar en Internet y la actitud que mantuvieron con sus compañeros de trabajo.

En cuanto al público, si les agradaron o no las presentaciones, lo que sintieron al estar observando, la atención que pusieron durante la proyección, la de argumentar para preguntar u opinar sobre lo proyectado, su actitud al momento de compartir sus puntos de vista (respeto hacia los otros) y sus dibujos, así como la habilidad para el manejo del programa de computadora.

❍ Evaluación de los resultados

Es importante que el equipo diseñador conozca la opinión del público sobre su trabajo; esto ayudará a mejorar sus presentaciones. Para ello se sugiere preguntar: ¿la información de la presentación fue adecuada? Más allá del tema, ¿qué otras cosas aprendimos? ¿Qué otros temas les gustaría que el equipo abordara en futuras presentaciones?

Para el profesor:

Es importante que tú también externes a los alumnos tu punto de vista sobre el trabajo realizado.

Elabora una "Ficha descriptiva" para cada uno de los equipos que elaboraron su presentación multimedia; en ellas puedes recuperar rasgos como: su habilidad para buscar información en Internet, la forma en que se organizaron para diseñar las diapositivas, el uso adecuado del programa *PowerPoint*.

Al final de cada encuentro trabajado con la proyección de presentaciones multimedia, redacta un "Escrito de reflexión y crítica", en el que valores tu participación como mediador del trabajo entre la tecnología y los procesos de aprendizaje de tus alumnos. Puedes plantearte algunas de las siguientes cuestiones:

¿La forma en que se presentó la información fue adecuada?

¿El lenguaje icónico utilizado estuvo relacionado en todo momento con el tema?

¿Mis explicaciones complementarias sirvieron para que los alumnos ampliaran su información?

¿Cómo evaluar?

Algunas sugerencias son:

Búsqueda de información para la presentación multimedia

La manifestación artística seleccionada me pareció:

a) Interesante b) Muy interesante

c) Poco interesante d) Nada interesante

Desde el inicio de la investigación del tema, me sentí _____

_____

Me gustó (o no me gustó) relacionarme con mis compañeros para elaborar la presentación, porque _____

_____

_____

Entre nosotros

¿Qué ambiente se generó en el grupo durante la elaboración de la presentación? _____

_____

¿Qué tendríamos que hacer para enriquecer la presentación? _____

_____

¿Qué otros temas proponemos? _____

_____

_____

Para no olvidar

El programa Enciclomedia nace como una posibilidad de promover el uso de las TIC en las escuelas primarias públicas del país. En este programa federal, el equipamiento de las aulas de 5o. y 6o. grado inició durante el ciclo escolar 2004-2005 con la versión 1.0.

Las aulas de Enciclomedia están conformadas por un equipo de cómputo, un proyector, un pizarrón interactivo (en la mayoría de las aulas), un amplificador de sonido, bocinas, micrófono y una impresora.

La Secretaría de Educación Pública define a Enciclomedia como:

"…un sistema articulador que contiene los libros de texto gratuitos para la educación primaria en formato digital y ofrece la posibilidad de establecer hipervínculos entre el contenido de las lecciones y diversos medios. Ofrece la posibilidad de consultar los acervos que se han elaborado dentro de la Secretaria de Educación Pública para apoyar el trabajo docente: la videoteca digital, la Red Escolar, las bibliotecas escolares y el portal SEPiensa, entre otros. Asimismo, enriquece la información de los textos con recursos tales como la enciclopedia Encarta, audios, fragmentos de películas, simuladores, animaciones e interactivos y ejercicios complementarios".[1]

Al ser un programa articulador, se vio la necesidad de actualizarlo. En el ciclo escolar 2007-2008 se pasó de la versión 1.2 a la 2.0; esta última se enriqueció con nuevos recursos vinculados a la cotidianidad de nuestros alumnos.

Enciclomedia se puede conocer a través de los libros, y cabe la posibilidad de que cada uno de los recursos pueda ser explorado de forma independiente a las lecciones; sin embargo, siempre es importante que el docente planee una serie de actividades para trabajar con el recurso que decida utilizar.

4. Enciclomedia: un mundo por seguir descubriendo

Descripción general

La finalidad de esta estrategia es promover un mayor aprovechamiento de este recurso, de manera que no sólo se utilice con los grados 5o. y 6o., sino fomentar con alumnos de cualquier grado la investigación, el análisis y la reflexión sobre diversos temas de carácter científico, social y ético, además de propiciar un acercamiento a las diferentes formas de utilizar las TIC desde un programa de computación netamente educativo.

Asimismo, la estrategia pretende poner a disposición de niños y profesores los medios y recursos de la versión 2.0 del programa, los cuales se pueden trabajar con alumnos de los seis grados, independientemente del libro de texto.

La estrategia está diseñada para que los profesores y los alumnos reconozcan a Enciclomedia como un recurso útil para generar distintos procesos de enseñanza y aprendizaje, así como conocer diversas formas de vida, otros lugares e imaginen situaciones emocionales, físicas y culturales, lo cual permitirá enriquecer sus conocimientos.

1 *La planeación de clases y uso didáctico de Enciclomedia, Material para docentes para apoyar las actividades del Trayecto Formativo Inicial, SEP, 2007, pp. 3.*

Propósito

Reconocer a Enciclomedia como un conjunto de recursos, medios y herramientas digitales que pueden ser utilizados para abordar contenidos específicos y temas de cultura general.

Al desarrollar la estrategia, se ponen en juego habilidades y destrezas como:

- Usar eficazmente las actividades interactivas, las cuales promueven el análisis y la reflexión del alumno para llegar a la respuesta adecuada.
- Reflexionar sobre los temas abordados en clase y ampliar la información a través de las distintas herramientas que ofrece Enciclomedia.
- Buscar, analizar y seleccionar información sobre algún tema de interés o trabajado en el aula.
- Practicar habilidades tecnológicas básicas para utilizar los recursos con los que cuenta (*karaoke*, actividades interactivas, grabadora de sonido, transportador y regla, entre otras).
- Trabajar en forma individual, en equipos y en colectivo, con un espíritu colaborativo y armónico.
- Elaborar textos para expresar ideas, releer las producciones y corregirlas, tanto las propias como las de los compañeros.

Materiales requeridos

- Equipo de Enciclomedia
- Bocinas
- Micrófono
- Cuadernos y lápices
- Cañón de proyección
- Impresora

Así o asá...

Para explorar Enciclomedia, puedes hacerlo a través de los libros de texto. Por ejemplo, seleccionas una lección de algunas de las asignaturas de 5o. o 6o. grado, ingresas al programa y das clic en todos los hipervínculos que están en esa lección.

Otra forma de conocer el programa es, desde la cabecera principal, dar un clic en "Búsqueda avanzada"; se desplegará una ventana con todos los recursos disponibles.

Recomendaciones para el trabajo

a. Duración aproximada

Tú determinarás los tiempos de realización de la estrategia, en función de tus necesidades académicas o de trabajo con el grupo.

La duración más corta de trabajo con el programa es de un encuentro de dos horas, sin que esto signifique que el tiempo es determinante de la estrategia; una de las ventajas es que puede retomarse en diversos encuentros.

Si trabajas con tus alumnos algún tema general, debes conocer los recursos que mostrarás en ese momento, para lo cual es recomendable que elabores las rutas de navegación. En cambio, si solicitas a los alumnos que investiguen sobre un tema específico, puedes tardar un encuentro. Te aconsejamos que, en caso de que el equipo no esté en tu salón, asistir al aula de Enciclomedia cada tercer día o un día por semana.

b. Sugerencias para organizar a los alumnos

Al ser una TIC que promueve escuchar, leer y la comprensión oral, Enciclomedia puede trabajarse con los tres ciclos de la escuela primaria o los tres grados de educación secundaria. (Este último nivel también tiene una versión de Enciclomedia, pero sólo están diseñadas las asignaturas de ciencias, matemáticas e inglés.)

a) Es recomendable organizar el uso de Enciclomedia con grupos de 20 o 25 integrantes como máximo. Pueden dedicar una semana o un mes a la exploración de los recursos haciendo que los alumnos investiguen sobre un tema, pero utilizando diferentes recursos. Por ejemplo, si se trata de un tema científico, organiza al grupo en equipos; cada uno buscará la información en el recurso de videos, y si hay simuladores, ac-

tividades interactivas, galería, SEPiensa o Red Escolar. En un encuentro, cada equipo mostrará lo investigado, mientras el resto del grupo toma nota de las coincidencias y diferencias de la información recabada.

En el caso de secundaria, la misma actividad podría realizarse los miércoles de un mes, e incluso pueden buscar en Internet.

b) Ligar contenidos específicos de alguna asignatura con los recursos de Enciclomedia. Por ejemplo, si los alumnos están trabajando el tema de cadena alimenticia, pueden utilizar el simulador relacionado con el tema, en el cual podrán cambiar la cadena alimenticia de un ecosistema determinado y analizarán los efectos que se originaron en la naturaleza. O bien, si están trabajando apreciación musical, podrían utilizar el recurso del taller creativo, en cuanto a los instrumentos musicales y su clasificación.

c) Organizar "La hora de la investigación matemática"; donde hayas observado que hubo más dificultad para avanzar, busca ejercicios o recursos en Enciclomedia y trabájalos con los alumnos.

Para iniciar la estrategia, te sugerimos comentar con tus alumnos sobre lo que saben de Enciclomedia: ¿lo han utilizado alguna vez? ¿Qué opinión tienen sobre él? ¿Qué tipos de temas creen que se podrán investigar? ¿Conocen los simuladores? ¿Qué es una atlas del cuerpo humano? (Recuerda que puedes plantear otras preguntas que consideres pertinentes.)

c. Consignas de partida

Prepárate. Con la finalidad de utilizar Enciclomedia de forma adecuada, es necesario que tú la explores y elabores una lista de diferentes rutas de navegación sobre algunos temas específicos, sobre todo aquellos con los que vas a trabajar con los alumnos. Recuerda que puedes recurrir al Centro de Maestros para solicitar la guía "Uso de Enciclomedia", así como los talleres de actualización sobre el aprovechamiento de este recurso.

Explora. Revisa cada uno de los recursos de Enciclomedia. Para ello, utiliza el espacio de "Búsqueda avanzada" para que te des cuenta de la cantidad de opciones que el programa tiene sobre un mismo tema. (Suele ocurrir que, al explorar de esta manera, no se muestren de inmediato las opciones. No hay que alarmarse; explícale a tus alumnos que el programa es muy grande y siempre tarda varios segundos o incluso minutos en dar los resultados que pedimos.) Selecciona los recursos que te permitan que los niños tengan información desde diferentes puntos de vista, o bien, aquellos que sean útiles para reforzar un tema. Elabora un banco de rutas de navegación para que puedas compartirlas con tus alumnos.

Incluye. Al usar los recursos de Enciclomedia, no abuses del video o de los interactivos; también cuentas con cápsulas temáticas y biográficas, la galería, el atlas del cuerpo humano, la rocola de los valores, el *karaoke*, audiocuentos y audios musicales. Todo esto permite promover el espíritu de investigación en los alumnos y propiciar espacios de trabajo colaborativo no sólo entre el profesor y el alumnos, sino entre pares.

Disfrútenlo. Este recurso permitirá que los alumnos desarrollen su capacidad de imaginar, crear, descubrir y experimentar, pero, sobre todo, indagar, seleccionar y analizar. Es una gran oportunidad para compartir ideas nuevas, y para reforzar lo que se sabe y lo que somos como personas.

Entre líneas

El uso de Enciclomedia puede servir para enriquecer las actividades de la línea de trabajo Aprendizaje de lenguas adicionales. El programa cuenta con información para apoyar la enseñanza del inglés y acerca de los grupos étnicos de nuestro país.

También se pueden trabajar actividades de la línea de Arte y cultura; por ejemplo, utiliza la galería para conocer sobre pintura o visualizar las láminas del programa "Para ver mejor".

Encuadre: a investigar en Enciclomedia

Al iniciar la estrategia, comenta con tus alumnos que, durante un encuentro, ellos tendrán la posibilidad de investigar diversos temas en Enciclomedia. Por medio de preguntas generadoras, explora qué tanto conocen sobre lo que es Enciclomedia, para qué podrá servirles, qué han visto en el programa, si han utilizado algún recurso, y cuáles conocen.

Si no lo has trabajado con el grupo, preséntales el módulo de Enciclomedia; menciona cada uno de los elementos que lo componen. Abre el programa y presenta la página principal; muestra cada uno de los libros y el espacio de inglés. Coméntales que este espacio lo exploran juntos. Con ayuda de la herramienta "Sortear al alumno", promueve que los niños interactúen con el programa.

Llévalos también al espacio de "Búsqueda avanzada"; haz clic y muéstrales todos los recursos en los que podrán investigar el tema que decidan.

Tiempo estimado: 1 encuentro

Otra opción de trabajo: organiza al grupo en equipos para que comenten qué es Enciclomedia. Al terminar, que registren sus comentarios y que los compartan con el resto del grupo.

Manos a la obra: para conocer hay que explorar

Para el momento en que los alumnos hagan uso de Enciclomedia, es importante que tú ya conozcas el material y que elabores un guión de búsqueda.

Para trabajar antes, durante y después del uso de algunos de los recursos de Enciclomedia, te sugerimos algunas actividades que ayudarán a los alumnos a identificar, analizar y reflexionar sobre el contenido del tema que estén trabajando:

- Antes de iniciar con la exploración en Enciclomedia, genera diversas expectativas en tus alumnos. Por ejemplo: qué creen que encontrarán, para qué les será de utilidad, y si servirá para investigar sobre diferentes temas, entre otros.
- Recuerden que cada equipo cuenta con un tiempo para explorar un recurso y obtener información. Cada vez que abran un recurso, lean cuidadosamente las opciones que les muestra, y si cuentan con conexión a Internet, puedes invitarlos a navegar.
- Inicia con los alumnos la búsqueda de información. Observa que estén interesados en la información que encuentran. Si algunos de ellos están distraídos, no les llames la atención; al contrario: invítalos a buscar en otro recurso.
- Al término de la exploración, realiza una ronda de preguntas como: ¿qué información semejante encontraron del tema? ¿Cuáles son los puntos de discrepancia? ¿Con qué tipo de recurso les agradó más trabajar el tema? ¿Qué fue lo más les gustó y qué fue lo que no les gustó?
- En colectivo discutan: ¿en qué recursos encuentran mayor información? ¿Qué tipo de videos encontraron? ¿Qué nueva información tenemos?

Para no olvidar

La plataforma de Enciclomedia cuenta con cuatro secciones:

Sitio del alumno: libros de texto y el espacio de inglés.

Sitio del maestro: avance semanal, directorio de Centros de Maestros y papelería. Cada asignatura cuenta con las siguientes secciones: programa de estudio, libro para el maestro, avance programático, ficheros, sugerencias didácticas, taller creativo (con cuatro rincones: del arte, de cómputo, de foros, y de lectura y escritura) y desarrollo profesional.

Barra de herramientas (flechas para navegar, Ruleta, Administrador y Herramientas EM).

Búsqueda avanzada. En ella se encuentran los recursos: actividades, fonoteca, biblioteca, diagrama temático, *Enciclopedia Encarta,* filmoteca, galería de arte, libros de texto, mapas y mapoteca, Red Escolar, SEPiensa, videos, visitas virtuales, atlas del cuerpo humano y cápsulas biográficas.

Otras herramientas del programa son: grabadora de sonidos, cronómetro, programa *Paint*, regla, calculadora, transportador, bloc de notas, lupa, plumón, teclado, ruleta del alumno y administración de listas del alumno.

Tiene que ver con...

En las actividades se trabaja con la mayoría de contenidos marcados en los Planes y Programas 2009, independientemente del grado, debido a que los aprendizajes esperados por parte de los alumnos aumentan su grado de complejidad; por ejemplo: en primer ciclo: Expresa su opinión sobre el contenido de los materiales que lee o escucha. Leer. Coplas y rimas. En segundo ciclo: Identifica sus preferencias sobre la poesía de diferentes autores. Selecciona poemas. Y en tercer ciclo: Interpreta y entiende el lenguaje literario. Palabras en versos que evoquen imágenes. En relación con los Planes y Programas 1993, es recurrente, en los seis grados, la elaboración de descripciones, problemas matemáticos, desarrollar la curiosidad científica, conocimiento del cuerpo humano, exploración del espacio geográfico, identificación de procesos y hechos históricos, y temas transversales sobre valores, entre otros.

Para compartir y cerrar: elaboremos nuestros reportes de investigación

Utiliza dinámicas de grupos para recuperar el contenido y los elementos que encontraron en los diferentes recursos del programa; por ejemplo:

Investigando temas. Si el tema fue el mismo para el grupo y cada equipo trabajó con dos o más recursos, pídeles que comenten: ¿qué información registraron?, ¿cuál coincide?, ¿cuál no es semejante? Tomen acuerdos sobre cómo van a presentar la información ante el resto del grupo.

Organiza al grupo en equipos de investigación. Pídeles que preparen una exposición del tema y que la compartan con sus compañeros utilizando los recursos de Enciclomedia.

Por ejemplo, el uso de los interactivos de geografía sobre las regiones climáticas del país. Promueve en tus alumnos un ambiente de participación colaborativa. Posteriormente, explica las reglas para usar el interactivo, o bien, en colectivo, lean las instrucciones. Las ac-

Para no olvidar

Enciclomedia será una herramienta tan dinámica como tú y tus alumnos saquen provecho de ella. Cuenta con herramientas que, por ejemplo, nos permiten grabar audios y poner en práctica la lectura en voz alta.

Consulta las sugerencias didácticas que propone el programa. Para educación artística, por mencionar una asignatura, hay un cuaderno de actividades para que los alumnos trabajen con cada una de las cuatro manifestaciones artísticas.

tividades interactivas son "ejercicios pensados como retos intelectuales, en donde los alumnos pondrán a prueba sus conocimientos y habilidades, obtendrán explicaciones en relación con la situación problemática planteada, sabrán de manera inmediata si la respuesta fue la adecuada y tendrán la posibilidad de nuevamente intentar solucionar la actividad". [2]

Elementos para evaluar

❍ Evaluación de los aprendizajes logrados

Identifica los avances que los alumnos tienen en relación con el tema investigado. Puedes proponerles que reflexionen y registren sus conclusiones sobre qué sabían del tema y qué saben ahora. También es importante que consideres los avances que tienen respecto a su exposición de lo investigado ante el resto del grupo.

❍ Evaluación del proceso

Recupera su experiencia de explorar de forma casi autónoma el programa Enciclomedia; durante la exploración, qué reacciones tuvieron al encontrar algo importante relacionado con el tema; sus actitudes ante los compañeros al compartir información, y al encontrar los puntos de coincidencia o discrepancia sobre el tema.

❍ Evaluación de los resultados

Realiza una valoración sobre la manera en que se exploró en Enciclomedia; por ejemplo: ¿es conveniente trabajar en equipo la exploración? ¿A qué dificultades se enfrentó cada equipo? ¿Es más funcional investigar en otras fuentes de consulta? ¿Por qué? ¿Las temáticas investigadas fueron de interés para los alumnos?

Para el profesor:

Es importante que tú también externes a los alumnos tu punto de vista sobre el trabajo realizado.

Reflexiona sobre tu papel como orientador de la exploración, y qué te falta por conocer o realizar para que acompañes de manera adecuada a los alumnos.

[2] *Ibidem, p. 34*

Elabora una "Ficha de registro" por cada uno de los equipos; registra las dificultades que enfrentaron para explorar y cómo las resolvieron; igualmente, las actitudes ante el trabajo en equipo y el compromiso para concluir la tarea.

Al final de cada encuentro trabajado con Enciclomedia, redacta un "Escrito de reflexión y crítica", en el que valores tu participación como mediador del trabajo entre la tecnología y los procesos de aprendizaje de tus alumnos. Puedes plantearte algunas de las siguientes cuestiones:

¿Los temas fueron de interés para mis alumnos?

¿En qué debo prepararme más para trabajar con Enciclomedia?

¿Qué tipo de procesos se desarrollaron durante la investigación y la puesta en común de la información?

¿Cómo evaluar?

Algunas sugerencias son:

Describan por escrito:

Si les agradó o no explorar en Enciclomedia. _____

_____

¿Qué recomendaciones brindarían a otros compañeros para que exploren en Enciclomedia? _____

_____

¿Qué fue lo nuevo que aprendieron? _____

_____

_____

Entre nosotros

Con la exploración, ¿qué aprendimos?_____

_____

¿Qué tendríamos que cambiar para disfrutar más de los recursos de Enciclomedia?_____

_____

¿Qué nos agradó de compartir la información?_____

_____

_____

5. Mensajes de nuestra comunidad: grabación en video

Descripción general

Seguramente, en repetidas ocasiones, en tu escuela han implementado el trabajo con videos. El objetivo de la presente estrategia es que los alumnos utilicen esta herramienta tecnológica para desarrollar sus propios videos, a través de los cuales compartan sus experiencias de trabajo dentro del salón de clases, desarrollen algún tema especifico o graben a personas de su comunidad contándoles historias, leyendas, o incluso en su actividad diaria, de trabajo o con la familia.

Además, se pretende que los alumnos se familiaricen con la posibilidad de grabar cosas cotidianas que para ellos resulten extraordinarias, o simplemente que reflexionen sobre la importancia de tener un acervo videográfico de las actividades que realizan la comunidad escolar o las personas más importantes de la localidad.

Con la estrategia se promueve la importancia de observar imágenes, escuchar a otros y recopilar información, para analizarla, reflexionar sobre ella y apropiársela.

La estrategia cuenta con tres momentos: el primero consiste en que los docentes y los alumnos reconozcan el video como un recurso de investigación que les permite ampliar sus conocimientos; el segundo está relacionado con la edición (es decir, la selección de contenidos e imágenes entre lo grabado de uno o varios videos); el tercero se refiere a la puesta en común del video, en el grupo o la comunidad.

A partir de las actividades propuestas en la estrategia, los alumnos reconocerán al video como medio de comunicación, y pondrán en práctica su habilidad lectora, su expresión oral y escrita, buscarán y seleccionarán información, practicarán distintas formas de trabajar (en colaborativo y de forma individual) y compartirán ideas en un ambiente de armonía y libertad.

Para no olvidar

¿Cómo grabar un video?

El video como medio de comunicación, ayuda a que las personas no sólo lo consuman, sino también a que creen mensajes audiovisuales.

No es poco común ver a personas que graban eventos sociales, familiares, políticos, deportivos y escolares, pero, ¿qué se necesita para grabar un video? Más allá de una cámara digital o una cámara de video, se necesita crear la inquietud por guardar algún acontecimiento.

En el caso de la grabación de situaciones escolares o didácticas, deben contemplarse aspectos como: ¿a quién va dirigido y qué objetivos se pretende alcanzar?; al presentar lo grabado, ¿qué se pretende (motivar, transmitir o reflexionar sobre los contenidos curriculares o apoyar la construcción de nuevos saberes)?

Una vez establecidos los propósitos, es momento de preparar lo que se va a grabar:

a) Elaborar la estructura del mensaje o situación que se va a grabar.

b) Preparar a las personas que serán grabadas: delimitarles bien los objetivos y presentarles un guión de grabación, en el cual queden explícitos los contenidos que se trabajarán.

c) Ubicar el espacio o los escenarios donde se realizará la grabación.

d) Contar con los instrumentos necesarios: una videocámara o cámara digital, micrófono (si las cámaras no lo traen integrado) y buena iluminación.

Propósito

Utilizar el video como recurso con el cual los alumnos den a conocer otras formas de actuar, de visualizar la vida y de aprender.

Al desarrollar la estrategia se ponen en juego habilidades y destrezas como:

- Reconocer al video como un medio de comunicación.
- Usar el video para compartir y discutir distintos puntos de vista.
- Buscar, analizar y seleccionar información para la grabación del video.
- Usar recursos tecnológicos básicos.
- Elaborar diversos tipos de textos, como guiones de grabación y de observación, y textos en prosa para recuperar las ideas principales, los reportes de análisis, etcétera.

Materiales requeridos

- Videocámara o cámara digital
- Equipo de cómputo o el de Enciclomedia
- Micrófono
- Cuadernos y lápices

Así o asá...

Para la grabación de videos es ideal una videocámara, pero la edición de las grabaciones obtenidas con ella requiere equipos especializados. Si la escuela cuenta con una cámara digital o de fotografía y un aula de medios, es relativamente más fácil editar las fotografías o el video; para ello, puede aprovecharse la computadora.

En caso de que la escuela cuente con un módulo del programa Enciclomedia, los alumnos pueden echar mano del programa para editar videos sencillos.

Recomendaciones para el trabajo

a. Duración aproximada

La estrategia es flexible en los tiempos; sin embargo, es necesario tenerlos muy delimitados, sobre todo para el momento de la grabación. Tú decidirás los espacios y tiempos para el trabajo, de acuerdo con tus necesidades académicas o de trabajo con el grupo.

La duración más corta de trabajo con el video es de tres encuentros de dos horas, sin que esto signifique que el tiempo es determinante de la estrategia; una de las ventajas es que puede retomarse en diversos encuentros. Por ejemplo, si decides grabar la participación de tus alumnos en un concurso (dos encuentros), y después analizar el contenido en el salón de clases (un encuentro), el trabajo estará sujeto a tiempos y lugares previamente establecidos.

Para socializar el video, pueden necesitar uno o dos encuentros. No es necesario terminar la transmisión del video en una sola emisión, pues también es importante recuperar información que les será de utilidad a los alumnos.

b. Sugerencias para organizar a los alumnos

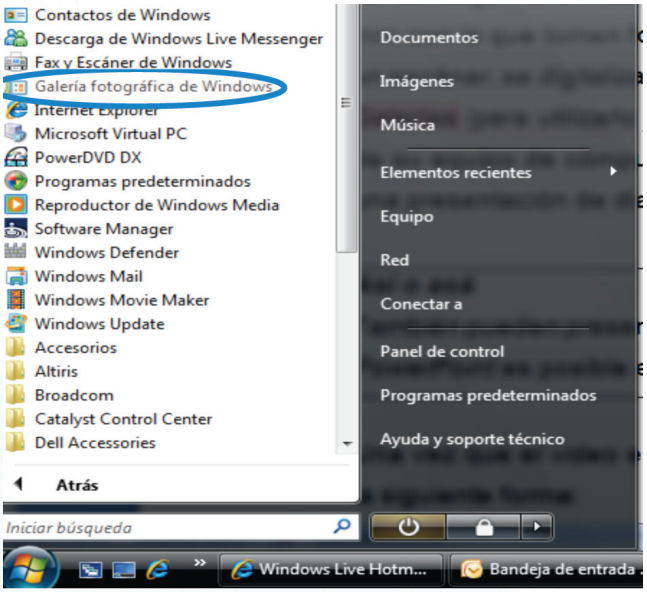
Podría aprovecharse el mes de septiembre para grabar los eventos de festejos de las fiestas patrias o el festival de conmemoración a los Niños Héroes. Por ejemplo, durante la ceremonia cívica escolar, uno o dos alumnos estarán a cargo de la grabación del evento. Posteriormente, lo visualizará todo el grupo, para decidir qué se conserva o que se elimina de lo grabado.

En el caso de secundaria, los alumnos pueden organizar un concurso interno de poesía, baile o lectura en voz alta, y nombrar comisiones para antes, durante y después de la grabación; luego, analizar lo grabado, y decidir qué cambios realizarán y cuáles serán sus futuras grabaciones.

También puede proponerse que cada grupo de la escuela grabe su ceremonia cívica. Luego, los profesores y los alumnos nombran una comisión para editar el video, y deciden durante qué días o en qué semana, antes de las vacaciones de invierno, presentan su trabajo a la comunidad escolar, incluidos los padres de familia.

Llevar a cabo la "Semana de las leyendas urbanas". Cada grupo elige a uno o más familiares de los alumnos, que deseen contar ante la cámara una leyenda de la localidad. Luego, se edita el video y, durante la semana elegida, se dan a conocer las leyendas urbanas.

En el caso de los alumnos más pequeños (1o. y 2o. grados), pide la ayuda de los padres de familia para que participen en la "Semana de las películas escolares", en la cual se presenten cortometrajes de historias y situaciones originales. (Los *cortometrajes* son películas breves de 15-20 minutos de duración.) Si la escuela no cuenta con la posibilidad de conseguir una videocámara o una cámara digital, pueden utilizar una cámara de 35 mm con la que tomen fotos sobre la historia elegida. Después se revela el rollo; mediante un escáner, se digitalizan las fotografías que seleccionen, y se editan con el pro-



grama de *Galería fotográfica* (Para utilizarlo en la computadora, se da clic en el botón "Inicio", seleccionas "Todos los programas" y abres "Galería Fotográfica" (Véase la imagen), con este programa puedes armar una película a partir de las imágenes, a manera de una presentación de diapositivas.

Así o asá...

También pueden presentar la secuencia fotográfica con textos de apoyo. Con el programa *PowerPoint* es posible elaborar una presentación multimedia con las fotografías.

Una vez que el video esté listo para su visualización, te sugerimos organizar al grupo de la siguiente forma:

- Coloca a los alumnos sentados cómodamente frente al televisor o pantalla donde se proyectará el video seleccionado previamente por el profesor o por el equipo responsable de la exposición.
- Antes de iniciar la proyección, reparte hojas entre los alumnos para que registren lo que les llame la atención, lo que es nuevo y desconocen, o simplemente lo que más fue de su agrado.

c. Consignas de partida

Prepárate. Aun cuando parece difícil la estrategia, no lo es tanto. Lo importante es contar con los elementos que utilizarán los alumnos: guión de grabación; cámara de video, digital o de 35 mm; los programas para edición de video.

Recuerda que, antes de elaborar el guión del tema que trabajarán, debes consensuarlo con los alumnos; ellos siempre tienen ideas frescas.

También puedes pedir ayuda en el Centro de Maestros; en cada uno hay personal especializado en el manejo de las TIC.

Explora. Revisa si hay material videograbado en la escuela. De preferencia, selecciona videos que presenten situaciones de la comunidad escolar; esto podrá motivar a los alumnos en su futura encomienda. En Internet puedes encontrar programas gratuitos para la edición de videos; selecciona el que te parezca más adecuado e instálalo en el equipo de cómputo.

Identifica con qué materiales cuentas para la realización del video, su edición y su proyección.

Incluye. Reúnete con los alumnos para tomar decisiones sobre los temas que grabarán. Recuerda que trabajar con los otros les da la oportunidad de compartir preferencias, emociones e ideas sobre diversos temas. De esta manera, se propician espacios de trabajo colaborativo no sólo entre el profesor y el alumnos, sino entre pares y con el resto de la comunidad escolar.

Disfrútenlo. En particular, esta estrategia permite conocer más a los alumnos; seguramente será una gran experiencia. Además, como maestro, podrás valorar las aptitudes tecnológicas con las que cuentan y el desarrollo de la expresión escrita en cada uno de ellos.

Entre líneas

De acuerdo con los temas que se abordarán en las grabaciones, pueden vincular contenidos específicos o temas transversales de los Planes y Programas de Estudio -por ejemplo: Escribir un reportaje sobre su comunidad. Escribir cuentos de misterio o terror (Español). Busca, selecciona y sistematiza información de los efectos de la intervención humana en el ambiente (Ciencias Naturales); Valora la importancia de informarse sobre acontecimientos sociales y naturales que pueden tener impacto en la vida personal (FCyE))- y además, con otras líneas de trabajo, como:

- Fortalecimiento del aprendizaje sobre los contenidos curriculares: temas específicos donde los alumnos entrevisten a profesionales o especialistas; por ejemplo, temas de ciencias (médicos, químicos, biólogos).
- Aprendizaje de lenguas adicionales: si hay personas que hablen una lengua indígena o de otra parte del mundo.
- Arte y cultura: pintores, artesanos, poetas o escritores de la comunidad.
- Vida saludable: nutriólogos y yerberos.
- Recreación y desarrollo físico: deportistas, maestros de educación física y entrenadores.

Encuadre: ¿cómo se graba el video?

Al inicio de la estrategia te comentamos que ésta consta de tres momentos. Ahora desarrollaremos el primero, que está relacionado con los saberes previos de los alumnos sobre cómo grabar un video. Pregúntales, por ejemplo: ¿han visto cómo se graban los videos? ¿Qué se necesitará para grabar un video? ¿Sobre qué temas les gustaría conocer más y grabar? ¿Qué situaciones les gustaría grabar? ¿Para qué creen que sea útil grabar nuestras experiencias o vivencias?

Para continuar, comenta con ellos que, para iniciar la grabación de un video, es necesario:

- Seleccionar el tema. Podría ser alguno de los siguientes: una fiesta popular, una ceremonia cívica, el festival escolar, concursos, o entrevistas a especialistas, personajes importantes de la comunidad o personas que cuenten leyendas.

- Elaborar el guión de grabación. Es decir, ordenar las ideas para realizar la grabación siguiendo una secuencia; al momento de editar, esto nos ahorrará trabajo y tiempo.
- Ubicar tanto el lugar, la fecha y la hora en que se llevará a cabo la grabación, así como a las personas que serán grabadas.
- Dentro del grupo, nombrar las comisiones que intervendrán en la grabación: redactores del guión, camarógrafos (para que se turnen al momento de grabar, si es que no cuentan con un tripié donde fijar la cámara), asistentes de producción (buscan donde conectar la cámara y el espacio para grabar mejor, y conseguir lo que haga falta durante el trabajo), y un director y su asistente o asistentes (quienes se encargarán de seguir el guión).

Después de la grabación:

Tiempo estimado: 1 encuentro

- Ver el video tal como se grabó. Comentar con el grupo si los momentos grabados son los adecuados o si es necesario editarlos.
- Establecer el momento de compartir el video con el resto de la comunidad escolar.

Otras opciones de trabajo:

- Organiza a los alumnos en equipos para que comenten cómo creen que se graba un video. Al terminar, pídeles que elaboren un pequeño texto al respecto. Cada equipo presentará sus conclusiones al resto del grupo. Tú puedes ir anotando las coincidencias; si consideras que hacen falta elementos, indúcelos a que los mencionen.
- Pídeles que, por equipos, elijan un tema, y que comenten qué tendrían que hacer para grabar un video bajo esa temática. Al terminar, comenten las conclusiones. Si consideras que los alumnos están listos para iniciar el trabajo previo a la grabación (guión de grabación), motívalos para que sigan adelante.

Manos a la obra: elaborar el guión y... cámara, ¡acción!

En este momento los alumnos elaborarán el guión y tomarán acuerdos para llevar a cabo la grabación. Pídeles que disfruten de este trabajo. Escribir guiones no es fácil, pero sí necesario para tener claridad en lo que quiere grabarse; oriéntalos para su elaboración.

Para no olvidar

El guión de grabación (o escaleta) permite tener una visión clara del propósito de grabar un video; de ahí la importancia de elaborarlo. Algunos elementos que lo integran son:

Una cortinilla de entrada, donde se muestren los datos del evento o de la persona entrevistada. Si no hay nada alusivo, puede diseñarse una diapositiva en *PowerPoint* y grabarla (ésta será la primera escena).

La actividad inaugural del evento o, si es un testimonial, pedir a la persona que se presente (su nombre, ocupación y de qué hablará en la entrevista).

Seleccionar los números de participación de los eventos, de acuerdo con el programa que se va a grabar. Si es testimonial, elaborar las preguntas que planteará al entrevistado (por ejemplo, si va a contar una leyenda urbana: ¿cuánto tiempo lleva viviendo en la localidad? ¿De qué hechos fantásticos ha sido testigo? ¿Cuál es la leyenda más famosa del lugar? ¿Podría contarla?).

Además deben considerar el tiempo de duración del video; esto le decidirás conjuntamente con tus alumnos.

Tiene que ver con...

Otras cuestiones que se pueden grabar son:

Para la asignatura de Español, pueden grabarse las actividades de lectura o una exposición de equipo. Después, analizar el video (poner atención en el vocabulario y en la vocalización que utilizan los alumnos; esto permitirá corregir algunos errores).

Durante la grabación del video, los asistentes de producción deberán estar alerta para que el equipo de grabación no se quede sin energía eléctrica, que haya suficientes DVD (o tarjetas de memoria) para grabar. Esto servirá para que no se pierdan detalles del evento.

Al terminar de grabar, saquen el mini DVD o la tarjeta de memoria de la cámara. Si es posible, copien los archivos en la computadora donde se va a trabajar la edición y guarden los originales, para tenerlos como respaldo.

Alternativamente, invita a los alumnos a que, por equipos, elaboren sus propios videos. Pueden ser narraciones, historias o sucesos que, en su opinión, sea interesante transmitir.

- Pídeles que redacten un primer esbozo de la narración, es decir, un resumen acerca de los hechos y personajes que intervienen en la historia. Pueden apoyarse en la ficha 7, "Organizadores gráficos. Estrategias de escritura: planeación, organizadores gráficos", del *Fichero de actividades didácticas. Español. Sexto grado.* Posteriormente, apóyalos para redactar los guiones (literario o técnico). Recuerda a los alumnos que el guión es una historia contada en imágenes.
- Invita a los alumnos al levantamiento de imagen (tomas de imágenes fijas o en movimiento, o bien, recortes de revistas que muestren la intención que se quiere plasmar). Oriéntalos para definir y seleccionar el material, y para estructurar las secuencias. Si es posible y lo amerita su historia, pídeles que graben sonidos o voz en *off* (narrador).
- Para finalizar, pídeles que verifiquen la sincronía entre imagen y sonido.

Para compartir y cerrar: ¡a ver videos escolares!

Estamos en el tercer momento: la edición del video y su proyección ante la comunidad escolar.

Para el trabajo de edición se tienen varias opciones; cada una dependerá del formato en que fue grabado el video. A continuación te presentamos algunas propuestas:

Si se grabó con mini DVD	Si se tomaron fotografías con cámara digital	Si se tomaron fotografías con cámara de 35 mm
Insertar el DVD en la unidad lectora de discos del equipo de cómputo. Crear una carpeta de respaldo. Dar clic con el botón derecho (secundario) del *mouse* y enviar al escritorio o a una carpeta que previamente se haya abierto. De Internet, descargar un programa de edición gratuito. Es necesario instalarlo en el equipo de cómputo. Seguir las instrucciones del programa para editar el video.	Mediante un cable USB, conectar la cámara con el equipo de cómputo. Descargar las fotografías en la *Galería fotográfica*. Crear una carpeta de respaldo para guardar ahí las imágenes. Dar clic sobre una fotografía. Saldrá una barra de herramientas por medio de la cual se podrá recortar sobre la foto (o eliminar aquellas partes que no se quieran mostrar). En esa misma barra hay una opción para crear películas; con ella podrán ordenarse cronológicamente, o siguiendo el orden que marca el guión, las fotos que formarán parte del video. Puede agregarse sonido.	Extraer adecuadamente el rollo (pueden llevar la cámara a un técnico para que lo saque con seguridad) y revelarlo. Una vez que se tengan las fotografías, seleccionar las que formarán parte del video. Digitalizarlas y guardarlas en una carpeta de respaldo. Dar clic sobre una fotografía. Aparecerá una barra de herramientas por medio de la cual se podrá recortar lo que sobre de la foto. En esa misma barra hay una opción para crear películas; con ella podrán ordenarse cronológicamente, o siguiendo el orden que marca el guión, las fotos que formaran parte del video. Puede agregarse sonido.

Al terminar la edición, el grupo deberá acordar el lugar, la fecha y la hora en que exhibirán sus trabajos.

- Antes de proyectar el video, menciona el titulo del video y realiza con los alumnos-público un ejercicio de predicciones; puedes ir registrándolas en un lugar visible.
- Inicia la proyección del video. Observa las actitudes de los alumnos (impacto, emoción, sorpresa…).

- Al término de la proyección, inicia una lluvia de ideas relacionada con el contenido del video. Puedes preguntar, por ejemplo: ¿qué fue lo que les llamó más la atención? ¿Qué les gustó y qué no les gustó? ¿Cuál fue la temática abordada? ¿Con qué información la relacionan? ¿Qué nueva información tienen? Si lo consideras pertinente, tú puedes incorporar más preguntas.
- Pregúntales qué otros temas les interesaría realizar en video para dirigirlos a la comunidad en general.

Desarrolla dinámicas de grupos para recuperar el contenido del video:

1. **Preguntando se aprende…** Motívalos a que, de forma individual, redacten tres preguntas sobre lo que quisieran saber acerca de cómo se realizó el video. Las responderán los alumnos que participaron en el trabajo.
2. **Afinando la mirada.** Proyecta una parte del video por no más de tres minutos. Pídeles que observen con atención. Luego, pregúntales acerca de diversos detalles (procura que sean muy finos). Este ejercicio ayuda a los alumnos a concentrarse y afinar su observación.

Elementos para evaluar

Evaluación de los aprendizajes

Identifica los avances de tus alumnos respecto a: realizar una entrevista, elaborar preguntas no textuales, aplicar sus conocimientos al elaborar el guión, comprender el contenido grabado para editarlo, activar saberes previos sobre el manejo de la tecnología, grabar testimoniales (si utilizaron adecuadamente su expresión oral: fluidez, claridad, congruencia) y elaborar escritos relacionados con lo que les agradó o no del video.

Evaluación del proceso

Analiza si: pusieron en práctica su observación; lograron desarrollar su confianza y capacidad de socialización para interactuar con las personas ajenas a la escuela que intervinieron en el video; demostraron actitudes asertivas para desarrollar el trabajo en colaboración con sus pares, así como al momento de compartir sus puntos de vista, y si mejoraron su capacidad de argumentación oral y escrita sobre si recomendarían o no el video.

❍ Evaluación de los resultados

Aunque el producto final es un video editado por los propios alumnos, es importante la forma en que trabajaron para grabarlo, editarlo y proyectarlo. Asimismo, su disposición para utilizarlo como fuente de información y diversión. Te sugerimos que les preguntes, por ejemplo: ¿la información que se vio en el video fue adecuada? Más allá del tema, ¿qué otras cosas aprendieron? ¿Qué otros temas les gustaría que se abordaran para grabar videos?

Para el profesor:

Es importante que tú también externes a los alumnos tu punto de vista sobre el trabajo realizado.

Elabora una "Ficha de evaluación" que incluya aspectos como:

¿Qué tanto manejan las TIC mis alumnos?

¿Qué hace falta para superar la calidad de los videos grabados?

¿Cuáles son los temas qué más les interesan?

Elabora una carpeta colectiva donde se guarden los guiones de grabación y las sugerencias; en otro momento de grabación, este material puede ayudarte a superar el primer trabajo. Para esto podrás llevar un seguimiento del progreso de los alumnos en cuanto al trabajo con el video.

¿Cómo evaluar?

Algunas sugerencias son:

Mi actitud ante la proyección del video

Cuando me vi en video, me sentí _____

_____

Lo proyectado me pareció _____

_____

En general, me gustó (o no me gustó) grabar y editar el video, porque

_____

_____

Entre nosotros

¿Qué ambiente que generó en el grupo durante la proyección del video?

_____

¿Por qué nos interesó (o no nos interesó) el tema del video?

_____

_____

_____

6. Investigar, conocer y aprender: Internet

Descripción general

Actualmente, uno de los retos a los que se enfrenta la escuela en general es la inclusión de las TIC en las actividades académicas cotidianas. Una de ellas es Internet, el medio de comunicación e instrumento más poderoso de acceso a la información que existe. Esta estrategia es tan sólo un acercamiento a lo que puede realizarse a través del uso eficiente, crítico y analítico de la "red de redes".

Las actividades que integran la estrategia buscan que los alumnos vean en Internet una herramienta de comunicación, de información y de aprendizaje, y que reflexionen sobre su utilidad para construir nuevos conocimientos y fortalecer los que ya tienen. De igual manera, que compartan con otras personas, de diversos lugares geográficos, sus emociones, ideas y pensamientos sobre hechos históricos, fenómenos naturales o situaciones cotidianas.

En general, pretendemos dar orientaciones para el uso de buscadores de información para cumplir una tarea específica; es decir, que los alumnos reflexionen sobre las opciones que ofrece Internet para el acceso tanto a grandes bancos de información, alimentados por muy diversas fuentes, como a nuevas formas de comunicación y uso del tiempo y espacio virtual. Todo, mediante prácticas críticas y de análisis de las fuentes y de la información que se ofrece para enriquecer sus conocimientos.

La estrategia cuenta con diversos momentos, los cuales pueden repetirse de forma constante y en diversos encuentros. El primer momento consiste en que el profesor encargue una tarea clara a los alumnos: elegir el tema sobre el que van a investigar. El segundo está relacionado con orientaciones para que los alumnos identifiquen diferentes formas de buscar información, así como algunos indicadores útiles para determinar que tal información es adecuada y tiene un sustento confiable –científico y profesional–. El tercer momento es la toma de decisiones acerca de la información que encontraron y que incluirán en el producto final (un esquema informativo, una guía turística, el seguimiento a una noticia); es decir, convertir a nuestros alumnos en buscadores reflexivos.

Para no olvidar

¿Qué es Internet?

Internet (*Interconnected Networks*) está formada por una serie de redes de computadoras conectadas entre sí; pero, por lo general, cuando hacemos referencia a Internet, más que a una infraestructura de dispositivos y cables, solemos referirnos al conjunto de programas, documentos y servicios disponibles en las computadoras a las que tenemos acceso, y desde las que es posible compartir información y comunicarse con otros usuarios.

Al ser una red de computadoras que enlazan a millones de personas en todo el mundo, Internet utiliza un lenguaje electrónico común que no depende del tipo de computadora. Además, no importa el lugar geográfico donde esté ubicado cada usuario; las personas pueden estar separadas por una pared, un país o un océano, pero aun así se comunican sin limitación de espacio. (Por eso el otro nombre que recibe es la Red o la *web*; este último término se origina en la década de los noventa, cuando se crea la *World Wide Web*, la "telaraña mundial".)

Las principales diferencias entre Internet y otras estructuras mediáticas (como las televisivas o los tradicionales medios de comunicación) son, por una parte, la versatilidad, y por otra, la libertad y apertura (o la anarquía social, que supone la inexistencia de dueños o gobernantes del sistema).

En la Red conviven científicos con piratas informáticos, fanáticos de la informática, escritores, artistas, investigadores, empresas, activistas de distintas ideologías, amas de casa, estudiantes, docentes de todo el mundo… En la Red se dan cita quienes tienen algo que vender y quienes quieren comprar; quienes proyectan sus emociones y quienes las buscan; los expertos sobre un tema, los curiosos, los extrovertidos, los tímidos. Se acude a Internet por razones de trabajo y de ocio; para contactar con amigos o para buscarlos, para subir información o para consultarla.

Con relación al uso didáctico de Internet podemos mencionar que:

- Se experimentan nuevas formas de comunicación virtual, a través de la relación entre pueblos y culturas distintas, promoviendo el desarrollo de la interculturalidad.
- Se trabajar con un nuevo medio de construcción de aprendizaje. Por sí sola, Internet no hace nada; es el usuario quien tiene que buscar información, comunicarse vía correo electrónico, responder, recopilar datos (en nuestro caso, la acción debe centrarse en el alumno, no en el sistema o la tecnología).
- Se participa en actividades interactivas, como la navegación, el uso de simuladores o animaciones, por lo que es necesario que los profesores y los alumnos se familiaricen con el nuevo lenguaje multimedia interactivo.

Propósito

Utilizar Internet como medio de comunicación y como recurso para acceder a información, para que los alumnos busquen, analicen y seleccionen información sobre temas diversos.

Al desarrollar la estrategia se ponen en juego habilidades y destrezas como:

- Buscar información utilizando diversos buscadores y aplicando distintos criterios.
- Analizar y seleccionar información específica relacionada con el tema por investigar.
- Organizar la información con diferentes programas de computadora (*Word, PowerPoint, Publisher*), o elaborar textos para expresar ideas (guiones de observación, recuperación de ideas principales y reportes de análisis, entre otros).
- Sistematizar la información en mapas conceptuales o gráficos.
- Visualizar, analizar y comparar la información encontrada sobre el mismo tema.
- Comunicar la información a través de presentaciones multimedia o documentos (como el tríptico).
- Trabajar en forma colaborativa entre pares.

Materiales requeridos

- Computadora con conexión a Internet
- Bocinas

Así o asá...

En esta estrategia es indispensable contar con una conexión (telefónica o inalámbrica) a Internet.

Si la escuela cuenta con aula de medios, puedes aprovechar la conectividad para trabajar con el grupo organizado en parejas o ternas, y si es el caso, usar el módulo del programa Enciclomedia.

Para las actividades de la estrategia, es importante tu misión como mediador entre la tarea específica y los procesos de búsqueda, análisis, selección y presentación de la información por parte de los alumnos.

Recomendaciones para el trabajo

a. Duración aproximada

La estrategia es flexible; tú decidirás los tiempos de acuerdo con tus necesidades académicas o de trabajo con el grupo.

Para trabajar en Internet, te sugerimos que el tiempo mínimo sea de un encuentro, sin que esto signifique que el tiempo es determinante de la estrategia; una de las ventajas es que puede retomarse en diversos encuentros.

b. Sugerencias para organizar a los alumnos

La navegación por Internet puede trabajarse con los tres ciclos de la escuela primaria o los tres grados de educación secundaria.

a) Puedes organizar con los alumnos del tercer ciclo (5o. y 6o. grados) una "Expo estatal", con la finalidad de conocer las actividades económicas que se realizan en algunos estados de la República. Durante un mes, un día a la semana (de preferencia, viernes), los alumnos montarán una exposición con los estados seleccionados. Algunos de los aspectos que se resaltarán son: nombre y ubicación geográfica del estado, significado de su nombre, fiestas tradicionales, actividades económicas principales, raíces indígenas, usos y costumbres, y lugares turísticos. Considera el tiempo que invertirán los alumnos en buscar la información, analizarla, seleccionarla y organizarla para su presentación al resto de la comunidad escolar.

   En el caso de secundaria, pueden realizar la actividad con toda la escuela; a cada grupo le tocarán uno o dos estados, e iniciarán con los terceros.

b) Por ciclo se puede organizar una "Semana en el zoológico". Por ejemplo, los alumnos de 3o. y 4o. grados investigarán sobre un zoológico nacional o extranjero, y realizarán la presentación respectiva; puede ser multimedia (sencilla), por medio de un tríptico o, simplemente, en hojas de papel bond o cartulinas. Sería conveniente que pasaran a cada uno de los salones (sobre todo con los de 1o. y 2o. grados) para presentar su trabajo. Tú tendrías que definir los horarios junto con los profesores.

En secundaria, puedes sugerir que los grupos de primer grado investiguen una expresión cultural distinta. Reúne a los jefes de grupo y sorteen las expresiones culturales elegidas. Este tema requiere que los profesores acompañen muy de cerca a los alumnos, debido a que están construyendo su identidad, pertenencia y autoconcepto; es mejor que estén informados y que en un futuro tomen decisiones conscientes.

Tiene que ver con...

Al trabajar temas sobre la diversidad cultural, se desarrollan aspectos importantes que marca la asignatura de Formación Cívica y Ética: valorar a México como un país multicultural; identificar los rasgos que comparten con otras personas y grupos; reconocer a la pluralidad y el respeto a la diversidad como principios fundamentales para una convivencia democrática en sociedades multiculturales.

c. Consignas de partida

Prepárate. Tú desempeñas un papel primordial en la orientación para el uso adecuado de las TIC, ya que eres el mediador entre éstas y los procesos de aprendizaje de tus alumnos. Con la intención de optimizar el uso de Internet, requerirás conocer qué es la Red, para qué sirven los buscadores, de qué forma es más rápido y fácil buscar información en Internet, y cómo puedes orientar a los alumnos para tener éxito en la tarea encomendada. Si lo consideras necesario, acude al Centro de Maestros.

Explora. Revisa si el aula de medios (o el módulo de Enciclomedia) tiene conexión a Internet. Navega por la Red mediante buscadores. Puedes seleccionar un tema y realizar una búsqueda de información. Si lo consideras prudente, anota algunas direcciones de páginas para recomendárselas posteriormente a tus alumnos.

Identifica con qué habilidades y carencias cuentas para navegar (y no naufragar) en la Red. Trabaja con los alumnos; será útil para desarrollar mejores habilidades.

Incluye. Invita a tus alumnos a navegar por Internet para tener mayor información sobre temas de su interés. Investigar de esta manera representa una oportunidad para compartir preferencias, emociones e ideas sobre diversos tópicos, y permite propiciar espacios de trabajo colaborativo no sólo entre el profesor y los alumnos, sino entre pares y con el resto de la comunidad escolar.

Disfrútenlo. Cada una de las actividades que se realizan con nuestros alumnos, es una oportunidad de descubrir emociones nuevas y de redescubrirnos como profesores. Suele ocurrir que algunos de nuestros alumnos acostumbran descargar música, juegos, temas para el celular…; si esto llegara a suceder, platica con ellos y pídeles que no se distraigan de la tarea que deben realizar.

Desarollo de la estrategia

Encuadre: ¿cómo investigar en Internet?

Seguramente algunos de nuestros alumnos ya han navegado por la Red, e incluso saben utilizar algunas de sus herramientas, como las páginas para descargar temas musicales o juegos de forma gratuita. Al iniciar la estrategia, te sugerimos que comentes con los alumnos: ¿para ustedes qué es Internet? ¿Para qué nos sirve? ¿Qué podemos encontrar en la Red? ¿Cuáles páginas conocen? ¿Han utilizado la Red para realizar tareas?

El tiempo estimado: 1 encuentro

Para continuar, comenta con ellos que durante un periodo van a utilizar Internet como fuente de información sobre temas distintos. Algunas sugerencias para la consulta de páginas son:

- Que contengan el tipo de información que se requiere.
- Que pertenezcan a instituciones educativas o gubernamentales, o a periódicos, revistas electrónicas, bibliotecas o enciclopedias virtuales. Esto puede identificarse con el *dominio*, es decir, las letras con que finaliza la dirección de la página: *edu*, educativa; *gob*, gubernamental; *com*, comercial, etcétera.
- Que no tengan demasiadas ligas comerciales, porque este tipo de información distrae la atención de la tarea específica.
- Que la profundidad con que se tratan los temas esté acorde con lo que se necesita.

De acuerdo con los temas seleccionados, reflexionen sobre las siguientes cuestiones, que pueden servir de guía para una primera exploración que realicen los alumnos:

El tiempo estimado: 1 encuentro

- ¿Para qué necesitamos la información? (Es importante tener siempre presente la tarea que se va a realizar.)
- ¿De cuánto tiempo disponemos para investigar?
- ¿Qué extensión debe tener la información que buscamos?
- ¿Qué grado de profundidad debe tener esa información?
- ¿De qué manera vamos a presentar la información encontrada?

Otras opciones de trabajo:

- Organiza a los alumnos en equipos para que comenten: ¿qué es Internet? ¿Quiénes tienen conectividad en su casa? ¿Qué tipo de páginas consultan? ¿Qué secciones visitan? Al terminar, redacten un pequeño texto sobre Internet y las páginas que conocen.
- Solicita al grupo que investiguen qué tipos de páginas conocen sus compañeros de grupo y cuáles son sus favoritas.
- Organiza al grupo en equipos. Pídeles que discutan qué tendrían que hacer para obtener información y de qué manera la seleccionarían. En este caso, comenta con ellos acerca de la importancia de utilizar buscadores.

Manos a la obra: ¿qué hay que investigar?

Las actividades que se desarrollarán en esta sección son la parte esencial de la estrategia; es el momento en que a los alumnos se les asignará la tarea: buscar en Internet información sobre un tema específico, con la finalidad de profundizar más sobre su conocimiento y socializar lo aprendido con el resto de su comunidad escolar.

Comenta que a cada equipo se le designará un tema, del cual deberán investigar diversos aspectos para lograr tener un conocimiento mayor sobre él.

Para no olvidar

Para realizar búsquedas en la Red, es importante tener claro:

- El tema general.
- Los aspectos que lo integran.
- A quién va dirigida la información que se seleccione.
- De qué manera se va a presentar lo investigado.
- A qué producto final se debe llegar.

A partir de los puntos anteriores, es necesario orientar a los alumnos en cuanto a:

- El tipo de páginas a que pueden recurrir.
- Para qué les sirven los buscadores.
- Qué palabra o palabras clave resumen mejor lo que buscan. (Cuanto más detallado sea el campo de búsqueda, las páginas que el buscador sugiera estarán más cercanas al tipo de información que se requiere.)
- Explorar las páginas propuestas por el buscador. Es recomendable abrir un archivo de *Word* para registrar las direcciones de las páginas y descargar la información que se considere pertinente.

Otras cuestiones que deben tomarse en cuenta:

- No siempre en la primera exploración se encuentra lo que se busca.
- Para saber si la página seleccionada es adecuada, hay que poner atención en aspectos como los siguientes:
  - La información es de fácil lectura y comprensión.
  - No tiene faltas de ortografía.
  - Tiene enlaces a otras páginas.
  - Brinda opciones de búsqueda.
  - Los artículos tienen firma del autor y/o institución.
  - La dirección es de fácil acceso.
  - Tiene un índice temático.
- En relación con el contenido de la información, debe verificarse:
  - Si responde a las necesidades planteadas en el tema.
  - Contempla los aspectos que lo integran.
  - Permite tener mayor conocimiento sobre el mismo.
  - Es de fácil comprensión para otros usuarios.

Durante la exploración de las páginas informativas en la Red, puedes orientar el análisis de la información y reflexionar sobre su viabilidad.

- Antes de iniciar la búsqueda, pídeles a los equipos que registren lo que saben del tema y lo que quisieran saber; pueden escribirlo en forma de tabla en un archivo de Word.

¿Qué sé del tema?	¿Qué desconozco del tema?	¿Qué sé ahora del tema?

- Al comenzar la búsqueda, coméntales que pueden hacerlo a través de buscadores, como Google (http://www.google.com.mx/), Yahoo (http://m.mx.yahoo.com//) o Terra (http://www.terra.com.mx/default.htm), entre otros.
- Recuérdales que descarguen sólo la información que ellos consideren importante.
- Motívalos a que naveguen por diversas páginas y que identifiquen los puntos de diferencia o semejanza entre una y otra información.
- Al terminar la primera exploración, el equipo leerá la información, identificará las ideas principales, revisará si todos los aspectos están cubiertos o si es necesario realizar otra búsqueda. (Registren lo nuevo en la columna respectiva de la tabla.)
- Cuando cada equipo considere que tiene la información suficiente, los integrantes comentarán: ¿qué fue lo que nos agradó de navegar por Internet? ¿Fue fácil encontrar la información? ¿Por qué? ¿Qué nos agradó o nos disgustó de la búsqueda?
- De manera grupal, y a partir de una lluvia de ideas, tomen acuerdos sobre cómo van a presentar la información al resto de la comunidad escolar.

Para compartir y cerrar: ¿y lo investigado?

Al terminar de analizar la información y de sintetizarla, los alumnos y el profesor deberán decidir la forma de socializarla con el resto de la comunidad escolar. La actividad deberá estar acorde con los temas investigados. (Recuerda que los alumnos elaboraron o podrán elaborar trípticos, esquemas, presentaciones, videos cortos, etcétera.) Por ejemplo, si van a realizar la "Expo estatal", tendrán que:

- Colocar estands para cada estado, y elaborar dibujos, carteles, diapositivas impresas o trípticos, en los que se muestre la información relacionada con cada aspecto.
- Como es una "expo" (o muestra), permitir que el público asistente plantee preguntas a los compañeros de los estands.
- Si cuentan con aula de medios, proyectar una presentación multimedia, un video descargado de Internet o un video de Enciclomedia relacionado con el estado.

Los maestros que asisten a la "expo" con sus grupos, pueden organizar dinámicas para recuperar el contenido de lo que apreciaron; por ejemplo:

1. **Qué tanto aprendí.** Organiza al grupo en equipos de cuatro integrantes y asígnales números; en el pizarrón, registra el número de cada equipo. Propón enunciados para que los completen, como: "Es el estado donde se produce principalmente…", "Uno de sus lugares turístico más conocidos es…", "Una de las lenguas indígenas que se habla allí es…". El equipo que conteste adecuadamente gana puntos. Sólo tendrán una oportunidad para responder.
2. **Basta de estado.** Se aplicarán los mismos criterios del "Basta" clásico, con los rubros: Flor o fruto, Cosa, Zona turística, Platillo típico, y Danza o baile típico, pero las respuestas se tienen que reducir al estado que salga elegido. Primero un jugador dice: "¡Basta!" y él mismo, mentalmente, repite los nombres de los estados participantes en la "expo", otro jugador dice: "¡Basta!" y el nombre del estado del cual se escribirán los rubros arriba mencionados.

Las anteriores son sugerencias con un mismo tema: la "Expo estatal"; sin embargo, de acuerdo con los intereses de los alumnos, puedes proponer otra actividad para colectivizar información.

Elementos para evaluar

❍ Evaluación de los aprendizajes logrados

Identifica los avances de tus alumnos en cuanto a: la búsqueda de información en la Red, la comprensión lectora, la capacidad de análisis y síntesis, la congruencia en su discurso oral y, de manera específica, lo aprendido sobre el tema.

❍ Evaluación del proceso

Pídeles que comenten sus impresiones sobre: lo que les agradó o no de navegar por Internet, las habilidades aplicadas para manejar la tecnología, así como acerca de su actitud para dialogar con sus compañeros, compartir información y elaborar materiales. Finalmente, que hablen sobre lo que les implicó buscar en Internet, en cuanto a lectura icónica y textual.

❍ Evaluación de los resultados

Debes valorar: si la manera en que los alumnos navegaron por Internet fue la más adecuada; si los criterios de búsqueda aplicados permitieron acceder de forma rápida y directa a la información deseada; en el momento de la puesta en común, si la información fue accesible, del nivel propicio para los destinatarios y cubrió todos los aspectos. También debes considerar la disposición de los alumnos para utilizar Internet como fuente de información y comunicación. Para ello, te sugerimos preguntar: ¿la información que se obtuvo cubrió las expectativas? Más allá del tema, ¿qué otras cosas aprendimos? ¿Qué temas les gustaría que abordáramos para investigar en la Red? ¿De qué forma la haríamos llegar al resto de la comunidad escolar?

Para el profesor:

Es importante que tú también externes a los alumnos tu punto de vista sobre el trabajo realizado.

En una tarjeta en blanco, escribe tus fortalezas y debilidades como usuario de Internet. Registra algunas propuestas para convertir tus debilidades en fortalezas.

Elabora una lista con los nombres de tus alumnos. Frente a cada uno, escribe las habilidades que tiene para usar Internet y, si es el caso, los aspectos que debe fortalecer.

Asimismo, ten una "Carpeta colectiva", para guardar los productos elaborados por equipo o en grupo de cada una de las sesiones que trabajen con Internet. Esto te servirá para llevar un seguimiento del progreso de los alumnos con relación a las habilidades tecnológicas que desarrollen.

¿Cómo evaluar?

Algunas sugerencias son:

Búsqueda de información en Internet

Mis habilidades para navegar son: _____

_____

Lo que se me dificulta para seleccionar la información es _____

_____

Internet es un medio de comunicación y una fuente de información porque

_____

Entre nosotros

¿Qué ambiente se generó en el grupo durante el tiempo de exploración?

_____

¿Qué tendríamos que modificar para enriquecer nuestras habilidades como "cibernautas"?_____

_____

¿Cuáles de los temas trabajados fueron de nuestro interés?_____

_____

¿Sobre qué otros temas nos gustaría investigar?_____

_____

Bibliografía y recursos complementarios

Libros

Bartolomé R., Antonio, *Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia*, Graó, Barcelona, 2004.

Cassany, Daniel, *Enseñar lengua*, Graó, Barcelona, 2001.

La planeación de clases y el uso didáctico de Enciclomedia, Trayecto Inicial, SEP, México, 2007.

Monereo, Carles, *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*, Graó, Barcelona, 2005.

Rozenhauz, Julieta y Silvia Steimberg, *Llegaron para quedarse. Propuestas de inserción de las nuevas tecnologías en las aulas*, Editorial Miño y Dávila, Buenos Aires, 2002.

Silva Salinas, Silvia, *Medios didácticos multimedia para el aula*. Guía práctica para docentes, Editorial Ideas Propias, La Coruña, 2005.

Videos, interactivos y otros

Videos del Programa Enciclomedia. La consulta de los videos puede realizarse de dos maneras:

1. En la página principal, dar clic en "Búsqueda avanzada", seleccionar "Videos", dar clic en "Realizar búsqueda"; se abrirá una ventana. Dar clic en "Aceptar"; se desplegará una lista de todos los videos que tiene el programa. Para facilitar la búsqueda, están ordenados alfabéticamente.

2. Por los libros de texto; por ejemplo, seguir esta ruta: Inicio. 5o. grado. Ciencias Naturales. Indice. Bloque I. Los seres humanos somos parte de los ecosistemas. Consecuencias de la transformación inadecuada de los ecosistemas. Videos. La contaminación.

Audiolibros

Serie "Un sillón para el rincón", Radioteatros, Programa Nacional de Lectura, SEP, 2002.

Programa Enciclomedia. En la página principal, dar clic en "Búsqueda avanzada", seleccionar "Audiolibros", dar clic en "Realizar búsqueda"; se abrirá una ventana.

Dar clic en "Aceptar"; se desplegará una lista de todos los audiolibros que tiene el programa. Para facilitar la búsqueda, están ordenados alfabéticamente.

Estaciones de radio

Radio Educación

Instituto Mexicano de la Radio

Radio Ciudadana

Radio UNAM

Estaciones de las Universidades Estatales, Tecnológicas y otras

Páginas de Internet

http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/, página de la Biblioteca Digital ILCE. Consultada en noviembre de 2009.

http://titledrome.programas-gratis.net/, página desde la que se puede descargar el programa *Titledrome* (en su versión de evaluación), para edición de video. Consultada en noviembre de 2009.

http://www.avs4you.com/es/AVS-Video-Editor.aspx?type=GoogleAdWordsSearch, página desde la que se puede descargar el programa *AVS Video Editor*, para crear videos caseros de alta calidad. (La versión de prueba está libre de limitaciones funcionales y temporales. La única restricción es una marca de agua que aparece en los ficheros de salida.) Consultada en noviembre de 2009.

http://www.lacienciaentuescuela.amc.edu.mx, página del programa "La ciencia en tu escuela", coordinado por la Academia Mexicana de Ciencias con el apoyo de la SEP y el CONACyT. Consultada en noviembre de 2009.

http://www.leerescuchando.net/audiobks.php. "Leer escuchando", portal de audiolibros gratuitos.

http://www.palabravirtual.com/, "Palabra virtual. Antología de poesía iberoamericana", portal mexicano realizado por Blanca Orozco de Mateos, que incluye una amplia selección en audio y video de poesía iberoamericana.

http://www.puemac.matem.unam.mx, "Proyecto Universitario de Enseñanza de las Matemáticas Asistida por Computadora", Instituto de Matemáticas de la UNAM. Consultada en noviembre de 2009.

Funciones del video

Las siguientes son algunas funciones que habitualmente cumple el video en la práctica educativa:

Función informativa. Es una fuente de conocimientos, pues transmite nuevos conceptos, muestra realidades, hace demostraciones, presenta modelos, ofrece explicaciones resume contenidos o introduce ideas para el debate o la reflexión. En suma: el video es un instrumento ideal para el reportaje, el documento o el testimonio.

Función motivadora. El video puede ser utilizado como medio para influir en el destinatario con el objeto de alcanzar un determinado tipo de comportamiento. Motivar con el video consiste en actuar sobre un grupo para sensibilizarlo con relación a un tema, aprovechando que la imagen suele ser más eficaz que la palabra para provocar sensaciones y sentimientos.

Función evaluativa. Es un instrumento válido para la toma de decisiones, la identificación de errores o la valoración de situaciones que en vivo podrían ser interpretadas de modo irreflexivo o estar basadas en datos parciales.

Función investigadora. El video sirve para el registro videográfico, almacena información difícilmente accesible al investigador, al tiempo que permite la reproducción reiterada de fenómenos con los que favorece un análisis más riguroso que el aportado por la observación directa.

Función lúdica. Al utilizarlo a manera de esparcimiento, el video permite establecer puentes de interrelación entre alumnos, maestros y padres de familia.

Cuaderno de notas

En este espacio podrás evaluar la pertinencia de las estrategias para tu contexto y necesidades, y registrar tus propias aportaciones a esta Caja. Poco a poco, podrás incorporar anotaciones sobre las estrategias que funcionaron –y que podrías volver a aplicar con otros grupos o en los siguientes ciclos escolares–, las que no resultaron bien y las que requieren más trabajo de adecuación. Esto te da la oportunidad de ver a la Caja de Herramientas como un material abierto a la incorporación de nuevas estrategias derivadas de tu creatividad, retomadas de otros materiales y cuya aplicación tuvo éxito, o adaptadas del trabajo de otros profesores.

Utiliza los siguientes espacios para escribir y evaluar tus experiencias:

¿Qué ocurrió con las estrategias?

Estrategia	¿Funcionó?			¿Por qué? ¿Qué pasó?	¿Qué ajustes podrías hacer para que funcione mejor?
	Bien	Regular	Mal		

Mis aportes a la caja

Nombre de la estrategia: _____

Descripción _____

Materiales _____

Recomendaciones para organizar el trabajo _____

a) Duración aproximada: _____

b) Sugerencias para organizar al grupo: _____

c) Consignas de partida: _____

Desarrollo de la estrategia

Elementos para evaluar

Línea de trabajo

Uso didáctico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Guía metodológica

Programa Escuelas de Tiempo Completo