

Más que un espacio físico, un ambiente significativo

Autor 1: Ana María Zamudio Quintana

UPAEP
México

Sobre los Autores:

Autor 1: Ana María Zamudio Quintana

Estudió la Licenciatura en Mercadotecnia en UPAEP, desde su egreso en 2014 se dedicó a la docencia en Preparatoria. Estudió la Maestría en Educación y Desarrollo Humano, y actualmente se encuentra estudiando una segunda Maestría en Ciencias de la Familia para la Consultoría. Se ha desempeñado como Coordinadora de Emprendimiento, Coordinadora Académica Formativa y tutora de Educación Media Superior. Además ha sido docente por 4 años y medio impartiendo materias de Empresa y Gestión y de Formación Humana (Identidad y proyecto de vida, Ética, Persona y Familia).

Correspondencia: anamariazq@gmail.com anamaria.zamudio@upaep.mx

Más que un espacio físico, un ambiente significativo

Resumen:

En el siguiente trabajo se muestran los resultados de una investigación-acción en mi práctica docente; la cual tuvo como propósito utilizar en mejor medida los recursos físicos disponibles en un nuevo salón llamado “Maker Lab”, que cuenta con mobiliario y pizarrones diferentes, dicho salón fue inspirado en la metodología Design Thinking para lograr que los alumnos tengan un pensamiento disruptivo, una participación activa en su aprendizaje y desarrollen nuevas habilidades. Para lograr dicho objetivo rediseñé las clases utilizando la metodología constructivista para alcanzar que los alumnos obtengan un aprendizaje significativo. Realicé una evaluación diagnóstica para detectar necesidades y al implementar los cambios en cada sesión evalué los resultados con mi reflexión y la de los alumnos. Los resultados indican que los alumnos notan un ambiente más agradable, donde pueden aprender mejor y además expresaron en sus reflexiones no sólo conocimiento sino también desarrollo de habilidades. Tras realizar estos cambios he podido concluir que lo más importante no es el espacio físico sino el espacio emocional.

Palabras Claves: Ambiente educativo, Aprendizaje Significativo, Emociones

Presentación

La presente práctica se desarrolló en la Preparatoria UPAEP Cholula, donde existe un salón llamado “Maker Lab” que cuenta con 30 bancos de colores, 8 mesas negras, una pared completa que es pizarrón de plumón, 10 puffs, 8 banquitos de colores y una pared que es un ventanal donde también puede escribirse, todos estos recursos hacen que sea un espacio diferente a las demás aulas.

Los alumnos han expresado gusto por esta aula, manifiestan que se sienten cómodos, llamándolo “su espacio”. Los estudiantes de primer semestre toman la materia de Identidad y Proyecto de Vida dos horas a la semana en este salón.

Como docente de dicha materia y encargada de este espacio pude reflexionar que no estoy aprovechando los recursos disponibles de manera adecuada; es por esto, que a través de la metodología investigación-acción pretendo implementar la metodología constructivista como medio para rediseñar las estrategias de enseñanza-aprendizaje, para alcanzar un verdadero aprendizaje significativo.

Hacer este cambio implica salir de mi zona de confort, reacomodar el aula, cambiar las estrategias, buscar que los alumnos tengan una participación activa, lo primero que tuve que hacer es confiar que los alumnos son capaces de dar lo mejor, de adaptarse.

Contexto

Ya contamos con salones equipados diferentes a un “aula tradicional”, sin embargo, seguimos impartiendo las sesiones de la misma forma, he podido observar que incluso hay profesores que reacomodan las aulas para que vuelvan a estar todos los alumnos en fila viendo hacia el pizarrón. Creo que es una tentación muy grande como docente permanecer en la zona de confort ya que de alguna forma hemos visto que cierta estrategia funciona así que ¿por qué intentar una nueva?

Actualmente en la Educación Media Superior se cuenta con poca innovación en los ambientes de aprendizaje, es un recurso no aprovechado por los docentes, al cual deberíamos brindarle mayor atención, ya que cada día los alumnos, pertenecientes a la denominada Generación Z (personas que nacieron entre 1994 y el 2004) exigen nuevas metodologías de aprendizaje, pues su forma de aprender ha evolucionado, gracias a todos los avances tecnológicos.

Por lo regular, las aulas educativas están configuradas desde una metodología tradicional, donde las bancas o pupitres suelen estar orientadas al pizarrón, alineadas en filas, de manera que el centro del aula es el profesor al frente. Estas aulas dificultan el trabajo colaborativo entre alumnos e incluso obstaculizan la creatividad del profesor, pues lo estimulan a realizar su clase de la forma tradicional: una exposición por su parte donde los alumnos toman notas, realizar una que otra participación y a lo mucho pasan al frente a exponer conocimientos o resolver algún ejercicio; este es un ambiente poco innovador.

Como mencioné al inicio, en la Preparatoria decidimos invertir en un aula llamada “Maker Lab”, donde los alumnos se sintieran con mayor confianza y pudieran “soñar” para construir proyectos de emprendimiento y liderazgo con impacto social. Para construir el salón conocimos el modelo “Impact Hub”, la teoría de Inteligencias Múltiples en el Aula (desarrollada por Howard Gardner) y los Maker Lab. Ahora que tenemos este nuevo salón es necesario desarrollar un plan de estrategias de enseñanza para este nuevo entorno de clase para que, no solo sea un cambio físico, sino también logremos romper el paradigma tradicional de enseñanza e implementar una nueva

estrategia pedagógica con impacto directo en el desarrollo de habilidades de los estudiantes y así propiciar el aprendizaje significativo.

Propósito de la experiencia

Antes de llevar a cabo el rediseño, realicé una evaluación diagnóstica al grupo con el que apliqué las estrategias y una evaluación durante el parcial, que abarca 6 semanas del semestre.

Las preguntas de la evaluación diagnóstica pueden consultarse en los anexos. (Anexo 3).

Los principales resultados de la encuesta arrojan que lo que más les gusta de la clase es que pueden comer, escuchar música, sentarse en los puff, el ambiente de trabajo y las actividades. Acerca de lo que menos les gusta de la clase varios comentan que “hay muchas preguntas”, que no hay pufs suficientes, que no todos participan y que escriben mucho. Como propuestas lo más repetido es: más pufs, más dinámicas y más “juegos en equipo”. Acerca de cómo influye el ambiente en el aprendizaje la gran mayoría afirmó que el ambiente si influye, mencionando la necesidad de sentirse en un ambiente “cómodo y seguro”, los que respondieron que no argumentan que el querer aprender “depende de ti”, sin embargo esta respuesta fue la de la minoría.

Después de leer estas encuestas, reafirmo que los alumnos perciben en el salón un ambiente diferente y agradable, pero que por mi parte hace falta aprovechar de mejor manera los recursos disponibles para que el cambio en el ambiente no sea sólo físico y emocional sino también como un nuevo ambiente de aprendizaje.

La metodología que propongo para el mejor uso de los recursos físicos es la metodología constructivista, ya que ésta considera al alumno como el centro del aula y busca generar un aprendizaje significativo y colaborativo; el cambio requiere un rediseño de mi planeación de clases para incluir estrategias de enseñanza y aprendizaje con el enfoque constructivista.

Etapas

Previo al rediseño de mis planeaciones realicé con los alumnos una actividad denominada “Carta al salón de clases” donde ellos establecieron las reglas para colaborar en el aula, basándose en “¿cómo quiero sentirme cuando esté en esta aula”.

Para lograr el rediseño de mi planeación de clases utilicé nuevas estrategias de enseñanza, basadas en la metodología constructivista, para poder utilizar de manera más eficiente los recursos “Maker Lab”. El rediseño se aplicará en la materia de Identidad y Proyecto de Vida de 1er semestre durante tres sesiones para evaluar la mejora en mi práctica educativa.

Cuando inicié este proyecto, decidí aplicarlo sólo a tres sesiones por cuestiones de tiempo, sin embargo, aunque aquí sólo describo estas sesiones, continué con la metodología a lo largo del semestre y en mi evaluación docente puede constatar los frutos de este cambio.

Justificación

Para lograr este aprendizaje significativo mediante la metodología constructivista lo primero que hice fue rediseñar la planeación de las sesiones 10, 11 y 12 para incluir nuevas estrategias aprovechando los recursos del Maker Lab, este desarrollo lo elaboraré a partir de los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica.

Una vez terminada la planeación ejecuté las nuevas estrategias en cada sesión, evaluando con una retroalimentación de los alumnos y una evaluación personal acerca de mi desempeño y del desempeño del grupo.

Elegí esta intervención ya que considero importante sacar el mayor provecho a los recursos en los que la institución ha invertido y aprovechar que los objetivos de las materias de formación son muy pertinentes para utilizar la metodología constructivista.

Diseño de la intervención

El formato que utilicé es el propuesto por Julio Pimienta en su libro Metodología Constructivista. y se aplicó en las sesiones 10, 11 y 12. Tomé este formato ya que los apartados incluidos son muy claros para no perder el objetivo y utilizar la misma metodología a lo largo de la sesión.

Organicé el mobiliario del salón de una forma espacial activa (Ver Anexo 1.1) y cada sesión recordaba a los alumnos las reglas establecidas con ellos previamente. (Ver Anexo 1.2).

El rediseño de las 3 sesiones se encuentra en el Anexo 4.

Instrumentos que se utilizarán para la evaluación

Para realizar la evaluación de los cambios en mi práctica docente utilicé mi autoevaluación y la evaluación del grupo por mi parte, y al mismo tiempo, la retroalimentación de los alumnos a través de una hoja de autoevaluación (Anexo 2).

Análisis de los resultados

Cuando los alumnos ingresaron al aula para la clase, al encontrar que las mesas estaban conformadas de manera diferente mostraron desagrado, sin embargo, cuando descubrieron que el aula fue acomodada así para que pudieran observar el pizarrón de pared y el cañón dejaron de quejarse. Los alumnos se mostraron muy inquietos al inicio, el hacer lluvia de ideas sobre los temas previos generó que quienes estaban en la mesa participaran de manera activa pero los que estaban sentados en los puff estaban muy distraídos, pienso que fue porque se sentían lejanos al pizarrón de la pared y a un nivel diferente al de sus compañeros (ellos estaban en el suelo y los demás en los bancos), por lo que para estas actividades procuraré que todos puedan sentirse al mismo nivel y tener la misma visibilidad. En su Hoja de Evaluación semanal (Anexo 2) los alumnos expresaron en la columna “lo que aprendí” comentarios como: “todo ser humano busca la felicidad”, “cada quien decide luchar por su felicidad sin importar las circunstancias”, “la cultura donde crecemos influye en nuestro concepto de felicidad”.

Durante esta sesión al inicié me sentí nerviosa, ya que el cambio lo hice a final del segundo parcial, por lo que casi dos meses había trabajado con ellos de manera diferente, sin embargo, al abrir nuevos espacios de diálogo y debate, descubrí que los alumnos quieren compartir muchas experiencias y construir juntos los conceptos, más que sólo escribir de mis presentaciones; además, al hacer esto recordaban más los temas pues lo relacionaban con la experiencia que alguien más había contado.

También me sentí cómoda dejando que los alumnos respondieran las preguntas de manera libre y en movimiento, lo cual permitió que si alguien tenía duda me llamará y pudimos resolverlo de manera personal; además, cada alumno tomo el tiempo necesario para cada pregunta sin sentir presión de los compañeros que terminaban primero.

En la sesión 11 reacomodé el salón en forma de herradura, con este cambio los alumnos estuvieron más tranquilos; considero que les gustó la forma en la que se va a evaluar el tercer parcial, ya que tienen 3 opciones a elegir según sus talentos, y hacer esto es coherente con lo que

estoy promoviendo en la clase: todos tenemos la capacidad de aprender, sólo debemos encontrar la manera correcta de expresarlo según nuestros talentos. A través de la dinámica de coreografía grupal los alumnos tuvieron la oportunidad de aplicar el tema de grupos sociales y roles, y al momento de leer su evaluación en las hojas (Anexo 2) en la columna “lo que aprendí” pusieron comentarios como: “la importancia de trabajar en equipo”, “mi papel en los grupos sociales”, “la importancia de escuchar a mis compañeros”, “que todos tenemos un rol dentro del grupo y que este es importante”.

Leer estas reflexiones me llenó de satisfacción ya que el objetivo actitudinal de la clase se alcanzó (el objetivo fue que el alumno reconociera la importancia del trabajo en equipo y la colaboración, asumiendo su rol y su participación activa).

Para la sesión 12 el salón continuó en forma de herradura, el iniciar con la canción fue un muy buen ejercicio pues los alumnos conectaron con ésta, ya que realizaron reflexiones mucho más profundas que en otras ocasiones. Pidieron volver a escucharla y al compartir su experiencia descubrieron que varios se identificaron con las mismas frases, lo cual los llevó a darse cuenta de que no son los únicos que se sienten así.

En la hoja de evaluación los alumnos comentaron: “es importante tener las prioridades claras y saber qué quieres hacer con tu vida”, “es importante visualizarme”, “aprendí a tener metas y perseverar”, “es necesario fijar metas para alcanzar los objetivos”, “debo hacer lo que me gusta y no lo que me digan los demás”.

Estos comentarios demuestran que se cumplieron ambos objetivos de la sesión: el alumno reconoció la importancia de un proyecto de vida y se autodeterminó a construir el propio.

Considero que a los elementos que tiene el aula innovadora que son los pufs, mesas y bancos diferentes, el pizarrón del tamaño de la pared y los ventanales utilizados como otro pizarrón logré incluirlos en mis estrategias de enseñanza logrando un aprendizaje significativo, ya que las dinámicas que los alumnos realizaron tuvieron impacto en su persona y permitieron la mejor comprensión del tema, logrando que enlazaran nuevas reflexiones con las antiguas, pudiendo así, tener un mayor impacto en el desarrollo de los alumnos (que, en última instancia es el objetivo general de la materia de identidad y proyecto de vida).

Esto lo pude comprobar en las hojas de autoevaluaciones de los alumnos, en sus participaciones en clase, y también en los comentarios que al final del semestre obtuve en la evaluación docente, por ejemplo: “Son clases dinámicas”, “Me gusta su aprendizaje y las dinámicas que usa”, “Muy entretenidas sus clases”, “Me gusta muchísimo esta clase, aunque aprendo me ayuda a desestresarme y se me hace muy didáctica.”, “Me gusta mucho esta clase, ya que es muy didáctica, trabajamos en equipo, salimos a veces al patio para hacer las actividades y nos hace reflexionar acerca de qué queremos para nuestras vidas y nuestro futuro.”

Considero que los elementos que más influyeron fueron el mobiliario y las reglas establecidas para este salón de clases, ya que logré que los alumnos se sintieran en un ambiente de confianza, relajados, y que así se pudieran dar mejor los ejercicios de autoconocimiento, reflexión y plenarias.

Con base en los resultados obtenidos en esta investigación-acción me surgen nuevas preguntas, que se convierten en retos para seguir mejorando mi práctica docente:

¿Qué recursos físicos mejorarían el uso del Maker Lab?

¿Qué materias es conveniente que trasladen sus clases a dicho salón?

¿Cómo concientizar a los alumnos de las habilidades que han desarrollado durante el uso del salón?

Considero que me falta mucho por aprender y que podrían existir más estrategias de enseñanza y aprendizaje óptimas para aprovechar los recursos.

Además como reflexión me sorprende con el impacto que tiene el realizar un cambio en tres sesiones de clase, buscando las estrategias que reten a los alumnos y brindándoles nuevas maneras de realizar las cosas para llegar a un mismo objetivo.

En un futuro cercano me gustaría lograr que, además de las materias de formación, en el “Maker Lab” se impartan otras materias, para poder analizar si en un área diferente a Humanidades es posible utilizar las mismas estrategias y si tienen el mismo impacto, o si por el contrario, dificultan el proceso.

Referencias

- CECC SICA. Conociendo a Vigotsky, Piaget, Ausubel y Novak. (2009). [video: <https://www.youtube.com/watch?v=-YpCocmWxPA>].
- Chabot, D., & Chabot, M. (2009). *Pedagogía Emocional* (1era ed.). México: Alfaomega.
- Díaz-Barriga Arceo, F. (2006). *Enseñanza situada*. México: McGraw-Hill.
- Duarte D., Jakeline; (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación contextual. *Estudios Pedagógicos*, Sin mes, 97-113.
- Duarte, J. (2003). Ejemplo de tipo de organización espacial activa. [Imagen 1.2] Disponible: <http://rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> [Accedido 14 Oct. 2017].
- Moreno Cedeño, María Carmen. (2014). La construcción del ser en educación: una mirada desde el constructivismo. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, . 193-209.
- Peñaloza, Janine. (2017). Incidencia del aprendizaje colaborativo en la práctica. *Revista de Didácticas Específicas*, no16, PP. 46-60
- Pimienta, J.y García J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. 1era ed. México, D.F.: Pearson Educación.
- Pimienta , J. (2007). *Metodología constructivista*. 2da ed. Naucalpan, Edo. de México: Pearson Educación.
- Serrano González-Tejero, José Manuel; Pons Parra, Rosa María; (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, Sin mes, 1-27.
- Steelcase. (Sin fecha). *Creating the Link Between Learning and Innovation*. Recuperado de <https://www.steelcase.com/research/articles/topics/customer-stories/activating-the-classroom/>
- Steelcase. (2010). *Stanford school Aids Design Thinking*. Recuperado de <https://www.steelcase.com/research/articles/topics/active-learning/stanford-d-school/>
- Torres. (Sin fecha). *La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel*. Recuperado de <https://psicologiyamente.net/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Velásquez Sarria, Jairo Andrés; (2005). El medio ambiente, un recurso didáctico para el aprendizaje. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), Julio-Diciembre, 116-124.

Anexo 1.1



Anexo 1.2

Al inicio del periodo escolar con el grupo se realizó una dinámica titulada “Carta al Maker Lab”, donde se les explicó que el Maker Lab es un salón especial, diseñado para ellos, donde pudieran sentirse seguros, en confianza y que su creatividad pudiera fluir. A partir de esta explicación respondieron por equipos la siguiente pregunta: ¿Cómo quieren sentirse en el Maker Lab? (Enlista sentimientos).

Después cada equipo compartió los sentimientos elegidos y se escogieron los que más se repetían, que fueron: libertad, comodidad, confianza, seguridad, amistad, alegría; y se les hizo una nueva pregunta: ¿Qué normas podríamos establecer para lograr sentirnos así?.

Al principio los alumnos no sabían que decir, pues no están acostumbrados a ser ellos quienes establezcan las normas, sin embargo con un poco de ayuda de la profesora las reglas establecidas al final fueron que está permitido comer, cuando se indique pueden poner música para todo el grupo o escuchar música con audífonos, tienen permiso de ir al baño cuando lo soliciten, pueden sentarse en los puffes, se aceptan las opiniones de todos con respeto, pueden escribir frases motivacionales en la pared de pizarrón y la profesora agrego la regla Respetar el momento, explicando que eso implica seguir indicaciones, cuidar el mobiliario y respetar participaciones.

Anexo 2. Hoja Evaluativa

Nombre:

Fecha y tema	Grupo			
	Al inicio de la clase me siento:	¿Qué se del tema?	Al final de la clase me siento:	¿Qué aprendí?

Anexo 3. Evaluación Diagnóstica.

1. ¿Cómo evaluarías tu desempeño en la clase?
2. ¿Qué es lo que más te gusta de la clase?
3. ¿Qué es lo que menos te gusta de la clase?
4. ¿Qué mejorarías de la clase? (Da propuestas)
5. ¿Qué es para ti aprender?
6. ¿Qué es lo más importante para que tu puedas aprender?

7. ¿Consideras que influye el ambiente en el que te encuentras para que puedas aprender?
¿Por qué?
8. ¿Cuál es la principal diferencia entre el Maker Lab y los demás salones?
9. ¿Qué es lo que más te gusta del Maker Lab? ¿Qué es lo que menos te gusta del Maker Lab?

Anexo 4.

Sesión 10

Los principales cambios en esta fueron el acomodo del salón de una forma espacial activa, y la estrategia de enseñanza, pues al inicio sólo se había pensado en realizar la exposición del tema, comentar el video de forma grupal e ir respondiendo las preguntas de manera individual, viéndolas en la diapositiva, con la maestra controlando el tiempo para cada pregunta. Una vez realizado el rediseño se incluyeron nuevas estrategias y más productos de aprendizaje.

Asignatura: Identidad y proyecto de vida

Grado: 1er semestre

Fecha: 30 de octubre

Clase número: 10

Tema: Incidencia de la sociedad para que la persona alcance su felicidad

Nivel de asimilación: Nivel de saber hacer o de aplicación.

Objetivo de aprendizaje: El alumno decodifica el verdadero significado de la felicidad, a través de la reflexión y el análisis para ser capaz de tomar decisiones que lo conduzcan a la verdadera felicidad.

Objetivo actitudinal: Tomar conciencia de sí mismo y autoafirmarse.

Título de la clase: ¿Qué es la felicidad?

Método: Búsqueda parcial

Estrategias de enseñanza – aprendizaje: Lluvia de ideas: Positivo, Negativo, Interesante de la Sociedad Actual, mapa cognitivo tipo sol, “café social”

Recursos: Pizarrón en la pared, cañón, bocina, videos, presentación de apoyo

Reactivación de los conocimientos previos: Mediante una lluvia de ideas retoma el conocimiento anterior respondiendo a la pregunta: ¿Por qué el ser humano es un ser social?

Situación problemática: Concepción de la felicidad en la sociedad mexicana usando el PNI en pared de pizarrón

Aplicación de los conocimientos: ¿Qué es para mi la felicidad? ¿Cómo influye la sociedad en la que crecí en mi percepción? Mediante un mapa cognitivo de sol identificar qué o quiénes influyen en mi felicidad

Construcción de significados: Construcción mapa mental: persona, sociedad y felicidad (profesor en pizarrón con ayuda de alumnos)

Apuntes video: <https://www.youtube.com/watch?v=8KkKuTCFvzI>

Organización del conocimiento: “Café social”: Responde preguntas para determinar cuál será su vocación, va recorriendo las preguntas alrededor del salón.

Evaluación del proceso: Hoja autoevaluación.

El alumno reflexiona al final de la clase sobre las siguientes preguntas

¿Cuál es mi concepto de felicidad? ¿Cómo la sociedad me ayuda en la búsqueda de esta felicidad? Y dibuja su vocación.

Tarea: Participa en el foro de Classroom con la reflexión a la siguiente frase: La finalidad del hombre consiste en ser capaz de amar, ser capaz de emplear la razón y ser capaz de tener la objetividad y la humildad de estar en contacto con una realidad exterior e interior sin desfigurarla (Erich Fromm)

Sesión 11

Para esta sesión el salón se acomodó de forma que los alumnos pudieran observar la pantalla y fomentar una ambiente de participación y debate, por lo que el salón estuvo en forma de herradura con los pufs en el centro. Con esta sesión se inició el parcial 3, por lo que se les

explicó la nueva forma de evaluar este parcial. Con el objetivo de que los alumnos distingan la importancia de colaborar en el aprendizaje y de personalizarlo se evaluará la participación en clase (que antes no se hacía, pues sólo se evaluaba el resultado final), y para evaluar conocimientos ellos podrán elegir si presentan examen oral, examen escrito u obra artística.

Asignatura: Identidad y proyecto de vida

Grado: 1er semestre

Fecha: 7 de noviembre

Clase número: 11

Tema: La sociedad en la construcción de un proyecto de vida. Diferentes roles sociales y cómo identificarlos.

Nivel de asimilación: Nivel de saber hacer o de aplicación.

Objetivo de aprendizaje: El alumno identifica sus roles en la sociedad a través de la reflexión para analizar su desempeño en cada uno de ellos y mejorarlo.

Objetivo actitudinal: Importancia del trabajo en equipo y la colaboración, asumiendo su rol y su participación activa.

Título de la clase: ¿Quién soy yo en esta sociedad?

Método: Búsqueda parcial

Estrategias de enseñanza – aprendizaje: Gamification (Kahoot), preguntas exploratorias acerca de grupos sociales, autoconocimiento, dinámica grupal (coreografía)

Recursos: cañón, bocina, videos, presentación de apoyo, kahoot

Reactivación de los conocimientos previos: Mediante un Kahoot el alumno retoma los conceptos abordados en clases previas.

<https://play.kahoot.it/#/k/43c6d0f3-d5b6-48a1-80d2-cf990b280e63>

Situación problemática: Grupos sociales y roles, construcción grupal del objetivo de 1ºE, identificar estructura y tiempo; de manera individual identificar roles personales en el grupo respondiendo a la pregunta: ¿Qué apporto yo al grupo?

Aplicación de los conocimientos: El alumno identifica 4 grupos sociales a los que pertenece, menciona el objetivo de cada grupo, su estructura, tiempo del grupo y su rol en ese grupo. El alumno identifica 5 roles en su vida. Menciona las personas clave de ese rol y las principales responsabilidades en ese rol.

Construcción de significados: Preguntas exploratorias acerca de grupos sociales:

¿Qué significa grupo social?

¿Por qué crees que se forma un grupo social?

¿Qué tienen en común todos los grupos sociales?

¿Qué hace que los grupos sociales subsistan?

¿Cuáles son tus grupos sociales?

¿Qué es un rol?

¿Cuáles son tus roles?

Organización del conocimiento: Construcción de un organizador gráfico con la información generada en el debate acerca de grupos sociales y roles.

Evaluación del proceso: Organizador gráfico.

Grupos sociales y roles personales.

Hoja autoevaluación.

Dinámica grupal: Coreografía:

1. Formar equipos de 6 personas.
2. Cada miembro del equipo debe inventar un paso de baile.
3. Juntar los pasos de baile, elegir una canción y hacer una coreografía.

4. Presentar al grupo la coreografía.

5. Empezar a caminar alrededor del salón y seguir las instrucciones de la maestra:

(a) Hagan una cara que exprese cómo se sienten cuando nadie en su grupo los está escuchando.

(b) Hagan una cara que exprese cómo se sienten cuando sus compañeros los están escuchando activamente.

(c) Griten una palabra que describa cómo se sienten cuando alguien en su grupo no está cooperando con los demás.

6. Todos sentados en círculo para responder las siguientes preguntas:

*¿Tu grupo tuvo algún desacuerdo mientras se aprendían los pasos de los demás? ¿Cómo superaste esos desacuerdos?, y ¿cómo se siente cooperar, incluso cuando no estás de acuerdo?

*¿A qué tuviste que prestar atención para poder aprender el “paso” de otro estudiante, y qué fuiste capaz de aprender a través del lenguaje corporal y las señales no verbales de tus compañeros? *¿Cómo te sentiste cuando tu grupo hizo tus movimientos, y cuando los realizaron como equipo?

*¿Qué es lo más importante en un grupo social?

Sesión 12

En esta sesión se utilizaron más recursos audiovisuales (videos) para propiciar la reflexión en los alumnos. El tema implica una autoreflexión pues inician su proyecto de vida, pero para propiciar también el trabajo colaborativo se incluyeron actividades donde pueden compartir experiencias personales.

Asignatura: Identidad y proyecto de vida

Grado: 1er semestre

Fecha: 14 de noviembre

Clase número: 12

Tema: Un proyecto de vida y cómo se construye.

Nivel de asimilación: Nivel de saber hacer o de aplicación.

Objetivo de aprendizaje: El alumno conoce el objetivo de un proyecto de vida, y a través del autoconocimiento y plantearse metas. se determina a escribir el propio.

Objetivo actitudinal: Tomar conciencia de sí mismo y autoafirmarse.

Título de la clase: Proyecto de vida.

Método: Búsqueda parcial

Estrategias de enseñanza – aprendizaje: Lectura, análisis canción, foda personal, autoconocimiento.

Recursos: cañón, bocina, videos, pizarrón en la pared, presentación de apoyo,

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=vGOrQCMVJjA>

<https://www.youtube.com/watch?v=lsurSJ0X-Eg>

Canción: <https://www.youtube.com/watch?v=mNuV0xQLNuQ>

Reactivación de los conocimientos previos Mediante el análisis de la canción el alumno recuerda la vocación social de la persona y sus relaciones importantes.

Preguntas detonadoras:

¿Qué situación describe la canción?

¿Qué sentimientos experimenta el personaje principal?

¿A quién podría estar dedicada?

¿A qué crees que se refiera con “Y nunca seré lo que esperas de mi” ?

¿Qué crees que signifique “Y yo sólo quiero ser real”?

Situación problemática: Importancia de un proyecto de vida, potencial.

Aplicación de los conocimientos: ¿Por qué es importante elaborar un proyecto de vida? Y FODA personal

Construcción de significados: Lectura y redacción de importancia de proyecto de vida

Organización del conocimiento: Autorreflexión para construir la visión:

Evaluación del proceso: Hoja de autoevaluación, metas establecidas para cada dimensión personal.