



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA CHAPINGO

DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA RURAL

DOCTORADO EN CIENCIAS EN EDUCACIÓN AGRÍCOLA SUPERIOR

**DISEÑO Y APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A PARTIR DEL
MÉTODO KINÉTICO**

**QUE COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO DE:
DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN AGRÍCOLA SUPERIOR**



PRESENTA:

MAFALDO MAZA DUEÑAS

BAJO LA SUPERVISIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS:

DR. LIBERIO VICTORINO RÁMIREZ



Chapingo, Estado de México a 15 de enero de 2021.

**DISEÑO Y APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A PARTIR DEL
MÉTODO KINÉTICO**

Tesis realizada por *Mafaldo Maza Dueñas*, con la supervisión y asesoría del Comité Asesor indicado, aprobada por el mismo y por lo tanto, aceptada como requisito para obtener el grado de:

DOCTOR EN CIENCIAS EN EDUCACIÓN AGRÍCOLA SUPERIOR

DIRECTOR:



DR. LIBERIO VICTORINO RÁMIREZ

ASESOR:



DRA. MARÍA EUGENIA CHÁVEZ ARELLANO

ASESOR:



DRA. YSCHEL SOTO ESPINOSA

LECTOR EXTERNO:



DRA. DULCE MARÍA QUINTERO ROMERO

AGRADECIMIENTOS

Mencionar en primera instancia a mi comité tutor, al Dr. Ramón Rivera Espinosa, por su asesoría, revisión crítica y propositiva, así como, la oportunidad que me brindó para publicar diversos capítulos de diferentes libros sobre la investigación que fueron fortaleciendo el cuerpo teórico de la tesis; al Dr. Liberio Victorino Ramírez, por el espacio reflexivo para colaborar en diversos proyectos vinculados con el ámbito educativo pedagógico que fortalecieron el método de intervención de la tesis, aunado a sus apuntes teóricos para el cuerpo teórico; a la Dra. María Eugenia Chávez Arellano, por el diálogo crítico y analítico que permitió la revisión de las estrategias de aprendizaje esenciales para el método kinético.

A los tres, de manera conjunta primero por sus enseñanzas en las materias cursadas con ellos y, por su disposición de tiempo, siempre oportuna para discutir, comentar y reflexionar sobre la temática de la tesis y de los temas centrales de la investigación.

Agradezco al Ph.D Daniel Campos de Brooklyn College, NY, por su asesoría para lograr entablar un diálogo sobre la filosofía del deporte y el juego, en relación con lo importante que son en la vida. Además de sus apuntes y comentarios críticos y valiosos, y también su relación como tutor, siendo la conexión con su universidad para retroalimentar la investigación.

Agradezco a la Dra. Martha Diana Bosco Hernández por su apoyo, asesoría y dirección académica para realizar conjuntamente el análisis y reflexión sobre la importancia de la educación en época de pandemia (covid-19), con la experiencia de la educación a distancia ya que ella es experta y referente en el área. Al mismo tiempo, por albergar el espacio y tiempo para realizar una de las estancias, teniendo como producto un artículo con miras a publicación.

A la Ph.D Vanessa García González por su debate y discusión siempre acalorada y con pasión, sobre la importancia del juego y el deporte como elementos esenciales de la educación y de la vida; y, su asesoría epistemológica sobre la relevancia del método kinético. Su amor y compañía esenciales en esta etapa de nuestra vida.

A mi colega de generación al Dr.© James Alejo Muñoz, con quien pude dar cuerpo y sentido al aprendizaje de la filosofía desde la realidad aumentada, aunado a la elaboración de un canal de youtube, el blog y los vídeos desde los cuales seguimos tratando de intervenir pedagógicamente con los alumnos desde la distancia por la contingencia sanitaria.

A la Dra. Dulce Ma. Quintero Romero, de la Universidad Autónoma de Guerrero por sus comentarios sobre el contenido de la tesis, permitiendo que su papel de lector externo aportará una visión crítica para mejorarla.

En este mismo tenor, agradecer a los alumnos de la Preparatoria Agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo, sin los cuales hubiera sido imposible realizar la investigación. Son alumnos de excelencia, con deseos de aprender, abiertos a nuevas experiencias y estrategias de aprendizaje desde las cuales fue posible desarrollar el diseño y aplicación. Agradecerles porque a su vez yo aprendí mucho con ellos - y sigo haciéndolo- durante las clases y la investigación.

A la Universidad Autónoma Chapingo por darme la oportunidad de realizar esta investigación doctoral al mismo tiempo de ejercer mi trabajo como Profesor-Investigador, posibilitando el tiempo y espacio pedagógico para lograr tanto la práctica docente, como los objetivos de la investigación.

Por último, agradecer al Departamento de Sociología Rural de la Universidad Autónoma Chapingo por el apoyo para los trámites administrativos.

DEDICATORIA

Al tratarse de una investigación que relaciona la educación, la filosofía, el juego y el aprender a vivir, se lo dedico a mi hijo Ragnar Aragorn Maza García, para quién escribí estas líneas en un vuelo rumbo a Sao Paulo -Universidad-, Brasil (2018), a la asistencia del congreso ALFiD en donde presenté las primeras ideas de la investigación.

A nuestro Hijo: Ragnar Aragorn.

A la vida, a ese tiempo con espacio.

Danos un hijo, que sepa aprovechar cada día como si fuera el último, pero que también aprenda a pensar en el futuro.

Danos un hijo, que busque en el más pequeño detalle un motivo para iluminar toda esperanza.

Danos un hijo, que tome cada instante de vida como un aliento para conocerse y conocer lo que le rodea.

Danos un hijo, que disfrute de cada amanecer y que contemple cada anochecer.

Danos un hijo, que aprenda a soñar y que sepa que todos los sueños son posibles.

Danos un hijo, que aprenda a formar su carácter para ejercitar su voluntad, porque sólo así se realizan los sueños.

Danos un hijo, que aprenda a dudar, a preguntarse, a cuestionarse, porque ese es el primer paso para beber la sabiduría de la vida.

Danos un hijo, que aprenda a reír y a sonreír, empezando por sí mismo.

Danos un hijo, que también aprenda el valor de las lágrimas y a valorar el momento que las provoca.

Danos un hijo, que camine por la vida bebiendo la savia de los árboles, el árbol blanco del sol y la luna, tal como su nombre lo describe.

Danos un hijo, que recoja las piedras del camino, las hojas de los bosques, el agua de los ríos, para tener la memoria de sus actos.

Danos un hijo, que vea en los demás a sus iguales, respetando sus diferencias, en cualquier lugar, tiempo y circunstancia.

Danos un hijo, que aprenda el valor de las letras, el significado de las palabras y la trascendencia de las acciones.

Danos un hijo, que aprenda a sentir y dar amor porque es el motor para aprender a amarse a sí mismo y a los demás.

Danos un hijo, que nunca desvíe la mirada, pero que aprenda a ver con fe, esperanza y amor.

Danos un hijo, que aprenda a vivir para recibir a la muerte con una sonrisa.

Y, con todo ello:

Danos un hijo, que aprenda a pensar, para aprender a actuar, para aprender a vivir y así, aprender a ser y estar en el mundo.... Para Ser Feliz.



DATOS BIOGRÁFICOS (Profesionales)

Estudió la carrera de Filosofía en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México, con la tesis: La filosofía del deporte, una posibilidad para aprender a vivir. De igual modo, en dicha Facultad realizó los estudios de Maestría (MADEMS) con especialidad en la Enseñanza de la Filosofía, con la tesis: Aprender virtudes a través del juego, el ejercicio físico y la práctica de los deportes.

Profesor de Filosofía con experiencia de más de 20 años, profesor-investigador en la Universidad Autónoma Chapingo, en el área de disciplinas humanísticas y en la Academia de Filosofía desde el 2015.

Autor de los libros, Curso de Filosofía (2001), co-autor con Jorge Maza Reduciendo de Conocimiento e investigación (2002), Curso de Filosofía (2003, Reimpresión y reedición), Introducción a un Curso de Filosofía (2015), Fútbol bandera (2016), y Ética y valores (2018), este último editado por la Universidad Autónoma Chapingo.

Miembro de la Asociación Latinoamericana de Filosofía del Deporte (ALFiD), al igual que articulista de la revista Fair Play, de la Universidad Fabra Pompeu, Barcelona.

Publicación de artículos de periódico (El financiero) y capítulos de libro sobre la temática de educación, filosofía de la educación y filosofía del deporte. Jugador y Entrenador de la selección Nacional de México (varonil) de fútbol bandera en 3 mundiales, subcampeón del mundo en Grosseto, Italia (2014).

Resumen General ¹

Diseño y aplicación de estrategias de aprendizaje a partir del método kinético

¿Cómo encontrar relevancia en el filosofar? ¿Para qué filosofar? ¿Para qué aprender filosofía? Es un problema real y de estudio para quienes enseñamos filosofía en el nivel medio superior. La presente investigación ofrece alternativas didácticas a dichas preguntas. El objetivo de la investigación fue crear, diseñar y aplicar estrategias de aprendizaje desarrolladas con base en los macrociclos filosóficos y descritas en las cinco fases de su aplicación a través de su plan de clase y guión de aplicación, lo que permitió una relación inmediata con los contenidos de las materias. Se realizó un método de intervención pedagógico que se constituyó como un método kinético sustentado desde la fenomenología del cuerpo, para proponer estrategias de aprendizaje como instrumento esencial para que los alumnos descubran el mundo, el conocimiento y el aprendizaje; desde actividades dinámicas y de carácter lúdico, es decir, implicaron la diversión como motivación para participar, percibir, reflexionar, interpretar, crear, y aprender. El método kinético y las estrategias de aprendizaje fueron una posibilidad abierta para educar, para aprender, para darse cuenta qué podemos aprender a vivir. En el horizonte de la enseñanza de la filosofía tuvimos la oportunidad de aprender, de construir conocimientos y desarrollar habilidades para la vida. La investigación fue campo de oportunidades epistémicas a través de las cuáles se concibieron categorías como: el existenciarío del jugar, situaciones kinéticas, método kinético. El diseño y elaboración de las estrategias de aprendizaje tuvieron un éxito expresado en las múltiples evidencias recabadas - fotografías, fotogramas, videos, emails- con las cuales se describe un cambio de actitud de los alumnos provocada por las reflexiones realizadas durante el semestre.

Palabras claves: estrategia, aprendizaje significativo, método, kinético, movimiento, filosofía, cuerpo, fenomenología.

¹ Tesis de Doctorado en Ciencias de la Educación Agrícola Superior. Universidad Autónoma Chapingo.

Autor: Mafaldo Maza Dueñas.

Director de Tesis: Dr. Ramón Rivera Espinosa.

General² Abstract

Design and application of learning strategies from the kinetic method

How to find relevance in philosophizing? Why philosophize? Why learn philosophy? It is a real and study problem for those of us who teach philosophy at the upper secondary level. The present investigation offers didactic alternatives to these questions. The objective of the research was to create, design and apply learning strategies developed based on the philosophical macrocycles and described in the five phases of their application through their class plan and application script, which allowed an immediate relationship with the contents of the subjects. A pedagogical intervention method was carried out that was constituted as a kinetic method based on the phenomenology of the body, to propose learning strategies as an essential instrument for students to discover the world, knowledge and learning; from dynamic and playful activities, that is, they involved fun as a motivation to participate, perceive, reflect, interpret, create, and learn. The kinetic method and the learning strategies were an open possibility to educate, to learn, to realize what we can learn to live. On the horizon of teaching philosophy we had the opportunity to learn, build knowledge and develop life skills. The research was a field of epistemic opportunities through which categories such as: the existential of playing, kinetic situations, kinetic method were conceived. The design and elaboration of the learning strategies had a success expressed in the multiple evidences collected - photographs, stills, videos, emails- with which a change in attitude of the students is described caused by the reflections made during the semester.

Key words: strategy, meaningful learning, method, kinetic, movement, philosophy, body, phenomenology.

² Doctoral Thesis in Higher Agricultural Education Sciences. Chapingo Autonomous University.
Author: Mafaldo Maza Dueñas.
Thesis Director: Dr. Ramón Rivera Espinosa.

Diseño y aplicación de estrategias de aprendizaje a través del método kinético

ÍNDICE

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	1
¿QUÉ NO DEBEMOS ENSEÑAR LOS EDUCANDOS?	2
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:	3
ANTECEDENTES:	4
¿QUÉ DEBEMOS ENSEÑAR LOS EDUCANDOS?	5
JUSTIFICACIÓN:	5
¿QUÉ NECESITAN APRENDER LOS ALUMNOS?	7
HIPÓTESIS:	7
OBJETIVOS GENERALES:	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	8
<u>¿PARA QUÉ REALIZAR UN DISEÑO DE ESTRATEGIAS A TRAVÉS DEL MÉTODO KINÉTICO?</u>	10
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	19
CARACTERÍSTICA ESENCIAL EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	26
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: DESDE EL HORIZONTE PEDAGÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.	27
ETAPAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	28
¿QUÉ ES EL JUEGO? ¿QUÉ ES EL JUGAR?	31
EL EXISTENCIARIO DEL JUGAR: UNA PROPUESTA VIVENCIAL	36
QUÉ ES Y QUÉ PROPONE EL EXISTENCIARIO DEL JUGAR	38
CARACTERÍSTICAS DEL EXISTENCIARIO DEL JUGAR	40
CAPITULO II	46
<u>FILOSOFÍA DEL CUERPO: CORPORALIDAD Y MOVIMIENTO DESDE LA FENOMENOLOGÍA</u>	46

EL MÉTODO KINÉTICO Y LA (ENSEÑANZA) DIDÁCTICA EN LA FILOSOFÍA.	52
ETAPAS DEL MÉTODO KINÉTICO PARA GENERAR SITUACIONES KINÉTICAS	57
DESCRIPCIÓN DE LAS ETAPAS DEL MÉTODO KINÉTICO	60
DESCRIPCIÓN DE LAS ETAPAS DEL MÉTODO KINÉTICO	60
ETAPAS DEL MÉTODO KINÉTICO – SITUACIONES DEL ALUMNO Y PROFESOR	61
CARACTERÍSTICAS METODOLÓGICAS DE LA INVESTIGACIÓN: A QUIÉN, DÓNDE, CÓMO, CUÁNDO, SE APLICARON LAS ESTRATEGIAS.	66

RECURSOS HUMANOS A CONTEMPLAR EN EL DISEÑO Y APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS **66**

DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA	69
DELIMITACIÓN TEMPORAL	70

CAPITULO III **72**

MACROCICLO FILOSÓFICO: DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS EN UN TIEMPO Y ESPACIO. PLANIFICACIÓN. **72**

MACROCICLO FILOSÓFICO - SENTIDO VERTICAL	74
DISEÑO Y APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS.	81
ETAPAS DE APLICACIÓN, ¿CÓMO Y PARA QUÉ?	83
CÓMO SE DISEÑARON Y APLICARON LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	85
PLANIFICACIÓN PARA CADA CLASE CON SUS ESTRATEGIAS	90

CAPITULO IV **92**

DESCRIPCIÓN Y APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE. **92**

A) LOS POETAS MUERTOS, APROVECHA EL DÍA (CARPE DIEM)	94
CUADRO 13: PLAN DE CLOSE - FORMATOR DIDÁCTICO-ACADÉMICO	94
B) LA FILA MÁS LARGA DEL MUNDO.	99
CUADRO 14: PLAN DE CLOSE - FORMATOR DIDÁCTICO-ACADÉMICO	99
C) DIRECCIONES CIEGAS.	103
CUADRO 16. PLAN DE CLASE - FORMATO DIDÁCTICO-ACADÉMICO	103
D) UN DÍA COMO GRIEGOS.	107
CUADRO 18: PLAN DE CLOSE - FORMATOR DIDÁCTICO-ACADÉMICO	107
E) PISTA Y REALIDAD AUMENTADA.	112
CUADRO 20: PLAN DE CLOSE, FORMATOR DIDÁCTICO-ACADÉMICO	112
F) EL EXAMEN SIN PROFESOR.	116
CUADRO 22: PLAN DE CLOSE - FORMATOR DIDÁCTICO-ACADÉMICO	116
G) DISFRAZ AXIOLÓGICO.	122
CUADRO 24: PLAN DE CLOSE - FORMATOR DIDÁCTICO-ACADÉMICO	122

CAPITULO V **126**

INTERPRETACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	126
REGISTRO DE GRUPOS Y ALUMNOS DE LAS APLICACIONES: ANALISIS Y CONCLUSIONES DE LAS 7 ESTRATEGIAS	127
EVIDENCIAS GRÁFICAS Y VISUALES DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.	130
CARACTERÍSTICAS DE LAS FOTOGRAFÍAS Y VIDEOS	131
EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIAS	133
INTERPRETAR LAS EVIDENCIAS	135
(FOTOS, OPINIÓN-REFLEXIÓN EN HOJA DIAGNÓSTICO)	135
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS EVIDENCIAS DE LOS ALUMNOS: ¿CÓMO INTERPRETAR LAS FOTOGRAFÍAS Y VIDEOS?	137
FOTOGRAFÍAS DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.	141
DE INTERPRETACIÓN PRESENTE	141
FOTOGRAFÍAS DE INTERPRETACIÓN PROSPECTIVA. DE ABRIL 2018 A MARZO 2020.	150
FOTOGRAMAS DE LOS VIDEOS: JUNIO 2018 - MARZO 2020.	152
REFLEXIONES DE LOS ALUMNOS, VÍA CORREO ELECTRÓNICO (EMAIL).	159
A CONTINUACIÓN SE PRESENTAN LAS CONCLUSIONES SOBRE EL MÉTODO KINÉTICO, LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y LA INVESTIGACIÓN EN GENERAL:	174
CONCLUSIONES FINALES DE LA INVESTIGACIÓN	178
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	182

Capítulo I. Introducción

Reflexionando sobre la relevancia del papel de los educadores y la importancia de los contenidos, de las apropiaciones y de las actitudes que podemos y debemos inspirar en los alumnos; sabemos, por un lado, lo que se encuentra en el horizonte de la enseñanza desde la temática personal de las materias impartidas y, al mismo tiempo, nos brinda la oportunidad de ser consciente de lo que debemos enseñar. Es decir, saber cuáles son los caminos y las metas para inspirar a los alumnos a construir su conocimiento y generar aprendizajes significativos, nos presenta un panorama para mantenerse motivado el mayor tiempo posible y no convertir la enseñanza en clases sin sentido, sin orientación, sin significado, las cuales se reflejan muchas veces en la mera transmisión de información, la cual, como se afirma, carece de significación para aprender filosofía y para aprender a vivir.

La enseñanza y el aprendizaje tienen desde todas sus fronteras y niveles múltiples objetivos los cuales deben brindar diversas e innovadoras posibilidades para lograr el desarrollo emocional, físico, psicológico, cognitivo y moral de los alumnos, también de los educadores -profesores. Esta posibilidad abierta debe ser manifiesta en cualquier ámbito didáctico, percibiendo al alumno como el personaje clave en dicho proceso. Para ello, los principales responsables de motivar el aprendizaje -los educadores- deben mirar con perspectiva siempre reflexiva y motivadora para lograr en los educandos los objetivos antes mencionados y los que se contemplaron.

Con la misma importancia se plantearon los objetivos claros y con profundidad pedagógica y filosófica que fueron claves para el diseño, aplicación y evaluación de las estrategias de aprendizaje con las miras de generar en los alumnos habilidades para la vida en relación con la capacidad de construir conocimientos. Por ello, hoy en día dedicar la tarea educativa a transmitir información no sólo es liquidar el espíritu de la creatividad y la crítica, sino también obsoleto, ya que para obtener información los alumnos no necesitan al educador tienen a su alcance las redes sociales y electrónicas que seguramente dominan con la práctica y su uso cotidiano. Aún en tiempos del covid-19,

el uso de las TIC y de las redes sociales puede y debe dirigirse hacia una educación formativa, no informativa.

¿Qué no debemos enseñar los educandos?

La transmisión de información de manera única, de datos sin contexto o con contexto, pero sin realizar un pensamiento crítico para aprender a distinguir cuál es cierta, veraz, correcta y relevante. Por ello, no debemos dedicarnos a compartir solo información y memorizarla, ya que pierde relevancia y se termina olvidando por no comprender su contexto y porque no es significativo para el alumno. Tampoco debemos dedicarnos a transmitir contenidos como si nuestra voz fuera la verdad absoluta, debemos generar las actividades para crear consciencia crítica, la creatividad, para aprender a realizar sus propias conclusiones de las cosas, de los contenidos, de los asuntos cotidianos que influyen y afectan su vida.

La enseñanza no debe estar condicionada con temáticas que no promuevan la curiosidad innata y epistemológica y que no motiven su pensamiento crítico y creativo. De poco le van a servir a los alumnos datos específicos como son las fechas de nacimiento, nombres de autores, obras, sino es a través de presentar a los filósofos, humanistas, educadores, científicos, artistas como hijos de su tiempo y la manera en que han influido en la historia. No para recitarlos, sino para entender cómo nos puede ayudar a comprender la actualidad.

Bauman (2005) lo expresa de la siguiente manera:

“En el pasado, la educación adquiría muchas formas y demostró ser capaz de ajustarse a las cambiantes circunstancias, fijándose nuevos objetivos y diseñando nuevas estrategias. Pero lo repito, el cambio actual no es como los cambios del pasado. En ningún otro punto de inflexión de la historia humana los educadores debieron afrontar un desafío estrictamente comparable con el que se nos presenta la divisoria de aguas contemporáneas. Sencillamente, nunca antes estuvimos en una situación semejante. Aún debemos aprender el arte de vivir en un mundo sobresaturado de información. Y también debemos aprender el aún más difícil arte de preparar a las próximas generaciones para vivir en semejante mundo.” (46)

Retomando a Bauman, en el mundo actual inundado de información, deseos, placeres, objetos, muchos de ellos líquidos, banales, vacíos, inmediatos y superfluos, sin

sentido existencial; la educación y la filosofía deben ser un camino para descubrir como aprender a vivir y para qué. Es un darse cuenta de cuáles son las rutas que se pueden recorrer y que se van abriendo con los conocimientos y aprendizajes apropiados durante el proceso pedagógico.

Problema de investigación:

Si, el educador sabe lo que no debe transmitir -más que enseñar- al mismo tiempo nos permite saber que se debe enseñar y que deben aprender los alumnos para ser capaces de llegar a sus propias conclusiones, siendo capaces de aprender a ser el autor y el actor de su vida y de éste modo, para que aprendan a ser y estar en el mundo.

En el caso específico de la investigación las estrategias de aprendizaje se aplicaron en los alumnos de la Preparatoria Agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo. No es una verdad objetiva y concreta que cuando llegan a estudiar (tienen entre 15 y 16 años) a la Universidad tengan el deseo de dedicarse a la agricultura, a la agronomía, al campo y sus vertientes académicas, sin embargo, deciden quedarse porque tal vez es el camino más indicado para mantener un estatus de vida que antes no tenían. Por supuesto, es legítima su decisión y no es nuestra tarea juzgarla; pero, este argumento nos lleva a la primera consideración al respecto de la filosofía. Si les enseñamos filosofía y a filosofar desde la esperanza, desde el horizonte de saber que es un modo de aprender a vivir, entonces, si se dedican a ella o no a nivel profesional no será relevante con respecto a la matrícula de los candidatos a estudiar filosofía. Y, sin embargo, sin importar que van a estudiar los alumnos de esta preparatoria agrícola o cualquier joven en busca de su formación futura, lo relevante es que aprendan de manera significativa que las habilidades para la vida y las apropiaciones de conocimientos, actitudes, obtienen un sentido existencial, y con base en ello podrán percibir e interpretar sus experiencias vivenciales.

Si, enseñamos filosofía desde la inspiración por aprender a saber qué es la existencia, cuál es su sentido, su significado, tal vez podemos inspirarlos para descubrir estos caminos, sin importar que profesión elegirán. Por supuesto que en este país nos hacen falta alumnos que quieran estudiar filosofía, humanidades, ciencias sociales, artes, y, seguro que no les faltarán opciones para vivir dignamente. Nuestra tarea es

inspirarlos para aprender a pensar, a descubrir el mundo a darle sentido a la existencia independientemente de cuál será su futura profesión.

Antecedentes:

Regresando a la circunstancia tan peculiar de los alumnos de Preparatoria Agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo, la decisión al respecto de su profesión recorre más el camino de tener la gran oportunidad de cómo los alumnos están en una situación privilegiada que ofrece nuestra Institución para seguirse preparando académicamente y concluir estudios superiores en condiciones más favorables.

Sabedores de ésta circunstancia, las estrategias de aprendizaje propuestas -al menos desde la postura de la investigación- parecen tener un cierto sentido de urgencia, es decir, los profesores de éste nivel educativo tenemos tres años para brindarle a los alumnos una formación ética, humanista, con visión crítica, con apertura a la creatividad y promoviendo valores para llevarlos al terreno vivencial de las virtudes y que aprendan a vivir desde esa perspectiva, eligiendo ellos sus propias decisiones.

Necesitan saber cómo aprender a pensar, cómo aprender a decidir, cómo aprender a involucrarse con los demás y cómo aprender a actuar en momentos de estrés, de conflicto ético. Como afirma Mathew Lipman (1998): “hacer filosofía no es asunto de edad, sino de capacidad para reflexionar escrupulosa y valientemente sobre lo que uno le parece importante.” (131). Necesitan aprender a conocer su cuerpo y su mente y la manera en que se relacionan, porque es el único modo de saber cómo ser y estar en el mundo y cómo aprender a vivir desde su propia perspectiva.

Por lo tanto, se contemplan en los capítulos de la tesis una serie de elementos del proceso de enseñanza y de aprendizaje vinculado de manera inmediata con lo que sabemos, explicamos y desarrollamos en los diversos apartados abordando reflexiones y conceptos sobre el aprendizaje significativo, la corporalidad, el juego, las posibilidades del método kinético como proceso para generar estrategias didácticas que motiven e impulsen a los alumnos a percibir, conocer y educar sus emociones, sus reflexiones, sus acciones y reacciones ante las múltiples situaciones kinéticas.

Los apartados temáticos del texto se entrelazan desde una perspectiva didáctica que permitió la comprensión de sus conceptos claves -algunos mencionados arriba- y el desarrollo de un proceso pedagógico que fue la base epistémica y fenomenológica para el diseño, elaboración, aplicación y evaluación de las estrategias de aprendizaje significativo.

Saber lo que no debemos enseñar es levantar el velo de cierta sabiduría práctica y cotidiana, que se ve expresada en la tarea pedagógica, la cual ya camina en el plano de lo que debemos enseñar.

La educación y el aprendizaje significativo son un modo de reajustar el significado del tiempo, es decir, la cultura y la educación del presente necesitan reinventarse constantemente en el hoy para dejar huella en los horizontes vivenciales del ser y de las comunidades. Por ello, los educadores tienen el reto y la meta de enseñar a sus alumnos cómo pueden aprender a caminar y marchar para encontrar su propia significación vital, para aprender a resolver problemas académicos y cotidianos, para aprender a resolver conflictos en sus múltiples relaciones sociales, para aprender a decidir y elegir en las diversas situaciones de la vida.

¿Qué debemos enseñar los educandos?

Justificación:

Ahora más que nunca en la historia y por la inundación de información en redes, es esencial que la educación pueda motivar el aprendizaje para saber cómo aprender a pensar, para aprender a actuar con miras de aprender a vivir. Pensar y reflexionar suena tan obvio que la educación y los educadores y por supuesto los alumnos consideramos que por ser una capacidad, una facultad, ella misma activa los mecanismos de lo que genera el pensamiento. Pero, aprender a reflexionar es precisamente el objetivo esencial de la educación y de que los alumnos asistan a educarse; desarrollar las potencias del pensamiento abre las posibilidades de la reflexión, del pensamiento crítico, de la creatividad, de la percepción de emociones, de la interacción humana inmediata y posterior.

La tarea educativa de los profesores -educadores- es generar, promover, diseñar, elaborar, aplicar las actividades que promuevan esas habilidades de la corporalidad y la mente, con ello, desarrollar las habilidades de una educación formativa del carácter, la personalidad, el criterio. Qué a su vez, motive y manifieste la creatividad a desarrollar la capacidad de asombro, esa capacidad que se expresa al aprender a descubrir, percibir y entender las sensaciones de la corporalidad.

Debemos promover una enseñanza que inspire y en esa motivación por aprender descubrir todos aquellos conocimientos que se vuelven significativos -tanto para formar una vida académica- como para ir revelando como podemos ser autores y actores de los sentidos de nuestra vida. Sin importar a que se vayan a dedicar como profesionales -en su carrera académica- lo que si podemos es que aprendan herramientas y habilidades para resolver problemas con la capacidad de elección, de crítica, de creatividad, con un pensamiento prospectivo y con su propia perspectiva de cómo y para qué vivir.

Promover y practicar un acto de educar desde la esperanza, es decir, saber que la enseñanza es un medio para aprender a ser y saber estar en el mundo. Realizando a lo largo del proceso pedagógico múltiples actividades y estrategias que le ayudaron a los alumnos el aprender para qué sirven los conocimientos, y la manera en cómo pueden ponerlos en práctica en sus múltiples actividades. Conocer y saber distinguir los aspectos que desarrollan las habilidades para conocer los alcances y potencialidades del cuerpo y la mente, generando apropiaciones en todos los ámbitos de la experiencia y la reflexión obteniendo aprendizajes y conocimientos para la vida.

El aprendizaje significativo es precisamente aprender a ser en el mundo, para enfrentar, afrontar y disputar de todos los caminos posibles para conocer el significado y sentido de la vida. Descubrir y saber cual es el sentido de la vida nos otorga la capacidad de enfrentar precisamente las diversas adversidades de la modernidad líquida, como menciona Bauman. De este modo, los aprendizajes significativos son un ejemplo concreto y real para manifestar que la enseñanza es uno de los ámbitos relevantes del acontecer humano.

¿Qué necesitan aprender los alumnos?

Hipótesis:

Los alumnos desean por su curiosidad innata saber cómo aprender a distinguir lo que siente, lo que perciben, lo que experimentan, desean saber qué hacer con todo ello para darle -muchas veces sin tener una meta u objetivo claro- un significado en su vida. La educación más que nunca en la historia debe servir para desarrollar las habilidades corporales, físicas, mentales, emocionales, cognitivas para saber cómo hacer frente a todos los momentos de la vida, sobre todo en los más difíciles.

Por lo cual, se puede suponer que necesitan aprender que el conocimiento es para saber qué pueden hacer como futuros profesionales de una actividad y la manera de aprender -en la medida de lo posible- a ser feliz el día de mañana que se dediquen de tiempo completo a ella. Por tratarse de una realidad como la de México donde esta afirmación parece no tener cabida, al contrario, son estas circunstancias donde tiene más sentido enseñar desde la esperanza y para soñar con esperanza de llegar a ser alguien.

Con base en los argumentos expuestos queda claro que uno de los supuestos teóricos y prácticos de la investigación fue generar y promover un espacio didáctico - fuera y dentro del espacio áulico- considerándolo como un ámbito donde se motivaron innovadoras maneras de acercarse de manera crítica a los contenidos temáticos, pero más importante a las experiencias de aprendizaje, a las sensaciones cotidianas que son parte del aprendizaje diario del educando, del alumno.

Al proponer esta perspectiva para enseñar y motivar el aprendizaje, la presente investigación tuvo los siguientes:

Objetivos generales:

- *Crear el diseño, elaboración y aplicación de estrategias de aprendizaje con base en ellos se promueven actividades lúdicas, cognitivas, emotivas y reflexivas a través de las cuales el alumno se apropia de los aprendizajes para reflexionarlos e interpretarlos llevándolos a la práctica tanto en su vida académica como en su vida cotidiana.*

- *Sustentar y justificar el método kinético como proceso para establecer una relación con las sensaciones y emociones del cuerpo, su movimiento, y la relación inmediata e inherente con aprender a pensar para de ese modo aprender a ser y estar en la vida.*

Objetivos específicos:

- Establecer en el proceso educativo y promovido por el método kinético las estrategias de aprendizaje desde donde el alumno puede construir sus propios conocimientos, considerados como aprendizajes significativos.
- Promover que los alumnos a través de las actividades realizadas en las estrategias pueden aprender a ser en el mundo -conformar su carácter y definir su sentido de existencia-, a desarrollarse en el activamente, a percibir, descubrir y saber lo que siente e interpreta en los diferentes momentos de su vida.
- Justificar y sustentar el diseño y aplicación de cada una de las estrategias considera los siguientes aspectos: alumnos, contenidos temáticos, profesor, variables de cada grupo, experiencias vivenciales y el aspecto lúdico de cada estrategia.
- Contemplar en todo el proceso pedagógica de las estrategias una evaluación procesual para reflexionar sobre la visión prospectiva pedagógica que se dirija hacia aprendizajes significativos.

El cuerpo de este texto se divide en cinco capítulos, en el primero de ellos se presenta la relevancia del aprendizaje significativo y del juego, desde sus antecedentes con algunos de los principales teóricos que tocan esos temas, aportando una definición y características personales. Una vez ello, se explica la justificación e importancia de la fenomenología del cuerpo para sustentar el método kinético como camino para diseñar, elaborar, aplicar y evaluar las estrategias de aprendizaje propuestas. Aunada a esta perspectiva filosófica se reflexiona sobre la filosofía de la educación; y ambas encaminadas a entender que la filosofía es para la vida, con reflexiones surgidas del pensamiento de Zygmunt Bauman, Paulo Freire, Mathew Lipman. Se suma otra perspectiva filosófica más, la que reflexiona sobre el juego, con la cual retomamos a

Huizinga, Callois, Cagigal, y en la perspectiva pedagógica a autores como Cesar Coll, Cifuentes, Ausubel y Vitgosky.

En el segundo capítulo se presenta un diálogo con los principales autores que permitieron sustentar y justificar el método de intervención, el kinético, como procedimiento esencial para aplicar las estrategias de aprendizaje. Esta revisión epistémica en relación con las perspectivas de la filosofía del cuerpo, de la corporalidad y el movimiento; las cuales están incluidas en la fenomenología de Husserl, Heidegger y Merleau-Ponty.

En el tercer capítulo se describe, explica y conceptualiza la relevancia del método kinético, así como sus etapas para ubicarlas en la planificación y prospectiva de las estrategias de aprendizaje, las cuales, fueron diseñadas desde los objetivos del método a partir del macrociclo filosófico, el cual permitió entender la importancia del espacio y la temporalidad didáctica en relación con la posibilidad abierta de aprender a percibir y aprender a pensar. En los macrociclos se describe el procedimiento metodológico para aplicar las siete (7) estrategias de aprendizaje en sus cinco (5) fases. Al igual que los horizontes cognitivos que son esenciales para generar aprendizajes significativos, construcción del conocimiento y habilidades para la vida.

Para el cuarto capítulo, se presentan las estrategias de aprendizaje a través del método kinético, explicando su diseño, elaboración, aplicación y evaluación con el objetivo de promover aprendizajes significativos, habilidades para la vida, y para promover actitudes tendientes a las virtudes; todo ello para aprender a vivir. En este capítulo para sustentar de manera teórica y práctica las estrategias de aprendizaje, aparecen el plan de clase -formato didáctico académico- y el guion de aplicación -desarrollo de la actividad- de cada estrategia de aprendizaje.

De este modo, en el quinto capítulo se mencionan las evaluaciones de las estrategias en constante relación con los datos obtenidos de toda la muestra de alumnos y grupos, para realizar las conclusiones de las estrategias de aprendizaje, de sus evidencias y en general de la investigación. Las evaluaciones e interpretaciones se realizaron tanto en el nivel teórico como en el nivel práctico con la captura de las fotos,

videos, fotogramas y capturas de pantalla de los textos vía email, todas como evidencias para mostrar el proceso del método kinético.

Diseño de estrategias a través del método kinético.

Uno de los objetivos principales de la investigación fue justificar un método kinético que a su vez motivó el diseño y aplicación de estrategias de aprendizaje. Esta relación fue la esencia de la investigación para promover, provocar, y generar el diseño, elaboración y aplicación de estrategias aprendizajes significativos, es decir, aprendizajes que el alumno se apropió de ellos, los reflexionó, interpretó y llevó a la práctica tanto en su vida académica como en su vida cotidiana. Así como, sustentar y justificar el método kinético como proceso para establecer una relación con las sensaciones y emociones del cuerpo, su movimiento, y la relación inmediata e inherente con aprender a pensar para de ese modo aprender a ser y estar en la vida.

Con base en lo anterior, para realizar el diseño de cada una de las estrategias se contemplaron los siguientes aspectos esenciales: alumnos, contenidos temáticos, profesor, y variables -aspecto lúdico de cada estrategia- de éste modo se fue observando y evaluando el logro de cada uno de los objetivos de la investigación durante la planificación semestral en cada aplicación y en su constante evaluación con miras a las visiones de una prospectiva pedagógica que se dirija hacia aprendizajes significativos. Se contemplaron y conjugaron múltiples variables, como la actitud y perspectiva pedagógica del profesor, su personalidad, formación, currículum, así como de los potenciales alumnos, su idiosincracia, su contexto educativo, su perfil de ingreso y egreso, los contenidos temáticos y una revisión de por qué y para qué enseñar, para qué aprender y con base en ello cómo mejorar su vida.

En el proceso educativo el alumno construyó sus propios conocimientos, pero también, aprendió a ser y estar en el mundo -conformar su carácter y definir su sentido de existencia-, a desarrollarse activamente, a percibir, descubrir y saber lo que siente e interpreta en los diferentes momentos de su vida.

Todas las estrategias propuestas se diseñaron, elaboraron, aplicaron y se evaluaron, contemplando dos elementos en común: se generaron con la corporalidad y

el movimiento como instrumento esencial para que el alumno descubra el mundo, el conocimiento y el aprendizaje; y, fueron actividades dinámicas, de carácter lúdico, es decir, implican la diversión como motivación para participar, percibir, reflexionar, interpretar, crear, percibir y aprender. Los alumnos al apropiarse del conocimiento con un proceder constructivista, se apropiaron de sus esencias para colocarse como un aprendizaje significativo en su vida académica y cotidiana. Como afirma Cifuentes (2010): “su aprendizaje se ha de plantear desde el horizonte de la práctica filosófica (¿cómo un entrenamiento en el hecho de pensar!), partiendo de las vivencias del alumnado y de las cosas de su entorno. Si, como decía Kant: -no se aprende filosofía, sino que se aprende a filosofar-“. (106)

Como principal motivo de corporalidad está el juego, ya que jugar hace que el movimiento generado provoca sentirse vivo, al igual que promueve el ejercicio del pensar, y, ambas posibilidades -que son facultades y habilidades humanas- son esenciales para aprender y construir conocimientos. Ambos aspectos van de la mano de los contenidos epistémicos de las materias para las cuales fueron creadas las estrategias y buscan desarrollar las habilidades cognitivas, emotivas, corporales y morales de los participantes, alumnos y profesor.

El desarrollo de la investigación buscó abarcar la mayoría de las posibilidades que abren el juego y las actividades corporales y de movimiento -como actividades manifiestas de la corporalidad- para asomarse en un horizonte cercano a lo que Bauman (2017) menciona cómo aprender a ser el auctor de la vida de cada quien: “El significado de vivir la propia vida -al estilo socrático- era la autodefinición y autoafirmación, y una disposición a aceptar que la vida no puede ser otra cosa que una obra de arte de cuyos méritos y defectos tiene plena y única responsabilidad el -auctor- (actor y autor convertidos e uno; el diseñador y de forma simultánea el ejecutor del diseño).” (p.99). Es decir, que los aprendizajes apropiados le puedan permitir al alumno darse cuenta del sentido de su vida y que él mismo sea el diseñador y autor para realizarlo. El aprendizaje fue el medio para poder conseguir esto.

Diseñar, construir y crear nuevas e innovadoras estrategias de aprendizaje fue y es un camino, a la vez fue un reto para encontrar en la motivación desde de mi práctica

pedagógica y docente la oportunidad de ver en la enseñanza diversas rutas para aprender a través de la filosofía del cuerpo, de la filosofía del deporte y de la filosofía para la vida, caminos para hacer de la vida, una obra de arte, una vida con sentido y significación, y éste es una de las finalidades que buscan las estrategias.

Por lo tanto, se puede y se debe enseñar filosofía o cualquier otro contenido y materia curricular desde la esperanza, se enseña y se aprende filosofía -y cualquier otro conocimiento- porque hay un deseo interno de encontrar significaciones en y para la vida, para descubrir la intención de nuestros designios, de nuestros sentidos de vida, para buscar y construir en la medida de lo posible una esperanza de vida. Para encontrar el deber ser y aspirar a construir lo que cada quien defina como felicidad. Bauman (2017) la explica así: “Somos felices mientras no perdamos la esperanza de llegar a ser felices, la llave de la felicidad y el antídoto contra la amargura consiste en mantener viva la esperanza de llegar a ser feliz.” (26) Si enseñamos filosofía o cualquier contenido desde la esperanza, entonces la reflexión que hacemos es saber que aprender a pensar ayuda para aprender a actuar, y ambas son esenciales para aprender a vivir y al hacerlo nos ofrecemos la posibilidad de aprender a ser felices.

Las estrategias de aprendizaje buscan promover el aspecto lúdico de la naturaleza humana, sabedor que los alumnos aprendemos mejor y con mayor significación cuando nos divertimos en una actividad en relación con los demás. Como afirma Saúl García Blanco³ en su artículo juego y deporte: aproximación conceptual (2006): “El juego es mucho más que una herramienta pedagógica, el juego forma parte de lo biológico del ser humano. Incluso consideramos al juego como el termómetro más fiable de la salud mental y física de la persona...” (83). Es un recordatorio para saber que debemos promover la reflexión en los alumnos con miras de aprender a conocer y aprender a vivir, de ser capaces en el hoy y en el ahora de aprender a definir y construir su sentido y significación vital.

Otro de los retos de la investigación fue crear estrategias con actividades planificadas y referentes pedagógicos para construir los espacios didácticos que

³ <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/300796>

promovieron dinámicas desde diversas actividades lúdicas, agónicas, incorporando la corporalidad y el movimiento. Las cuales fueron propuestas para lograr a través del método kinético motivar el ejercicio del pensar, estimular los sentidos y las habilidades cognitivas para que se pueda promover el aprendizaje de emociones, sensaciones, percepciones, intuiciones, reflexiones, contenidos, conocimientos, actitudes virtuosas. Para Merleau-Ponty (1994): “La cuestión no sería hacer del cuerpo un objeto a educar en función de una idea, de un modelo o de un horizonte normativo, sino que es el cuerpo mismo, en lo que le acontece, quien proporciona dimensiones inéditas para el acontecimiento del aprender.” (252).

De esta manera, se concibió como proceso metodológico y de intervención el *método kinético*, el cual defino cómo: *una serie de caminos generadores de un espacio didáctico y ámbito lúdico, que promueven las percepciones sensoriales provocadas por el movimiento corporal acompañado del ejercicio del pensar, para desarrollar las habilidades y capacidades del ser, encontrar el sentido de la vida.*

Aprender a ver y leer el mundo es una de las metas de la educación, en donde el educador es y debe ser un impulsador, un motivador para que el educando -alumno- realice su reflexión, su propia interpretación de lo que conoce y por lo tanto, descubra por sí mismo sus múltiples aprendizajes. En palabras de Gadamer (2009) aprender a pensar y filosofar, es: "La verdadera filosofía consiste en aprender de nuevo a ver el mundo." (p.67)

Con base en lo anterior, se presentan algunas de las perspectivas a través de las cuales se justificó teóricamente la investigación, estos enfoques son: la filosofía del cuerpo, la filosofía de la educación y la filosofía del deporte, buscando encontrar caminos y relaciones entre todas ellas para proponer una manera de comprender y motivar el ejercicio del filosofar para sustentar una filosofía para la vida.

La propuesta del método kinético va más allá de la posibilidad de conocer lo kinético como un estilo y canal de aprendizaje, sino precisamente conformarlo como un método de enseñanza y aprendizaje para sustentar estrategias para aprender estimulando el desarrollo de habilidades cognitivas y sensibles, a la par del ejercicio del

pensar, aspectos que todo alumno necesita para apropiarse de múltiples conocimientos y actitudes que se revelan como significativos. Y, adquieren esta relevancia porque son puestos en práctica en la vida académica al igual que para la vida misma. Para Cesar Coll (2000): "potenciar la actividad del alumno en vista a desarrollar su autonomía, creatividad, capacidad de iniciativa"(69,70)

De este modo, se contempló el proceso de enseñanza y aprendizaje como una posibilidad real para crear estrategias lúdicas y con el movimiento del cuerpo que intervengan en cómo, cuando y dónde aprenden los alumnos. El método kinético implica establecer una relación con las sensaciones y emociones del cuerpo, su movimiento, y la relación inmediata e inherente con aprender a pensar. Tarea esencial en la vida académica y por supuesto en la vida cotidiana. El diseño de las estrategias está pensado metodológicamente hablando como un método de intervención profesional, de este modo, y al mismo tiempo podemos decir que la propuesta del método kinético tiene como uno de sus fundamentos ser un método de intervención.

La investigación implica visualizar método kinético y estrategias de aprendizaje en una conexión y relación otorgada a través de las perspectivas teóricas presentadas y que a su vez explican la relevancia de conocer, entender y promover a la filosofía del cuerpo como interpretación para enseñar y aprender a través de estrategias lúdicas y agónicas -de competencia-. Tanto la fenomenología la corporalidad como filosofía del deporte y el juego son perspectivas esenciales para identificar que nos ofrecen una posibilidad real para crear, diseñar, aplicar y evaluar diversas estrategias de aprendizaje que estén basadas en el método kinético y que contemplen múltiples actividades, horizontes, experiencias y objetivos. Lo cual, a su vez nos obliga a reflexionar la manera en cómo se puede relacionar e interpretar con la filosofía de la educación. De esta manera, las perspectivas filosóficas que siembran las tierras de la investigación marcan a su vez un horizonte teórico y práctico para proponer a la filosofía como forma de vida.

Con respecto a la corporalidad en el ámbito educativo, en estudios exploratorios se observa el uso en la enseñanza desde hace varias décadas del estilo de aprendizaje kinético: "Los educadores han descubierto que la participación kinestésica en un experimento o demostración puede involucrar a los estudiantes de una manera

poderosa. Con eso como nuestro objetivo, desarrollamos tres actividades que les permiten a los estudiantes conectarse y explorar cuantitativamente los principios clave de física de la mecánica con tres desafíos físicos divertidos “⁴(traducción propia). https://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1257&context=phy_fac

Sin embargo, en la mayoría de los casos se hace referencia como estilo o canal de aprendizaje kinético, no como método. El objetivo de establecer el método kinético es justificar la relación teórica y práctica de las estrategias lúdicas en su proceso, planificación y prospectiva del aprender a ser en cada ámbito de la vida haciendo uso de sus habilidades emocionales, psicológicas, físicas, sensoriales y cognitivas. Para motivar y generar el enseñar y el aprender como una posibilidad pedagógica lúdica capaz de construir constantemente aprendizajes significativos para aprender a ser y vivir.

Al respecto Lengel y Kuczala (2010) mencionan: “There are many incentives to use movement to accomplish the various challenges faced on a day-to-day basis. By using movement, academic standards can be met, test scores can be improved, and important life skills can be developed⁵”(2). De tal modo, que se debe promover el aprendizaje apoyándose en la posibilidad de movimiento que toda persona posee y que desea externar al momento de acercarse con lo desconocido y en su relación con lo que le rodea.

Con base en lo anterior, el cuerpo es un espacio expresivo, lo que nos permite de manera inmediata y directa un primer contacto con la realidad, y un darse cuenta de como hacer y vivir en el mundo, es decir, se adquiere significación desde la experiencia, porque el cuerpo es expresión de las impresiones que captamos y que se ven completadas con el ejercicio del pensar. Y, precisamente en la enseñanza debemos considerar que el alumno, es cuerpo y mente al mismo tiempo, y que le otorga una significación e interpretación a su experiencia educativa, ya que su posibilidad de

⁴ “Educators have found that kinesthetic involvement in an experiment or demonstration can engage students in a powerful way. With that as our goal, we developed three activities that allow students to connect with and quantitatively explore key physics principles from mechanics with three fun physical challenges.”

⁵ La traducción: “Hay muchos incentivos para usar el movimiento para lograr los diversos desafíos que se enfrentan en el día a día. Al utilizar el movimiento, se pueden cumplir los estándares académicos, se pueden mejorar los puntajes de las pruebas y se pueden desarrollar importantes habilidades para la vida.”

aprendizaje la encuentra desde las abiertas dimensiones que le brindan el cuerpo y su acontecimiento en los diversos ámbitos de aprendizaje.

De tal modo, las estrategias se diseñaron, elaboraron, planificaron, aplicaron y evaluaron, fueron buscando proponer una interpretación para que el alumno se apropiara de contenidos desde su reflexión inmediata, gracias a su posibilidad de movimiento y percepción del exterior inmediato. Promover el aprendizaje con la motivación lograda por esa secuencia lúdica, kinética, visual, y con el ejercicio del pensar realizado como producto de sus sensaciones, emociones, y, todo ello con base en la relación con los otros.

Con esta perspectiva pedagógica se concibe el aprendizaje como un camino de motivación e inspiración para que los alumnos de cualquier nivel sean susceptibles de aprender todos los contenidos posibles de las materias -en los grupos que fueron escogidos para aplicar las estrategias- y ofrecer una serie de reflexiones sobre cómo esos aprendizajes pueden aplicarse en los diversos ámbitos de la vida, a la par de conocer una posibilidad más para moverse, participar, reflexionar, actuar y generar aprendizajes significativos. En este sentido, diseñar y crear estrategias de aprendizaje son instrumentos didácticos para lograr los objetivos educativos. Como menciona Stenhouse (1987): “La enseñanza es el arte que facilita a los que aprenden, de una forma accesible, la comprensión de la naturaleza de lo que ha de ser aprendido” (149). Y, uno de los retos fue encontrar esas posibilidades desde la corporalidad y sus movimientos generan un cúmulo de sensaciones y emociones las cuáles son ya un primer acercamiento para percibir e iniciar un proceso cognitivo que le permite aprender sobre uno mismo a nivel emocional, físico y moral.

Una propuesta de la investigación es la perspectiva del método kinético como un conjunto de posibilidades para generar actividades y estrategias lúdicas y corporales, obviamente manifestando la posibilidad del movimiento, y por otro lado, el estilo de aprendizaje kinético que ha sido más explorado, planificado, programado y evaluado, sustentando una manera de enseñar desde la posibilidad del cuerpo y la mente.

Estudiar al cuerpo en movimiento -capacidad innata, sensorial y de inmediato contacto con la realidad- nos permite realizar una introspección desde nuestra

experiencia, puede marcar los acontecimientos de la existencia, y también nos ofrece ver la vida como acontecer del pensamiento. Es decir, aprender a pensar, a sentir, a expresarse, a actuar y por supuesto a aprehender. Este proceso lo define Goleman en su libro *Inteligencia emocional* (2019): “En términos de la mecánica nerviosa de la conciencia, este sutil cambio en la actividad mental supuestamente señala que los circuitos neocorticales están controlando activamente la emoción, un primer paso para alcanzar cierto control. Esta conciencia de las emociones es la competencia emocional fundamental sobre la que se construyen las demás, como el autocontrol emocional.” (68)

Desde este enfoque y con las amplias posibilidades que ofrece el proceso pedagógico debe comprenderse que el cuerpo es parte y esencia de la experiencia educativa. Es desde la corporalidad y sus múltiples sensaciones las herramientas que le otorgan a la mente las primeras sensaciones para aprender, para tener idea del espacio, del tiempo, de la relación inmediata con el otro. Para el filósofo francés Merleau-Ponty (1994): “La cuestión no sería hacer del cuerpo un objeto a educar en función de una idea, de un modelo o de un horizonte normativo, sino que es el cuerpo mismo, en lo que le acontece, quien proporciona dimensiones inéditas para el acontecimiento del aprender.” (252).

Estas dimensiones un tanto olvidadas en el proceso de aprender a pensar nos afirman que el cuerpo y su experiencia no debe ser discriminado por su inmediatez, las experiencias vitales percibidas por el cuerpo⁶ le otorgan a la persona la capacidad de aprender a sentir es espacio y lugar donde se ubica y es capaz de moverse y expresarse en ellos, en el ámbito inmediato, de experimentar estar allí al mismo tiempo de aprender a captarlo, comprenderlo, reflexionarlo e interpretarlo.

Esta inmediatez y al mismo tiempo potencial de percibir las sensaciones va estrechamente ligado con el poder aprender a disciplinar las emociones, a tener el dominio de ellas, el asumir con consciencia la posibilidad de como influyen o afectan nuestra relación con los demás. Y, por dominio debe entenderse la capacidad de aprender a tener el equilibrio de las sensaciones y pensamientos. Para Goleman (2019): “El objetivo es el equilibrio, no la supresión emocional: cada sentimiento tiene su valor y

⁶ Además de la necesaria actividad física que debe promoverse en todos los espacios sociales, formativos y educativos.

su significado. Una vida sin pasión sería un aburrido páramo de neutralidad, aislado y separado de la riqueza misma.” (78)

Desde la corporalidad y cualquier tipo de movimiento se manifiesta el nivel perceptivo donde se plasman y se experimentan las múltiples sensaciones de la experiencia, con la posibilidad reflexiva para hacer en el aprendizaje una significación, para lograr un darse cuenta y brindar de sentido a las nuevas posibilidades de aprendizaje. Logrando lo anterior se extienden las posibilidades para entender desde lo más simple a los más importantes detalles de nuestra vida. Es decir, las experiencias vitales en la vida académica y cotidiana son consecuencia de la percepción sensorial y corporal, al mismo tiempo de realizar un constante ejercicio del pensar. Son habilidades que se aprenden simultáneamente aunque no nos demos cuenta, precisamente percatarse de la relevancia de cómo se relacionan y funden éstas habilidades es parte de la relevancia de las estrategias.

Aprender a conocer las sensaciones y experiencias que percibimos desde la corporalidad, es -se manifiesta en las evidencias- una oportunidad real para aprender a disciplinar las emociones y por lo tanto, una de sus ventajas es aprender a dominar y controlar la ira, el miedo, el estrés, pero también, aprender a actuar con actitudes tendientes a la virtud, lo cual, manifiesta una capacidad de elección por parte del alumno muestra del proceso de aprendizaje que ha logrado. Para los griegos lograr este estado de ánimo se cultivaba con la frónesis, y es en ella que se funden cuerpo y mente, para atender y entender todas las actividades de la vida. Aristóteles (2014) la define como: “(...) el ser capaz de deliberar rectamente sobre lo que es bueno y conveniente para sí mismo, no en un sentido parcial, por ejemplo, para la salud, para la fuerza, sino para vivir bien en general.” (131)

Desde las posibles respuestas para sustentar el método kinético y las razones de por qué aplicarlo en el ámbito educativo, nos invita constantemente a reflexionar sobre el aprendizaje significativo y de qué manera el juego es un impulso, un motivante autotélico y, por supuesto, la manera en cómo se relacionan durante el proceso metódico kinético. De este modo, se reflexiona y analiza sobre qué es el aprendizaje significativo por algunos autores relevantes, así como se proponen las características y un concepto de aprendizaje significativo.

Del mismo modo, se abordan conceptos sobre el juego de los teóricos que le han dedicado reflexiones al respecto y también, se presenta un concepto de juego en relación con el ambiente de las estrategias.

Aprendizaje significativo

En la educación y en la historia de la pedagogía se ha buscado un desarrollo en el proceso del aprendizaje y sus diversas orientaciones, en el caso específico de este estudio fue esencial contemplar y percibir la participación corporal y de análisis del alumno; es decir, es interés saber la cantidad de información que posee, al igual que los conceptos que ha logrado apropiarse y que ahora es capaz de ponerlos en práctica. En esta argumentación se relacionan tanto un principio para saber que es el aprendizaje significativo, en relación con la perspectiva constructivista del aprendizaje. Para presentar los aspectos esenciales del constructivismo, retomamos los argumentos de Cesar Coll (1990: 441,442):

1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. El es quien construye (o más bien reconstruye) los saberes de su grupo cultural, y éste puede ser un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha la exposición de otros.
2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración. Esto quiere decir que el alumno no tiene en todo momento que descubrir o inventar en un sentido literal todo el conocimiento escolar. Debido a que el conocimiento que se enseña en las instituciones escolares es en realidad el resultado de un proceso de construcción a nivel social, los alumnos y profesores encontrarán ya elaborados y definidos una buena parte de los contenidos curriculares.
3. La función del docente es engarzar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. Esto implica que la función del profesor no se limita a crear condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva, sino que del orientar y gira explícita y deliberadamente dicha actividad.

De este modo, para comprender y realizar la tarea educativa, se consideraron tres elementos en el proceso educativo: primero, los profesores y su manera de enseñar; segundo; los conocimientos que conforman el currículo; tercero, los alumnos, que son los agentes para aprender. Los tres elementos se relacionan en el desarrollo del proceso educativo en todos los niveles y cada uno con sus circunstancias únicas. La educación y didáctica que pueda constantemente relacionar éstos tres aspectos va en camino de trabajar los objetivos para los cuales fue creado; por ello, las acciones de alumnos y de profesores se explica por estar integrada en ese ambiente pedagógico siendo producto y causa del mismo proceso. La pedagogía tiene el objetivo de desarrollar procedimientos, situaciones, ambientes de enseñanza y sistemas de evaluación, y, es allí donde la didáctica debe recuperar su significado y sentido como una disciplina que ponga en duda y a su vez proponga alternativas sobre la intencionalidad de los aprendizajes, las apropiaciones, los conocimientos, y las habilidades para la vida.

En el siglo XX la educación fue un camino esencial para entender los cambios del mundo, de la realidad, del abuso de la información, de los avances tecnológicos, de la modernidad líquida de la que habla Bauman, por ello, la educación requiere y esta comprometida con presentar siempre preguntas constantes para entender e interpretar el mundo. Cuestionamientos que generan respuestas para formular nuevas preguntas bañadas en las aguas de una dialéctica en donde el alumno -el ser- es el personaje principal para aprender. Bajo este contexto el norteamericano Novak Ausubel creó la teoría del aprendizaje significativo, en la cual menciona que es obtenido mediante la incorporación de nueva información a las estructuras cognitivas. El aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos en su adaptación con el contexto en el que el alumno aprende.

Desde esta perspectiva cognitiva la experiencia humana implica pensamiento, afectividad y cuando se relacionan de manera inherente -son capacidades humanas- el -el alumno, el ser- logra apropiarse del significado de su experiencia. Por lo tanto, para Ausubel (1983) un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: “Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del

alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.”
(18)

Con base en lo anterior se plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva, a través de la cual se puede establecer una nueva información que luego puede convertirse en aprendizaje y llegar a nivel de significativo si es el caso. Para Ausubel debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de percepciones, ideas, reflexiones, conceptos, que una persona logra realizar con miras para aprender. En el proceso educativo, es importante considerar lo que el alumno ya sabe de tal manera que establece una relación con aquello que puede y debe aprender, según su curiosidad, sus intereses y su contacto con el ámbito epistémico en el desarrollo educativo. Este proceso de aprender a conocer se hace posible a través de que el alumno -según dicho autor- con su estructura cognitiva elabore conceptos como son: las ideas, proposiciones, supuestos, dudas, argumentos, etcétera.

De este modo, el aprendizaje significativo es muy importante en el proceso educativo porque es el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representadas por cualquier campo del conocimiento. ¿Cómo se concibió originalmente el aprendizaje significativo? ¿Qué significado le dio Ausubel (2002):

“El aprendizaje y la retención de carácter significativo, basados en la recepción, son importantes en la educación porque son los mecanismos humanos «par excellence» para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas y de información que constituye cualquier campo de conocimiento. Sin duda la adquisición y la retención de grandes corpus de información es un fenómeno impresionante si tenemos presente, en primer lugar, que los seres humanos, a diferencia de los ordenadores, sólo podemos captar y recordar de inmediato unos cuantos elementos discretos de información que se presenten una sola vez y, en segundo lugar, que la memoria para listas aprendidas de una manera memorista que son objeto de múltiples presentaciones es notoriamente limitada tanto en el tiempo como en relación con la longitud de la lista, a menos que se sometan a un intenso sobre aprendizaje y a una frecuente reproducción”. (47)

Por lo tanto, la atribución y construcción de significados sólo es posible por medio de un aprendizaje significativo, de modo que éste no sólo es el producto final, sino también el proceso que conduce al mismo, que se caracteriza y define por la interacción en el proceso pedagógico. Esta premisa es esencial y supone que el

estudiante aprende, cuando lo hace significativamente, a partir de lo que ya sabe. Para Ausubel y Vitgosky algunas de las características del aprendizaje significativo son:



- Hay una relación entre la nueva información percibida y captada con aquella que se encuentran en la estructura cognitiva, es decir con la información adquirida anteriormente. Se refiere al momento de si en el pasado se adquirió un conocimiento, va a ser posible que lo relacionemos con alguna otra vivencia o conocimiento adquirido.
- El aprendizaje nuevo adquiere significado cuando este es apropiado mediante actividades relevantes para el alumno, de allí, la importancia del diseño y aplicación de las estrategias de aprendizaje a través del método kinético.
- La nueva información, la cual se construye en un nuevo conocimiento contribuye a la estabilidad de la estructura conceptual preexistente, ya que va a poder ser relacionado posteriormente. Con base en lo anterior, los autores como Ausubel y Vitgotsky afirman que al menos existen las siguientes etapas del aprendizaje significativo:

- 1) La base previa
- 2) interacción con el nuevo conocimiento
- 3) relación con el nuevo conocimiento
- 4) ponerlo en práctica

La concepción de Vigotsky convierte al alumno en el centro del proceso de aprendizaje e identifica su capacidad de aprender en un lugar esencial dentro del proceso educativo. Se considera que este elemento supera los intentos que desde otras concepciones teórico-metodológicas tratan de ubicar el centro del proceso enseñanza-aprendizaje en otros elementos dentro de la didáctica pedagógica presentando al mismo tiempo una coherencia epistemológica, al considerar al educando -el ser-, inserto en su contexto educativo y cotidiano. En este sentido, el interés principal es formar un ser que se desarrolle integralmente, que puede transformar su realidad y que es capaz de encontrar cierto sentido de vida.

En relación con el proceso pedagógico y con miras a cumplir con el objetivo de la investigación y el método kinético, el aprendizaje significativo lo concebimos y contemplamos desde una teoría de construcción de significados por parte de quien aprende, y de este modo, se constituye como el eje y camino esencial de la enseñanza y el aprendizaje. Por lo tanto, implica una responsabilidad del educador, el profesor debe entender la tarea de su práctica docente, para enseñar lo que el alumno puede aprender y otorgarle su significación. Su finalidad es aportar todo aquello que garantice la adquisición, la asimilación y la apropiación del contenido que la educación ofrece a los educandos, de manera que estos puedan atribuirle significado a esos contenidos, tanto en su ámbito académico como en el ámbito vivencial.

Desde esta perspectiva constructivista y buscando generar aprendizajes significativos se presentan los protagonistas y constructores del ámbito educativo, alumnos y profesor. La construcción de un aprendizaje significativo supone y motiva dos situaciones esenciales: actitud potencialmente significativa de aprendizaje de quien aprende, es decir, que haya disposición para aprender de manera significativa. Y, por otro lado, presentación de un material potencialmente significativo, el cual requiere que los contenidos tengan significado lógico, esto es, que sea potencialmente relacionada

con la estructura cognitiva del que aprende, de modo esencial y sustantivo. La segunda situación es tarea no solo del educador en primer plano, sino también de la concepción educativa institucional. Otra definición de aprendizaje significativo que recuperamos la de Ahumada (2005): “Referirnos a un aprendizaje significativo es poner de relieve el proceso de construcción de significados como elemento central del proceso enseñanza–aprendizaje y aceptar que los alumnos deben aprender diferentes tipos de contenidos (factuales, conceptuales, procedimentales y estratégicos) y son capaces de atribuirles un significado o sentido...” (19).

Aún contando con la capacidad y potencia para aprender y con la comprensión de contenidos lógicamente significativos, no hay aprendizaje significativo si no están presentes en la estructura cognitiva los alumnos para que sean claros, estables y precisos que sirvan de guía y camino para la nueva información. Al respecto Vygotsky (1973) menciona: “Todas las funciones psicointelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño; la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones interpsíquicas; la segunda, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, como funciones intrapsíquicas.” (36)

Para el aprendizaje significativo, -el alumno- no puede ser un receptor pasivo; al contrario, es un agente activo de su aprendizaje, poniendo en marcha sus habilidades cognitivas, las cuales, pone un uso y función los significados que ya percibió y comprendió, de modo que pueda captar los significados de los contenidos apropiados y que ahora ya le empiezan a significar diversas relaciones en su aprendizaje. En ese proceso pedagógico y cognitivo se establece una relación entre su estructura mental y su reconciliación integradora para poder identificar semejanzas y diferencias de los contenidos logrando una reorganizar sus conocimientos. El alumno construye y produce su conocimiento como parte de un proceso de construcción progresiva de argumentos, significados y conceptos, y, precisamente construir estas categorías fundamentan la perspectiva constructivista del aprendizaje.

Por su parte y en relación directa con la argumentación, el constructivismo propone la existencia de procesos activos en la construcción del conocimiento, al concebir un sujeto cognitivo -alumno- que aporta, que puede aprender más allá de lo que se le aparece en su entorno. De esta manera, el aprendizaje puede explicar el origen del comportamiento y el aprendizaje, en relación directa con los aspectos socioafectivos e intelectuales del alumno.

Con base en lo anterior, el aprendizaje significativo es parte de un proceso mental, experiencial, social, donde los educandos y educadores comprenden que la educación y la búsqueda del aprendizaje parte de una curiosidad por percibir, comprender y saber lo que está en el mundo. Es importante distinguir que se habla también de aprendizajes receptivos los cuales son mecánicos y que se separan de los aprendizajes significativos. Cesar Coll (2007) lo explica de la siguiente manera:

“La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza parte del hecho obvio de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura que son fundamentales para su desarrollo personal, y no sólo en el ámbito cognitivo; la educación es motor para el desarrollo globalmente entendido, lo que supone incluir también las capacidades de equilibrio personal, de inserción social, de relación interpersonal y motrices.” (15).

Después de varias décadas de las propuestas de Ausubel y Vigotsky, la propuesta del aprendizaje significativo es actual porque se reflexiona en cómo la educación es un medio esencial para aprender a vivir. En este sentido las aportaciones de autores como Cesar Coll se unen a otros tantos para enriquecer el ámbito pedagógico desde su aplicación al contexto educativo sea mucho más eficaz y productiva. Como para Frida Díaz-Barriga Arce que define el aprendizaje significativo como un constructo dinámico y vivo, como han mostrado las diversas propuestas al ser analizada esta categoría.

Lo que interesa es el proceso mental que se lleva a cabo cuando se trabajan estos potentes instrumentos metacognitivos que favorecen la atribución de significados y la conceptualización.

Frida Díaz Barriga (2006) sugiere como principios para la enseñanza situada, con perspectiva constructivista y buscando aprendizajes significativos los siguientes elementos (25):

La propensión y capacidades de los estudiantes para razonar estadísticamente en escenarios auténticos (de la vida real y profesional) puede mejorarse considerablemente por medio de dos dimensiones:

- a) Dimensión, relevancia cultural: una instrucción que emplee ejemplos, ilustraciones, analogías, discusiones y demostraciones que sean relevantes a las culturas a las que los estudiantes pertenecen o esperan pertenecer.
- b) Dimensión, actividad social: una participación tutorada en un contexto social y colaborativo de solución de problemas, con ayuda de mediadores como la discusión en clase, el debate, el juego de roles y el descubrimiento guiado.

Se presenta el cuadro 1: con algunos de los autores claves para la elaboración de la propia interpretación.

AUTOR	CARACTERÍSTICA ESENCIAL EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Ausubel (1983) en Psicología educativa	Caracterizó el aprendizaje significativo como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal.
Vigotsky (1987) Historia del desarrollo de las funciones	En el ámbito de la influencia sociocultural la interacción del alumno aprende a regular sus procesos cognitivos con la guía y motivación correcta de los educadores, lo cual, provoca un proceso de interiorización.
Piaget (1973) Psicología y eistemología	Bajo un esquema de asimilación el alumno aprende, elabora, interpreta nuevos aprendizajes y esquemas, desde los cuales se puede conocer.
Johnson-Laird (1983) Mental Models	El constructo clave es el de modelo mental, del que se deriva que el alumno construye nuevos modelos mentales, con pueden conceptos preliminares o primitivos, así como la percepción

AUTOR	CARACTERÍSTICA ESENCIAL EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Moreira (2000) Aprendizaje significativo	“A través del aprendizaje significativo crítico es como el alumno podrá formar parte de su cultura y, al mismo tiempo, no ser subyugado por ella, por sus ritos, sus mitos y sus ideologías” (Moreira, 2005: 88).
Cesar Coll (2002) Enseñar y aprender en el aula	El aprendizaje posee unas dimensiones para analizar la inter-actividad, entre las cuales, se busca potenciar la apropiación de un saber, potenciar la actividad del alumno, para lograr la actividad de efectuación: adquirir un conocimiento, ejercitar una destreza, aprender normas de conducta.
Frida Díaz Barriga (2006) Enseñanza situada	El alumno se acerca al conocimiento como aprendiz activo y participativo, desde una enseñanza situada, experiencial, viva y capa de generar sus propios significados y generador de sentido sobre lo que aprende.
Cifuentes (2012) Didáctica de la filosofía	Concederle la palabra al alumnado, reconocerle su capacidad de pensar por sí mismo y la necesidad de su aprendizaje, promover una actitud y una actividad reflexiva.
Mafaldo	Una apropiación sensorial, motriz, cognitiva, experiencial, vivencial que impulsa a las facultades y habilidades humanas para saber aplicar en la vida cotidiana dicho conocimiento; dan sentido y significación a los acontecimientos de la vida.

Aprendizaje significativo: desde el horizonte pedagógico de la investigación.

Al conocer las propuestas y argumentos de algunos de los teóricos y pedagogos sobre el aprendizaje significativo, tenemos la oportunidad y la responsabilidad como educadores para proponer desde mi formación y postura una definición de lo que es el aprendizaje significativo. Al considerar que el objetivo esencial de la tesis fue crear estrategias de aprendizaje se presenta una propuesta al respecto del tema buscando sustentar las actividades lúdicas en su desarrollo.

Lo primero que se contempla cuando se habla de aprendizaje significativo es que se trata de una apropiación que el ser percibe, piensa y logra interpretar para llevarlo a sus diversas vivencias experienciales. Los aprendizajes por lo tanto son comprendidos y apropiados, -asimilados, interpretados, conceptuados- con la posibilidad de ponerlos en práctica tanto en la vida académica como cotidiana. Y, es en esta practica y vivencia de

los aprendizajes lo que los convierte en significativos. El término experiencial para Frida Díaz dice puede buscarse en el análisis de las propuestas de Dewey y Posner, desde la perspectiva de Díaz-Barriga Arce (2006) es: “Así, las consecuencias de cualquier situación no sólo implican lo que se aprende de manera formal, puntual o momentánea, sino los pensamientos, sentimientos y tendencias a actuar que dicha situación genera en los individuos que la viven y que dejan una huella perdurable.” (3) Por lo cual, el término experiencial debe entenderse a lo largo del texto como aquellas situaciones vitales que dejan huella en lo sensorial, corporal, cognitivo, emotivo, etcétera.

Desde la postura teórica de la investigación y siendo fiel a las perspectivas filosóficas que la sustentan, así como, desde la concepción de educación para elaborar el diseño, aplicación y evaluación de las estrategias, los aprendizajes son significativos porque han pasado por el proceso cognitivo, -percepción y mente- que el alumno construye una nueva interpretación, conocimiento, actitud, para ponerla en práctica y para vivirla desde sus diferentes capacidades. Es decir, los aprendizajes inician a generarse desde la percepción de las emociones y sensaciones que el cuerpo le brinda al alumno -al ser- este es el primer camino para dirigirse hacia la posibilidad del aprendizaje significativo. Posteriormente, las percepciones sensoriales pasan por una primera comprensión de los alumnos para identificar que son y a que aprendizajes previos les son referentes para comprenderlos. Una vez realizada la operación mental, el alumno ahora va realizando una serie de reflexiones un poco más profundas, las cuales tienen que ver y qué podemos contemplar como el ejercicio del pensar, es decir, un filosofar, un acto de pensamiento en donde el alumno ya puede hacer conexiones cognitivas, generar situaciones experienciales e interpretación y construcción de conocimientos que van de la mano de aprender habilidades para la vida.

Etapas del Aprendizaje Significativo

Damos por entendido que el alumno conoce y genera aprendizajes significativos en su relación con el exterior inmediato, con los ámbitos en donde se desenvuelve, en las diversas situaciones kinéticas que se plasman en el ámbito educativo.

1. Percepción de las sensaciones y las emociones.

2. Primera reflexión para identificar y tratar de explicar lo que siente y percibe. Así como, su relación con anteriores percepciones y apropiaciones.
3. Se realiza inmediatamente después un acto del pensar, del filosofar. Un ejercicio del pensar para comprender la relevancia de lo percibido y de las apropiaciones anteriores para realizar una interpretación contemplando el exterior inmediato, la temporalidad y las situaciones vivenciales. Todos ellos son elementos de una nueva apropiación y puede aportar nuevos significados a lo apropiado, a las percepciones, a las reflexiones, y se posibilita la construcción de conocimientos.
4. El ser -alumno- establece una serie de vivencias para ubicarse en el contexto de experiencia inmediata y ubicar los aprendizajes que le permiten una comprensión de la realidad, de la vida, del mundo.

Una vez presentadas, explicadas y analizadas algunas de las características esenciales del aprendizaje significativo, se propone una definición. *Aprendizaje significativo es: una apropiación sensorial, motriz, cognitiva, experiencial, vivencial, que impulsa a las facultades y habilidades humanas para saber aplicar en la vida cotidiana dicho conocimiento; dan sentido y significación a la vida.*

Con base en la anterior definición el aprendizaje significativo se contempla una categoría que se explica en el capítulo del método kinético, la cual se refiere a las *situaciones kinéticas*, las cuales son aquellas circunstancias en donde el movimiento de esa corporalidad percibida se funde, se presenta, se introyecta tanto en la percepción y reflexión del ser, como en las experiencias vivenciales. En palabras de Cifuentes (2010): “Lo fundamental es concederle la palabra al alumnado, elevarlo a la categoría de sujeto de la relación pedagógica y reconocerle su capacidad de pensar por sí mismo y la necesidad de su aprendizaje. Ahora los objetivos ya no serán la información, sino una actitud y una actividad reflexiva.” (23).

Es decir, el aprendizaje es parte de las percepciones y reflexiones, con lo cual, el ser desde la comprensión de esta situación logra establecer un contacto con el exterior inmediato. Desde esta perspectiva, la claridad fenomenológica nos abre un panorama para saber y comprender que el aprendizaje es significativo porque dicha apropiación se

sensaciones, pensamientos, contenidos, reflexiones, experiencias y actitudes abren una concepción del mundo y de la vida, el ser -el alumno- aprende a darle sentido y significación.

La investigación trabajó en el diseño y aplicación de estrategias para promover aprendizajes significativos, los cuáles en el ámbito educativo se propone que sean motivados, provocados, interpretados, creativos y esto se puede lograr al generar situaciones kinéticas que permitieron a los alumnos motivar su estado cognitivo para aprender a percibir, pensar y actuar. Las situaciones kinéticas tienen como principal ámbito de participación el juego, la cual, es una actividad libre, autotélica -tiene su fin en si mismo- capaz de motivar movimientos, percepciones, reflexiones y relaciones.

Estas cuatro posibilidades hacen del juego un motor clave en el diseño y aplicación de las estrategias de aprendizaje; y fiel a la perspectiva filosófica, el juego es un modo de aprender a vivir.

Desde el horizonte pedagógico de la investigación algunas de las características más importantes del aprendizaje significativo se explican en el cuadro 2, llamado de significación y son las siguientes:

El ser se:	Sobre el aprendizaje significativo
Impulsa	La curiosidad impulsa para apropiarse del aprendizaje, una vez esto, se extienden las posibilidades para buscar más aprendizajes, es un estado de sentirse con la capacidad de arrojarse a la realidad para aprenderla.
Motiva	El aprendizaje llega por medio de múltiples motivaciones y desde diversos horizontes que encuentran en la motivación una vía lúdica, de encuentro de sí mismo para desear saber más, para hacer relevante el momento de aprendizaje.
Genera	El aprendizaje se convierte en un camino para provocar otras sensaciones, percepciones, movimientos, crea situaciones kinéticas y cognitivas para aprender con mayor extensión, profundidad y amplía el horizonte del aprendizaje.
Provoca	Apropiarse de aprendizajes desde cualquier posibilidad sensorial y cognitiva, permite un estado dialéctico para dudar, preguntar, confrontar, contrastar, reafirmar, crear, interpretar.
Percibe	Las sensaciones son el primer acercamiento de la corporalidad para brindar de significado a las percepciones, éste significado procede del ejercicio del pensar inherente. Ambas facultades otorgan la primera aprehensión sobre lo aprendido.
Reflexiona	Todo aprendizaje que es significativo se reflexiona, se analiza, se procesa desde la posibilidad cognitiva, y en ese momento las percepciones obtienen mayor sentido y significado, las experiencias tienen posibilidad de ser horizontes vivenciales.

El ser se:	Sobre el aprendizaje significativo
Interpreta	Se realiza un ejercicio hermético porque la apropiación del aprendizaje es en el nivel sensorial y cognitivo, interpretar expresa una comprensión del aprendizaje y la manera en cómo se manifiesta en la vida. Interpretar es desarrollar la capacidad de síntesis y análisis, de inducción y deducción, de creatividad.
Explica	El aprendizaje significativo implica que se puede interpretar, crear, aplicar nuevos aprendizajes, darles sentido y significado; por lo tanto, el aprendizaje se puede ver explicado ya sea con lenguaje verbal, escrito, corporal, pero más importante en el ejercicio de actitudes.
Crea	Una de las actividades de mayor impacto de un aprendizaje significativo es posibilitar la construcción de conocimientos, desarrollar habilidades la vida y, precisamente un ejemplo de ambas, es la creación de obras o actos en cualquier nivel o ámbito cultural y social.
Experimenta	Es en la vida cotidiana donde el aprendizaje es significativo, para responder a los retos, situaciones y circunstancias de la vida cotidiana, desde su experiencia vital el ser es consciente de la relevancia de construir posibilidades para la vida.
Socializa	Generar aprendizajes significativos conecta al ser con el contexto, con la realidad, con la naturaleza y por supuesto con los demás, con el prójimo; promoviendo relaciones interpersonales, y logrando resignificar las maneras, acciones, normas, para relacionarse en sus diversas esferas sociales.
Vive	El ámbito de mayor impacto de un aprendizaje significativo es en todas las esferas de la vida cotidiana, donde se aprende a vivir, donde el aprendizaje significativo se debe reflejar para ser el auctor de la vida misma.

El cuadro de significación tiene el objetivo de explicar algunos estados cognitivos y situaciones pedagógicas que son esenciales para resaltar que diseñar, elaborar, aplicar y evaluar estrategias para generar aprendizajes significativos es con el reto de que los alumnos -el ser- encuentre los medios para llevarlo a todos los horizontes de la vida cotidiana y que sea digna de ser vivida.

¿Qué es el juego? ¿Qué es el jugar?

Fue importante analizar la relevancia del juego o del jugar -play- por su naturaleza autotélica, por la oportunidad siempre abierta de ser una actividad voluntaria que busca más que otra actividad humana divertirse, sentir gozo, alegría, placer, jugar con uno mismo en el momento de ser parte de esa dinámica lúdica. Es importante mencionar que su palabra en inglés play, ya describe de inmediato una actividad, una acción, una reacción, por lo cual, al escribir en castellano la palabra juego más que verlo desde una definición específica para identificar un tipo de competencia o juego, propongo que la

veamos desde su verbo jugar, que al igual que el play, ya nos invita a verla como una actividad, como una acción.

El jugar a lo largo de la historia a permeado todas las actividades humanas de una manera u otra, en todas las civilizaciones y culturas el jugar, el juego es una manera de entender la época, la idiosincracia, la visión de ver la vida y el mundo. Siempre importante y también siempre en el debate por no parecer una actividad humana de relevancia y luego ser relegado en algunos ámbitos, como lo ha sido en algunos ámbitos educativos. Y, es precisamente en el proceso de enseñanza donde tiene mayor sentido y significancia por todas las potencias que genera a través del cuerpo y la mente.

En la actualidad y con los retos ya mencionados para la educación en todos los niveles, jugar es una de las actividades esenciales que no deben hacer a un lado las Instituciones educativas, los profesores, los currículos, los programas y por supuesto los alumnos. Ese horizonte innato del ser humano para divertirse debe estar inmerso en la didáctica de todas las áreas del saber. Parte del sentido fundamental de la didáctica es otorgar a las actividades un gozo y alegría por la experiencia percibida. Es más, debe ser tan significativa que precisamente el motor del juego, el jugar, es lo que en la corporalidad y reflexión va a disparar posteriormente las apropiaciones que se volverán aprendizajes. Las experiencias se vuelven significativas desde las inmediaciones e inmediatez del jugar, para luego ser reflexionada desde la apropiación de las emociones y la gratitud del recuerdo lúdico.

Desde esta mirada, vemos el jugar como una acción humana que ya esta siendo realizada, expresada, manifestada, y partiendo desde estas posibilidades manifiestas del jugar se deriva una de las propuestas de la investigación, y que llamo: el existenciarío del jugar. Categoría que tiene el objetivo de explicar las características, su horizonte experiencial-vivencial y relevante en todas las actividades de la vida cotidiana y académica. Dicho horizonte manifiesta las acciones, actitudes, aprendizajes que han dejado huella en momentos, situaciones y sensaciones del ser, aunado a la comprensión vivencial que otorga de sentido y significado a ese estado de ser en el mundo. Es una manera de estar en el mundo de vida y de ser el auctor.

Previo a ello, no podemos dejar de comentar y reflexionar sobre el concepto del juego y el jugar -play- de algunos autores esenciales para entender su concepto y situaciones que pueden generar y provocar en la actualidad.

Tenemos como antecedentes de lo que hoy conocemos como el juego, desde la antigüedad en Grecia estaba relacionado con sus competencias físicas y cíclicas, llamadas juegos olímpicos por realizarse en la Ciudad de Olimpia. Dichos juegos eran tan importantes, por ejemplo, si existía una guerra o batalla entre algunos de los pueblos griegos, ésta era suspendida para dar paso a la realización de estas competencias casi siempre de doce días. En América desde 1,500 años antes de la nueva era estaba el juego de pelota mesoamericano en donde los reyes disputaban en esta actividad agónica quién era el más poderoso, para así evitar una batalla entre sus pueblos. El juego se posesionaba como un acto sagrado, con relevancia social, política, educativa y religiosa.

Algunos autores lo definieron también, como el caso de Schiller (1943): “solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega.” (62)

Mientras ya en el siglo XX Ortega y Gasset afirma (1983):

“La actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre expansión de una energía preexistente. No consiste en salir al paso de una necesidad, no es un movimiento forzado o tropismo, sino, más bien, la liberal ocurrencia, el imprevisible apetito... Esto nos llevará a transmutar la inveterada jerarquía y considerar la actividad deportiva como la primaria y creadora, como la mas elevada, seria e importante de la vida, y la actividad laboriosa como derivada de aquella, como su mera decantación y precitado. Es más, vida propiamente hablando es solo la de cariz deportivo, lo otro es relativa mecanización y mero funcionamiento.”(607-622)

Por otro lado, presentamos también la definición de Ferrater Mora (1986): “El juego no debe entenderse como una frivolidad frente a lo -serio- la dimensión ontológica del juego es la misma dimensión ontológica de la historicidad. Tampoco debe entenderse el juego como un sistema de reglas; más bien ocurre que el juego es lo que hace posible las reglas, así como su transgresión.”(TI,1819) En todos los casos se incluye el movimiento desde la corporalidad, el ejercicio físico, pero también se busca recuperar el sentido vivencia que genera el juego, el jugar como una actividad esencial para la existencia, como actividad primaria, relevante y edificadora del ser. El jugar como acción

autotélica posee esa dimensión ontológica que al mirarla desde la fenomenología nos permite entender que jugar es una forma de ser en el mundo, de conocer el mundo, de expresarse e interpretar en la vida.

Igual de importante es identificar que se entiende por juego, para J. Huizinga (2005) es una: “Acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tienen su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”. (45, 46). Mientras para Roger Caillois (1986): el juego es una actividad que se caracteriza por ser libre, separada de la realidad, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. (37)

Por un lado, Huizinga menciona que los rasgos esenciales del juego son:

- Es una actividad libre, que se aparta de la vida cotidiana, de la rutina.
- El juego tiene un espacio y un tiempo, en el que existe un orden absoluto y propio.
- El juego absorbe a la persona que juega y consigue que se entregue con todo su ser, con entusiasmo y emoción.

Para el filósofo holandés uno de los principales beneficios del juego es que ayuda a la formación y el fortalecimiento del espíritu de los jugadores, permitiéndoles crear nuevos mundos, potenciando su creatividad y, al mismo modo, ayudándoles a abrirse al mundo.

Por otro lado, para Roger Caillois menciona que existen dos categorías de juego: la *Paidia*, que son las actividades relacionadas a la diversión, improvisación, y llenas de fantasía, asociadas con las actividades lúdicas de los niños; y, el *Ludus*, actividades basadas en el reto y la dificultad agónica para llegar al resultado final, las cuales exigen destreza ingenio, habilidad, y requieren de normas y reglas establecidas. Al respecto Caillois (1986) menciona:

“... en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamo respectivamente *Agon*, *Alea*, *mimicry*, e *ilinx*⁷. Las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos: se juega al fútbol, a las canicas o

⁷ Algunos de los elementos de estos tipos de juego fueron contemplados para algunas actividades de las estrategias para brindar el aspecto agónico del juego, como en la estrategia la fila más larga del mundo, las gallinas ciegas, el examen sin maestro.

al ajedrez (*agon*), se juega a la ruleta o la lotería (*alea*), se juega al pirata como se interpreta (*mimicry*) y, mediante un movimiento rápido de rotación o de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto (*ilinx*).” (41)

Reflexionar sobre los conceptos y propuestas de ambos autores al respecto del juego son una columna vertebral para entender la relevancia que tiene el juego en la vida del ser. Para los dos, el juego es una manifestación humana que representa la posibilidad abierta para actuar, para participar y para definirse con las circunstancias que cada uno se plantea, y, es un estado que refleja la condición existencial frente al juego y lo podemos trasladar frente a la vida cotidiana.

El jugar en el ámbito cotidiano y académico esta al alcance de todos, es una apertura constante por encontrar un sentido entre tanta complejidad, de algún modo, explica de manera simple, clara, sencilla y didáctica, ya que el juego es una actividad necesaria e insustituible en la vida de los seres humanos, es una necesidad vital que nos brinda múltiples experiencias para aprender a vivir.

Por otro lado, para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia, ya que el juego es un ejercicio de funciones necesarias para la vida, al contribuir en el desarrollo de las capacidades para poder realizar las múltiples actividades.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, ya que esta relacionada con las funciones y capacidades motrices, y de razonamiento. Para el exponente de la epistemología genética el juego posee tres estructuras básicas: como simple ejercicio; el juego simbólico, que es abstracto, ficticio; y el juego reglado, el cual, es un acuerdo colectivo.

El juego esta relacionado con un desarrollo por etapas y cada una de ellas establece algunas funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo, pero las tres relacionadas gradualmente. En esta línea de ver el juego desde la perspectiva educativa, Vigotsky menciona que también es una actividad que tiene influencia en el aprendizaje; el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás y se presentan diversas escenas sociales que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Por lo tanto, el juego es una actividad social, en la

cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

En algunos de los aspectos que coinciden los autores antes mencionados es que el juego es una actividad, una acción esencial para la vida del ser, ya sea desde su desarrollo biopsíquico, para promover la socialización, para estrechar las relaciones emotivas, para simplemente divertirse y encontrar un ámbito agradable, de gozo, de alegría que además va dejando huella a nivel físico, emocional, moral. Es importante establecer una postura, un concepto y una línea de reflexión para entender, comprender e interpretar algunos de los aspectos del jugar y de como el ser al jugar, tiene la posibilidad de aprender a ser, a estar y a vivir.

El existenciaro del jugar: una propuesta vivencial

La posibilidad inmediata y esencial del jugar -del juego mismo- más allá de sus características, dinámicas o reglas, es que se manifiesta como una constante actividad lúdica para el ser que desea y puede sentirse vivo, libre, espontáneo, ligero, divertido, pero no vacío, esa es una posibilidad para todos los que juegan. Le permite al ser recibir un cúmulo de sensaciones que lo hacen emocionarse en el juego, motivarse para manifestar su ser ahí, su esencia. Y, parte de esas emociones, se expresan en las sensaciones de sentirse vivo con cada momento al jugar, y cada vez que juega se siente como si fuera la primera vez, pero, su apropiación de haber jugado otras ocasiones le provee de las potencias para seguir aprendiendo del jugar, para sentirse y saberse vivo.

Una de las magias del juego, del jugar, es que renueva constantemente las emociones y sensaciones como si fuera la primera vez de experimentar el jugar. ¿cómo sucede esto? Con sorpresiva emoción de gozo, de alegría, de querer extender y ampliar el momento, de saber que a pesar de un determinado tiempo de juego siempre queda en la sensación de la experiencia lúdica la manifestación del ser hacia con los demás, hacia consigo mismo, con la situación y dinámica lúdica.

Con base en la esencia motivante y motivadora del juego, las prácticas deportivas y del ejercicio físico, se puede reflexionar sobre la posibilidad de cómo el ser a través de dichas actividades -jugador, persona, alumno, profesor, atleta, etcétera- puede apropiarse de actitudes tendientes a la virtud. Al jugar podemos aprender a ser y estar en el mundo. Entendiendo por ser a quién se reafirma y renueva con sus pensamientos,

acciones, actitudes y movimientos, en específico, desde las posibilidades que otorgan las dinámicas del jugar.

Se retoma la propuesta de Heidegger sobre su categoría de los existenciaros, con la intención de mostrar y expresar los contenidos que revelan porqué el jugar es una acción que ofrece posibilidad para ser, para existir, como una proyección del ser. Como lo menciona M. Heidegger (1971) en el ser y el tiempo: “La proyección concierne siempre al pleno “estado de abierto” del ser en el mundo”; el comprender mismo tiene, en cuanto “poder ser”, posibilidades, diseñadas por el círculo de lo esencialmente susceptible de abrirse en él. “(163). Para el filósofo la posibilidad de existir implica un dejar ser que es parte esencial de su estructura ontológica, le otorga un sentido de comprensión del ser, de su manifestación para aproximarnos a la esencia del ser. Con base en lo anterior, jugar -el play en inglés- es ya una manera de arrojarse al mundo, a la vida, para encontrar el hilo conductor de la existencia, de aquello que nos hace llegar a ser, y jugar, es una de esas posibilidades. Jugar es una apertura a la vida, un arrojarse a la propia existencia, un otorgarse a sí mismo la oportunidad de ser. Por supuesto, que se debe entender la categoría ser desde sus posibilidades fenomenológicas para comprender su esencia ontológica. En palabras de Heidegger (1971): El “ser ahí” se comprende siempre a sí mismo partiendo de su existencia, de una posibilidad de ser él mismo o no el mismo.” (22)

El acto de jugar, visto desde el horizonte del existenciaro y en relación con los conceptos de algunos de los autores como Huizinga, Callois, Gadamer, en donde el juego se concibe como una actividad que se caracteriza por ser libre, que otorga posibilidades para actuar, para expresarse, para manifestarse. Es entonces que podemos describir el existenciaro del jugar como una manifestación humana que expresa desde su inicial posibilidad una proyección de los movimientos del ser que juega, hacen referencia a sus acciones y reacciones en su relación con los otros a través del juego mismo. Podemos agregar a las definiciones de juego una que comprende la práctica deportiva, propuesta por el filósofo español Cagigal (1985): “El deporte es una propiedad metafísica del hombre.” (29). Lo cual nos invita a reflexionar sobre lo relevante que es aprender a moverse y participar -lo cual implica ya un estar allí- en las múltiples

dinámicas del juego, los diversos movimientos que genera influyen en el jugar mismo, pero además, de manera instintiva el ser que juega se siente parte de algo, se provee a sí mismo de la posibilidad de ser, de hacerse en el mundo, de afectar el exterior inmediato y porque no, de cambiarlo inmediatamente al jugar.

Qué es y qué propone el existenciario del jugar

El existenciario del jugar se define como: un modo de experiencia personal desde la acción con los otros en un ámbito lúdico, con una dinámica recreativa y/o agónica, para apropiarse con su movimiento de cualidades físicas, mentales, y morales, con posibilidad abierta de aprender actitudes tendientes a las virtudes, que son modos de actuar para la vida.

Y, desde esta perspectiva el jugar es una intervención en el mundo, y también una interpretación de la dinámica que provoca el juego en la relación de los participantes, estrecha sus lazos y promueve la acción y reacción del ser -jugador- para responder a las necesidades del juego y para apropiarse de cualidades que con la práctica se van manifestando en actitudes promotoras de extender las cualidades del ser. Hay una motivación, hay un sentido -en el juego mismo y su dinámica- que lo proyecta a ser, lo impulsa a dar más de lo que ahora es, de lo que el percibía sobre sí antes de jugar, y, que al concluir el juego puede sentirse de manera diferente, al menos en lo más básico e inmediato como lo pueden ser las emociones, sensaciones y percepciones de sí mismo. Estas emociones van desde el saberse motivado y alegre, a tener un ánimo renovado, con experiencia de gozo, para sentirse vivo al jugar.

Al jugar el ser expresa una actitud de placer casi inmediata que se extiende y aumenta con los movimientos realizados dentro del juego y en relación con los demás - sean compañeros, contrarios, espectadores- y, el ser a través de la corporalidad de sus movimientos participa y se coloca en una posibilidad de abierta disposición para percibir el entorno, para entender las sensaciones que experimenta y que trata de asimilar, distinguir, conocer con la reflexión, todo ello, en relación con el prójimo, con los demás, con sus propios pensamientos, miedos, deseos. Al respecto J. Huizinga expresa (2005): “Ahora se trata de mostrar que el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un

factor de la cultura”. (17) Todos estos elementos componen un ámbito para que el ser pueda manifestarse, expresarse, relacionarse, sentir un ánimo vivencial por moverse dentro de la dinámica del juego y participar en ella, por supuesto, -ontológicamente hablando- se arroja al juego para disponer de su existencia a voluntades que van más allá de la suya, aún así se arriesga porque sabe y siente que al jugar es libre de expresar su forma de ser, fortaleciendo su voluntad, su carácter, y extendido su sentido y visión ante la vida.

Uno de los elementos esenciales del existenciario del jugar es precisamente el aprender a ser, entendida como una posibilidad donde el -jugador, persona, alumno, atleta, deportista, profesor, entrenador, etcétera- es capaz de reinventarse, de reafirmarse, de construirse, de hacerse con lo aprendido a través del movimiento, de la corporalidad, y claro, de la percepción de las sensaciones y de la reflexión continua al jugar.

Este reinventarse implica una posibilidad para aprender a conocerse, para aprender a distinguir las emociones, sensaciones, pensamientos que le genera el jugar y la manera en como influye en su relación con los demás. También le permite aprender a apropiarse de sus decisiones, de sus elecciones, de pertenecer a algo. Además considerar que al jugar el ser puede aprender diversos modos para resolver conflictos, elegir decisiones correctas y apropiadas, sabedor que esos aprendizajes puede extenderlos a las diversas esferas de su vida cotidiana.

El existenciario del jugar tiene una idea de circularidad, es decir, al participar en el juego el ser se introyecta en un estado de autoafirmación, es consciente que puede reafirmar cada una de sus cualidades, de sus habilidades, de sus características que lo hacen ser quien es a través de sus elecciones y acciones al jugar. Reafirmarse es una manera de aprender a ser, de aprender a diseñar y ser autor de su propia vida. Claramente, éste es un objetivo en la vida cotidiana, expresada claramente Zygmunt Bauman (2017) “Se mire por donde se mire, la reflexión sobre el arte de la vida lleva en última instancia a la idea de autodeterminación y autoafirmación” (101).

El jugar nos manifiesta desde una perspectiva fenomenológica y dialéctica ese reafirmarse, porque quién juega no es el mismo al final del juego, algo ya cambio, el ánimo, el desarrollo del músculo, la percepción de los sentidos, la explosión de las sensaciones, la dirección del pensamiento, el desarrollo de las habilidades y las facultades, la apropiación de nuevos aprendizajes, físicos, mentales y morales. Heidegger (1971) afirma: “El ser en un estado de ánimo del “encontrarse” constituye existencialmente esa patencia del mundo que es peculiar del “ser ahí”. (155).

El existencial del jugar posee diversas características, que son de algún modo, atributos que el ser puede desarrollar a través del movimiento en el juego, son posibilidades para aprender a ser, acciones y reacciones con un ejercicio reflexivo que le ayudan para aprender a ver en el jugar un momento significativo que lo hace sentirse único, libre, motivado, vivo. Al mismo tiempo, estos atributos vivenciales construyen un diseño para ser en el mundo, el cual, se contrapone con la idea de un vacío existencial que siempre esta presente en la relación que el ser tiene entre su existencia y la percepción con la realidad y el mundo.

Características del Existencial del jugar

Autotélico: el fin del juego y del jugar está en sí mismo, es decir, se juega por el placer de jugar. No necesita de otro fin, ya que es medio y fin al mismo tiempo. Si, se trata de un juego agónico -de competencia- entonces, se comprende que se incluyen las categorías de triunfo y derrota para alguna de las partes, sin embargo, esta situación manifiesta la necesidad de no perder precisamente el sentido autotélico del juego. Su razón de ser, y por ello, al jugar -si es lúdico y/o agónico- el ser extiende sus experiencias vivenciales.

Corporal: al jugar el primer contacto del ser con el juego, es precisamente su participación corporal para estar en el ámbito lúdico. Su elección por jugar -la actividad del juego elegida- se percibe por las múltiples sensaciones y emociones que provienen de la corporalidad y que lo insertan en la dinámica, ámbito y espacio del juego, es su primer acercamiento y sentido de pertenencia con el juego y en relación con el prójimo.

Dialéctico: al jugar, el ser participa en un constante proceso de expresión corporal, emocional, cognitiva, que implica un proceso lúdico de cambio, de movimiento, de

acción-reacción. El ser durante y en el juego puede darse cuenta que la experiencia ha influido en su manera de ver, percibir, comprender y asumir su existencia, aunque sea - y sería suficiente con ello- la de albergar la oportunidad espontánea y libre de divertirse. Si fuera agónico, entonces, también se puede ver expresada en las emociones provocadas por el triunfo o la derrota y su actitud frente a ellas; sin olvidar que si es un juego agónico siempre habrá alguien que gane y otro que pierda, pero ganar y perder van de la mano no se puede entender un opuesto sin el otro.

Emotivo: jugar es disfrutar, gozar, expresar, manifestar, explayarse, siendo éstas la oportunidad para aprender a disciplinar las emociones, a controlar las sensaciones, a conocer lo que uno siente y cómo se puede y debe actuar con base en ese dominio y control de las emociones, sobretodo, porque hay una relación inmediata con los otros y por supuesto, con las emociones de los otros. Las acciones que se realizan y ejecutan manifiestan y van definiendo el carácter y personalidad del ser en todas las posibles situaciones del jugar, y, esa experiencia, esa vivencia es ya una forma de aprender a ser, de aprender a estar.

Empírico: el jugar se aprende con la práctica, con la libre y espontánea participación, y, es en esa experiencia sensorial donde el ser se expresa y se manifiesta en este primer nivel de existencia. Las emociones y sensaciones que genera el jugar son un camino para existir, para ser, para estar, para descubrir lo que deseamos ser. Este primer acercamiento con las emociones y sensaciones, es también un acercamiento con la percepción y reflexión de sentirse -saberse- libre, alegre, feliz, con ánimo de ser y estar, con motivación para reinventarse en cada posibilidad lúdica.

Existe: el jugar es una forma de ser y de estar en el mundo, de aprender a vivir. Con el jugar el ser deja huella a través de sus acciones, actitudes, expresiones corporales, intelectivas, morales. Todo ello describe un modo de existir en el mundo, de participar en el mundo, de proyectarse en el campo de juego y en la vida cotidiana. "Juego, luego existo". Si el ser logra a través del jugar sentirse vivo, saberse libre, poderoso; y, encontrar el sentido y significación de ese momento, de su relación con los otros, con sus propios demonios internos para aprender a conocerlos y controlarlos con equilibrio y prudencia. Si de algún modo se manifiestan estas posibilidades entonces, afirmar "juego,

luego existo” es saber que el ser se puede reinventar, reafirmar, al jugar y otorgarse su sentido de existencia.

Hermenéutico: el jugar con toda su gama de experiencias sensibles, emocionales, intelectivas, lúdicas, contiene un potencial experiencial para que el ser desde su propia perspectiva realice una serie de interpretaciones de por qué y para qué jugar, de qué manera el jugar le brinda una visión de la vida, del mundo, así como, de la relación con los demás. En el jugar y a través del jugar se aprende y construye una visión de la vida con sentido y significado. En el jugar el ser hace una interpretación de qué es vivir y cómo vivir.

Holístico: son múltiples, diversos y variados los modos de ser y de estar que pueden aprenderse y manifestarse al jugar. Estos modos de ser contienen en si misma la posibilidad que se tiene para poder apreciar las sensaciones provocadas por el jugar. Entre ellas la experiencia lúdica la cual manifiesta un conjunto de posibilidades en donde se expresan múltiples acciones y reacciones, con múltiples interpretaciones derivadas de todos los participantes.

Identidad: el jugar le permite al ser y lo motiva a reafirmarse, estableciendo características que forjan su personalidad, carácter, sentido de vida. Y, en el conjunto de este desarrollo en el jugar puede ir diseñando la identidad de quien es o de quien quiere llegar a ser. El jugar otorga un sentido de pertenencia e identidad para con el tipo de juego, con el equipo al que se pertenece, pero, principalmente y más importante hay un encuentro con uno mismo, un estado emocional para identificarse en múltiples sentidos y horizontes vivenciales.

Impulsivo: tanto en el jugar como el vivir son experiencias que se nutren de múltiples actitudes, acciones, reacciones, unas correctas y otras incorrectas, unas razonadas y otras impulsivas; y, es en este sentido que en el jugar el ser seguramente actuará en ocasiones, situaciones y circunstancias como no lo hubiera querido hacer, esas experiencias que pueden ser de percibidas como emociones de fracaso, frustración, miedo, enojo, ira, son parte de la vida, del jugar y por supuesto del aprender a vivir. Y,

precisamente por ello, el ejercicio del pensar y el disciplinar las emociones se elevan como actitudes esenciales para promover a través del jugar.

Prospectivo: la capacidad de aprender a manifestarse en el mundo con el juego, con la corporalidad, es ya una posibilidad real para construir acciones hacia el futuro inmediato. Es decir, para saber como asimilar, dominar y controlar las emociones dentro del juego y por supuesto, esas experiencias y aprendizajes cómo le pueden ayudar a manifestarlo posteriormente en los diversos ámbitos de su vida. Elegir en el momento inmediato de las situaciones del juego, es aprender a elegir y esa posibilidad puede extenderse a las situaciones y conflictos de la vida cotidiana. Sus acciones manifiestan un camino para poner en práctica dentro y fuera del juego los aprendizajes vivenciales que se han vuelto significativos para el ser.

Reinventar: el ser a través de todo lo que le motiva para actuar, pensar y hacerse en la dinámica del juego, se reafirma a sí mismo, desarrolla sus habilidades físicas, mentales y sus atributos morales sabiendo que en cada juego puede llegar más lejos, puede extender esas habilidades y esos atributos ejercitados en el juego se renuevan con cada movimiento, con cada acción dinámica, con cada experiencia vivencial lúdica, con cada experiencia del jugar. El jugar -cada juego por venir- ofrece un camino abierto para volver a conocerse, para reafirmarse, para autoconfirmarse.

Resiliente: se aprende con el jugar la capacidad para dar un segundo esfuerzo, para aprender que la voluntad es una virtud esencial para aprender a ser. Y, es en esa condición de esfuerzo interno en donde el ser aprende que toda situación difícil, complicada y en conflicto puede ser afrontada, siendo dueño de sus pasiones y emociones para analizar el contexto -lúdico o de vida cotidiana- y buscar una solución.

Sensorial: apreciar la posibilidad del existencial del jugar, se da con base en experimentar la capacidad sensorial que la sensación lúdica le brinda. Esas experiencias sensoriales son un primer aprendizaje del jugar, además de ofrecer un cúmulo de posibilidades desde donde ya puede aprender a percibir el mundo, la realidad y a sí mismo. Descubre con la corporalidad y sus movimientos que se puede expresar una interpretación de estar en el mundo y encontrar su sentido vital.

Situacional: El jugar posee la condición de ubicarse en una situación determinada, específica, especial, particular que provoca al jugar ciertos elementos que lo hacen

especial. El jugar una y otra vez un mismo juego implicaría que cada vez -aún siendo el mismo juego- se presentan diversas y diferentes situaciones, pero también, que siendo una misma situación del juego, al jugar el ser es capaz de sentir, elegir, actuar y reaccionar de otra manera. En el acto del jugar, el ser es ya un participante de una situación que ahora se alimenta de tiempo y espacio. Las situaciones al jugar pueden ser identificadas como las experiencias vividas y que dejan huella. La situación es un lugar, un momento, una decisión, un recuerdo, una relación, una actitud, una vivencia existencial.

Teleológico: el jugar expresa la constante posibilidad de apropiarse de aprendizajes significativos, lo que permite entender cómo podemos estar, vivir y transformar su ámbito inmediato. Por lo tanto, el jugar es un medio para ser y estar desde lo espontáneo, logra que dichos aprendizajes sean puestos en práctica en y durante el juego, pero también se puede extender a las esferas de la vida cotidiana.

Temporal: el jugar tiene un tiempo determinado, si, es libre y espontáneo y en muchas ocasiones no se sabe cuando exactamente podrá durar, cuantos minutos, cuantos tiempos, etcétera. Si, se trata de un juego con tiempo limitado y específico entonces, el tiempo se convierte en parte de las emociones que experimenta el ser al jugar a través de la presión que genera la expiración del juego. En ambos casos, la temporalidad en el jugar es una oportunidad para renovarse con cada juego, para reinventarse en cada experiencia lúdica, para motivarse en cada movimiento corporal. La temporalidad es un límite del jugar, un límite que genera una serie de sensaciones que el ser también debe aprender a conocer y a controlar. El tiempo del jugar es cómo el tiempo de la vida, uno nunca tiene la certeza de cuando será el último juego y el último día de la vida. Por lo tanto, el jugar nos motiva a experimentarlo en toda la posible magnitud para que el ser pueda reinventarse. Jugar cómo si fuera la primera vez.

Vivencial: la experiencia emotiva del jugar permite sentirse vivo, saberse vivo, con posibilidades de aprender a distinguir y conocer las sensaciones que son parte del ser. Al ser una experiencia vivencial el ser puede -si lo desea- encontrar y descubrir algunos de los sentidos de porqué es importante su existencia y cómo puede comprender algunos de los aspectos de su carácter, personalidad, corporalidad, relación con los otros, etcétera, todo ello a partir de la experiencia del jugar. La experiencia del jugar es en

esencia vivencial, es decir, se manifiesta una condición de existencia, de aprender a ser, de aprender a vivir.

El existenciarlo del jugar es un modo de ser ante las situaciones del juego y de la vida, es una posibilidad para encontrar en el jugar una razón para ser y estar en el mundo, para aprender a conocerse, a definirse, a reinventarse y por supuesto para aprender a vivir.

Una vez que hemos establecido un diálogo con algunas de las definiciones y características del aprendizaje significativo, así cómo, del juego y la relevancia en la vida del ser humano, ahora se desarrolla y explica porqué abordar el objeto de estudio desde la fenomenología del cuerpo.

Apropiarse de aprendizajes para aprender a conocer y aprender a vivir son una tarea esencial y cotidiana del ser, debe estar presente esta posibilidad en cada día y en cada clase -o, al menos eso debemos de promover-; el juego, desde su naturaleza lúdica es uno de los caminos que hemos encontrado para explorar, percibir, aprender, conocer e interpretar las múltiples fases del cuerpo. El movimiento de la corporalidad es parte de la ruta de nuestra aventura educativa y conocer todos sus posibles alcances es una reflexión filosófica para saber que puede tratarse de experiencias vivenciales.

El aprendizaje significativo es una de las exigencias en las estrategias al ser contemplado no cómo una meta, y si, como un camino. Es decir, aprender por supuesto que nos permite lograr múltiples fines y caminos para aprender a vivir. Desde la posibilidad que abre la fenomenología de la corporalidad estos caminos se extienden ya que permite un acercamiento inmediato con aprender a percibir y conocer las emociones que a su vez tienen relación inmediata con los pensamientos. Esta relación inherente entre emociones, corporalidad, reflexiones y mente son elementos estudiados de la fenomenología.

CAPITULO II

Filosofía del cuerpo: corporalidad y movimiento desde la fenomenología

Uno de los sustentos teóricos para asumir la corporalidad y el movimiento como parte esencial en el aprendizaje nos lo ofrece la postura fenomenológica⁸ del filósofo francés Maurice Merleau-Ponty. Siguiendo la tradición de la fenomenología postulada por Edmundo Husserl⁹, la cual, desarrolló su pensamiento con énfasis en el concepto *ser en el mundo* y buscó comprender la experiencia del mundo vivido y su expresión a través de las amplias posibilidades creadas por el propio cuerpo. Es importante mencionar que al comprender que se trata de reflexionar la manera en que el ser puede aprender a estar y vivir, la propuesta del existenciario del jugar muestra diversas manifestaciones y expresiones de la corporalidad y el movimiento en las múltiples actividades lúdicas y cotidianas.

Para el filósofo no era posible pensar el ser humano como fruto de relaciones causales. Es decir, los significados dados al mundo no son meras elaboraciones intelectuales, sino son partes e instrumentos de ser en el mundo, argumentos esenciales para comprender la relevancia de la fenomenología. Es decir, la comprensión fenomenológica del mundo, así como, la constitución del sentido por la percepción, abre una serie de ricas posibilidades para la investigación en aprendizaje, educación, filosofía, lenguaje, arte, juego; los aspectos anteriores esenciales e la vida del ser en el mundo. Esta postura filosófica ante la vida y comprensión de los fenómenos Heidegger (1971) la define como: “Fenomenología es la forma de acceder a lo que debe ser el tema de la ontología y la forma demostrativa de determinarlo. La ontología solo es posible como fenomenología.” (46) De tal modo, que lo que se muestra de manera inmediata del ser, es precisamente las primeras sensaciones que son parte de sus percepciones corporales, las cuales como hemos ido comentando son comprendidas desde el ejercicio del pensar que es simultáneo y que también es parte de la esencia ontológica del ser.

⁸ En la fenomenología de la percepción, Merleau-Ponty buscó dar continuidad al esfuerzo de demostrar los límites del saber científico, superar las diversas dicotomías que permean las ciencias y reconocer la fundación de cualquier conocimiento en la experiencia del mundo vivido.

⁹ Iniciador de la fenomenología.

Por ello, se afirma que la percepción corporal ofrece un primer acercamiento con la realidad al dotarla de sentido, y, es el ejercicio del pensar el que va otorgando significación a esas percepciones y comprensiones que el ser realiza de la realidad. El argumento anterior fue clave para el diseño y aplicación de las estrategias de aprendizaje.

Para Merleau-Ponty, según la tradición fenomenológica, toda conciencia es conciencia de algo, y con ello se puede expresar o describir un concepto de intencionalidad, es decir, cualquier ser -el alumno y el profesor- se dirige constantemente al mundo, sea por medio de acciones voluntarias -intencionalidades de acto-, cuando se trata de establecer relaciones con el mundo.

La fenomenología como perspectiva filosófica y como método para proceder al conocimiento de las cosas Heidegger lo define (1971): “fenomenología quiere, pues, decir: permitir ver lo que se muestra, tal como se muestra por sí mismo, efectivamente por sí mismo”. (45) Puede verse la relación con la visión de Merleau-Ponty, cuando lo analiza desde comprender, interpretar y definir con la mayor amplitud posible la esencia de las cosas, es decir, determinar el ser de las cosas, situar la esencia en la existencia, encontrar su lugar, su tiempo, su relación con la realidad, el mundo y consigo mismo. Y, en el caso concreto de la investigación buscó, definió, desarrolló actividades y caminos que ayudaron el aprendizaje de los alumnos desde las posibilidades que brinda la corporalidad y su manifestación, siempre en la relación inherente con el ejercicio del pensar.

En este sentido, los caminos de la fenomenología para entender y comprender las posibilidades de la corporalidad, refuerzan los argumentos para constituir el método kinético, es un proceso abierto de caminos para aprender desde los elementos corporales y lúdicos modos de apropiarse de las experiencias, de desarrollar la reflexión y de construir aprendizajes significativos. Como afirma Daniel Campos (2020): “La fenomenología es una tarea “descriptiva”: consiste en prestar cuidadosa atención al ordinario acontecer de nuestra experiencia de las cosas y en describir cuáles son los elementos fundamentales e irreductibles de esta experiencia.” (188). La oportunidad que nos brinda la fenomenología para describir la corporalidad en movimiento con la implícita

actividad de la reflexión al momento de jugar nos permite tener una línea para interpretar las acciones y las habilidades de quienes juegan.

Estas habilidades se pueden potenciar y desarrollar durante el proceso educativo y por supuesto, fue un argumento para el diseño y aplicación de las estrategias. Como ya se mencionó, son habilidades inseparables en la persona y en el alumno para aprender a ser en el mundo. Por su puesto que la filosofía -desde la corriente filosófica del empirismo y racionalismo desde el siglo XVII las ha estudiado muchas veces por separado- pero la intención es encontrar en la fenomenología algunos de los argumentos para sustentar el método kinético y estudiarlas como habilidades que se complementan todo el tiempo.

Para Merleau-Ponty (1994), menciona como parte de su argumentación que el otro se me da como no podía ser de otro modo, es decir, a través de su cuerpo: “Los otros hombres jamás son para mí puro espíritu: sólo los conozco a través de sus miradas, sus gestos, sus palabras, en resumen a través de su cuerpo.”(18) Por lo tanto, desde la postura de la fenomenología se produce un fenómeno curioso: vemos al otro a partir de su cuerpo y de los movimientos provocados por su corporalidad, pero, lo podemos ver gracias a que nosotros vivimos y lo percibimos desde nuestro propio cuerpo, de este modo, podemos iniciar su comprensión a través del ejercicio del pensar. Por lo tanto, es desde la corporalidad donde se asegura lo que el filósofo francés llama nuestro ensimismamiento y nuestra alteración, es decir, el modo de partir hacia el conocimiento de si mismo y la comprensión de la relación con los demás y la realidad. Y, en el caso de la educación ambos, son objetivos esenciales.

Desde la fenomenología de la corporalidad el cuerpo es el verdadero portador del comportamiento. No es necesario limitar, separar o evitar los razonamientos, son parte del ser y éste es otro de los argumentos de la fenomenología para comprender y explicar el objetivo de las estrategias; y, es que nuestro conocimiento versa de simples sensaciones y de percepciones -ya implica un primer acto del pensar-, entendiendo por ello que nuestro acceso a la realidad no es desnudo y que las sensaciones nos llegan como un todo y no de forma separada. Esta idea permitió a Merleau-Ponty enriquecer su filosofía fenomenológica y, por supuesto permitió comprender y diseñar las estrategias

de aprendizaje desde este horizonte epistémico con un sentido y significación vital, buscando alcanzar los objetivos de la investigación.

Reforzando la postura fenomenológica, para Husserl el mundo compartido de la percepción lo denomina como *mundo de vida* (lebenswelt en alemán), es decir, aquel que damos por supuesto antes de cualquier tipo de teoría y que siempre estamos tentados a olvidar por el ámbito de lo empírico. Sin embargo, es el mundo vivido, lo que hace que las experiencias vitales y el ejercicio del pensar otorguen sentido a la existencia, a la vida, al deseo de trascender en el mundo. Para Merleau-Ponty, el *mundo de vida* es también el mundo que percibimos y que trabajamos entre todos, en el que actuamos y aprendemos a percibir, a pensar, aprendemos a aprehender y a enseñar y por supuesto, aprendemos a vivir.

El filósofo francés retoma este argumento de Husserl el mundo de vida es, además, un horizonte vivencial gracias al cual los objetos se revelan como son. El mundo no debe ser entendido como algo que existe al margen de nosotros, al contrario, cómo vivimos en él, y ello implica desde el horizonte fenomenológico *vivir en la certeza del mundo*, lo que significa a su vez experimentar esa certeza del ser en el mundo a través de nuestras percepciones y reflexiones reflejadas en el acontecer vivencial. En este sentido, los objetos de la realidad y que se presentan todo el tiempo también forman parte de él, son objetos gracias al mundo están allí para percibirlos, y, por lo tanto, la persona, el ser, el alumno, puede conocerlos por las habilidades corporales, sensoriales y mentales -de reflexión- que tiene para vivir en el mundo.

Este vivir en el mundo, ésta en relación directa con la idea mencionada en la introducción de Bauman al referir que debemos promover que el ser -el alumno y el profesor también- sea el auctor de su vida, el autor y actor para arriesgarse a ser y vivir en el mundo.

De este modo, llegamos a otro punto importante que nos aporta argumentos para fortalecer el método kinético y que abrió caminos en la investigación: el mundo de vida da como resultado epistemológicamente hablando una relación inmediata e inherente de las habilidades para aprender y conocer al ser, y de igual manera, se reivindica otro tipo de conocimiento, el que surge de la praxis vital, de modo que el ser -el alumno- es capaz de construir su aprendizaje y su conocimiento. El mundo de vida por lo que representa

como potencialidad activa del ser, en el camino del aprendizaje expresa una manera de certeza en la vida, en el mundo. Por ello, a una de las etapas del método kinético la hemos nombrado: mundo de vida, como se podrá ver más adelante.

Con base en todo lo anterior, aún cuando no se este completamente de acuerdo con los postulados de una filosofía del cuerpo, no hay duda de que este forma parte del mundo, pero yendo más allá de la mera constatación de este fenómeno, podemos decir que nuestras acciones están comprometidas directamente con nuestra propia corporalidad, y con la inteligencia emocional de aprender a saber que hacer lo más pronto posible con las percepciones obtenidas en nuestras experiencias. Presentándose esencialmente como un filósofo del cuerpo, considera que es nuestro cuerpo aquello que asegura que existan para nosotros los objetos y la comprensión de ellos, pero también es desde ese horizonte en donde el alumno al aprender a percibir lo que está en la realidad aprende a dar sentido y significado a su existencia vital. En palabras de Merleau-Ponty (1994): “La función del cuerpo es de asegurar esta metamorfosis. Transforma en cosas las ideas, en sueño efectivo mi mímica del mismo. Si el cuerpo puede simbolizar la existencia es porque la realiza y porque es la actualidad de la misma.” (181). Se puede aprender que la relación de cuerpo y mente potencializa su ser cognitivo, su posibilidad de aprender a ser y estar en el mundo y por supuesto, a vivir en el mundo.

Por lo tanto, el cuerpo no es un objeto cualquiera del mundo, es un medio de comunicación entre nosotros y el mundo. En palabras de Ponty (1994), nuestro cuerpo es el horizonte de nuestra percepción: “el centinela que asiste silenciosamente a mis palabras y mis actos” (8). El horizonte corporal del que estamos hablando ya no es el simple resultado de unas asociaciones establecidas en el curso de la experiencia, sino una toma de consciencia que relaciona el mundo intersensorial para otorgarle sentido a las percepciones a través de los pensamientos y las reflexiones.

Se puede afirmar que el cuerpo dota de significación a las cosas que nos rodean y se dirigen hacia una intencionalidad vivida y encarnada. Vemos un objeto frente a nosotros y en el horizonte de la percepción de cada quién está incluido el esfuerzo corporal que se efectúa para acercarnos o alejarnos del objeto, de la cosa, de los demás. En este sentido, y en relación con el proceso de aprendizaje el fenómeno de la

corporalidad incluye el sentido de espacialidad en la percepción y en la temporalidad, abre los caminos para recorrer el camino de la curiosidad innata a la curiosidad epistemológica. Nuestro cuerpo es el que abre las puertas de las percepciones y de la memoria convirtiéndose en un puente de comunicación entre nuestro pasado y nuestro presente, entre lo que hemos aprendido y conocemos, con lo que podemos aprender y conocer.

Es importante mencionar que las estrategias de aprendizaje a través del método kinético buscan promover estas posibilidades acrecentadas, aumentadas y justificadas desde esta visión filosófica.

Es en el hoy, en el presente inmediato que se manifiesta en la temporalidad y en el espacio didáctico el momento justo para iniciar el horizonte del proceso cognitivo donde percepción y pensamiento se enlazan como habilidades esenciales de la corporalidad y de la mente. Para Merleau-Ponty (1996): “Todo aquello que es percibido por la conciencia, es definido en la fenomenología como fenómeno, y le es atribuido un sentido en el momento de la percepción por la conciencia otorgadora de sentido. La percepción, es importante señalar, precede cualquier actividad categorial. Siendo así, la ciencia, al igual que el lenguaje y la cultura, es sólo una expresión segunda de esa relación fundadora” (70).

Desde la fenomenología del cuerpo, se concibe al alumno como un ser capaz de percibir, comprender, reflexionar, interpretar, aprender y, con todas esas potencialidades aprender a vivir, a darle sentido y significado a su vida. El ser -el alumno- es capaz de darse cuenta qué su cuerpo en movimiento percibe y es percibido, que ve y es visto, el cuerpo como posibilidad que se abre también a la comprensión y al sentido. Las estrategias se diseñaron para que el elemento de la corporalidad sea el medio de relación constante con los otros y con sí mismo. Cuerpo y mente, percepciones y pensamientos son una forma de abrirse íntimamente al mundo, de percibirlo y por supuesto de aprenderlo M-Ponty (2003): “el mundo no es lo que pienso, sino lo que vivo, estoy abierto al mundo, comunico indudablemente con él, pero no lo poseo, es inagotable.” (16)

El método kinético y la (enseñanza) didáctica en la filosofía.

Con base en la propuesta de la fenomenología del cuerpo, de la corporalidad propuesta por algunos autores como Merleau-Ponty, se busca fundamentar y establecer los principios que construyan un método basado en el movimiento corporal, en la percepción de las sensaciones y emociones provocadas por dichos movimientos, los cuáles están orientados desde la perspectiva lúdica, para permitir establecer una relación inherente, esencial y pedagógica que a su vez sea la columna vertebral del diseño de las estrategias para promover aprendizajes significativos.

De este modo, percibir y darse cuenta de lo que esta en el mundo puede percibirse y comprenderse a través de movimientos lúdicos, en el diseño y aplicación de las estrategias el jugar es un modo de aprender y relacionarse con el mundo, la realidad, el exterior inmediato, los contenidos, los posibles aprendizajes y los demás. El jugar es una característica esencial del ser humano, es parte de su naturaleza expresar una curiosidad para provocar y motivar el inicio de un juego, su elaboración de ciertas reglas para dirigir esa experiencia lúdica hacia un objetivo, un aprendizaje, o simplemente para pasar el momento con alegría y gozo.

Gadamer (2009) lo explica de la siguiente manera:

“Ahora bien, lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines. Pues la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines; por ejemplo, cuando un niño va contando cuántas veces bota el balón en el suelo antes de escapársele”. (68)

Es decir, hay en el juego una libertad de movimientos los cuales son una forma de percibir el espacio y la temporalidad inmediatas, las cuales, manifiestan un carácter fundamental de lo viviente en general. Esto ya lo describió Aristóteles (2007), formulando con ello algunas propuestas de su filosofía, como, afirmar que lo que está vivo lleva en sí mismo el impulso de movimiento, es automovimiento. “El juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente”. (68)

La relación directa e inmediata entre el movimiento lúdico y la didáctica¹⁰ es precisamente la búsqueda de generar la motivación para aprender y enseñar a través de actividades divertidas, recreativas, diferentes, que rompen la rutina de la enseñanza dentro del salón de clases. Para ampliar el panorama se presentan algunas definiciones de la didáctica, para Gimeno Sacristán (1981): “La Didáctica, como disciplina científica a la que corresponde el guiar la enseñanza, tiene un componente normativo importante que en forma de saber tecnológico pretende formular las recomendaciones para guiar la acción, es prescriptiva en orden a esa acción” (34). Definición que identifica la educación como una actividad esencial para dirigir el aprendizaje; mientras, por otro lado, se puede dar mayor importancia a su influencia a su aspecto histórico, como lo explica Ángel Díaz Barriga (1997): “una disciplina teórica, histórica y política. Tiene su propio carácter teórico porque responde a concepciones sobre la educación, la sociedad, el sujeto, el saber y la ciencia; es histórica, ya que sus propuestas responden a momentos históricos específicos y es política porque su propuesta está dentro de un proyecto social.” (23).

Existen múltiples definiciones de didáctica, sin embargo, al tratarse de una investigación que tiene como temática principal a la filosofía, retomamos la propuesta por Cifuentes y Gutierrez (2010) expuesta en su obra *Didáctica de la filosofía*, y, que dice: “Se habla de una *clase activa*, centrada en el alumnado y en sus intereses, que *desplaza* de esa manera el *contenido conceptual frente al procedimental*. Esta nueva sensibilidad apuesta por una idea de la *didáctica* como proceso, entendido como ejercitación y aprendizaje del pensar.” (23) así como, mencionar sus objetivos fundamentales: “La didáctica constitutiva ha de preparar y complementar el momento de la interlocución con diferentes tipos de actividades individuales y grupales, que faciliten el progresivo aprendizaje de los procedimientos conceptuales específicos de la filosofía.” (25, 26)

La didáctica es: un ámbito que motiva para diseñar, elaborar y aplicar múltiples estrategias de enseñanza que impulsan la participación de los alumnos para ser ellos los protagonistas de la actividad, de su propio aprendizaje y conocimiento.

¹⁰ La didáctica se deriva de la palabra griega que significa enseñanza.

Con la relación entre los procesos de la corporalidad y el movimiento - instrumentos esenciales del método kinético- junto a la didáctica permitió contemplar los objetivos para lograr un aprendizaje significativo, es decir, un aprendizaje que deja huella desde la primera experiencia que los alumnos tienen. Frida lo describe de la siguiente manera (2006): “Así, el aprendizaje experiencial es un aprendizaje activo, utiliza y transforma los ambientes físicos y sociales para extraer lo que contribuya a experiencias valiosas, y pretende establecer un fuerte vínculo entre el aula y la comunidad, entre la escuela y la vida.” (3). Las reflexiones sobre la enseñanza y el aprendizaje se contemplaron en el diseño y aplicación de las estrategias para generar lo que se llama el espacio didáctico: ámbito pedagógico para motivar múltiples aprendizajes a través de las habilidades propias e inherentes del alumno, las cuales son apropiadas durante el proceso cognitivo que comienza con las percepciones y que se desarrolla, comprende e interpreta con el ejercicio del pensar.

De este modo, el método kinético concibe en su proceso los aspectos didácticos que fundamentan su aplicación y el desarrollo de las posibilidades de la práctica docente, para posibilitar la construcción del conocimiento. Con base en el diseño de estrategias de aprendizaje se generaron diversos espacios didácticos en donde los alumnos llegaron a moverse, expresarse, relacionarse, así como, a apropiarse de aprendizajes significativos, a desarrollar habilidades para la vida y aprender a construir sus conocimientos.

El diseño de estrategias de aprendizaje derivadas de la corporalidad, el movimiento y el ejercicio del pensar impulsan a concebir la práctica docente como una actividad esencial de ser relevante y consciente que podemos ayudar y motivar a los alumnos para que ellos mismos cambien y construyan su interpretación de cómo y para qué vivir. Darse cuenta qué en el proceso de enseñar se encuentra abierta la posibilidad de aprender -educador y educando- en cada momento, además de contenidos y herramientas académicas, como también, actitudes emotivas, físicas, cívicas, morales. Estar consciente de estas posibilidades es ser responsable de la práctica docente que se quiere manifestar. Las estrategias de aprendizaje tuvieron como otro de sus pilares pedagógicos lo que define Paulo Freire (1997): “Saber que enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción.” (47)

El diseño y elaboración de las estrategias tuvo en mente precisamente la innovación y generación de nuevos espacios de aprendizaje que al tener una relación con la práctica docente se fortaleció para lograr sus objetivos. Motivó un estado de ser y de estar para generar aprendizajes significativos, para darse cuenta de cómo y para qué le son de relevancia esos aprendizajes en su vida académica y cotidiana, los educandos a través de su proceso pedagógico aprenden a saber ser y estar en el mundo.

De esta manera, se percibe y se entiende a la didáctica como: *un proceso que responde a un nivel de aprendizaje activo, lúdico y cognitivo generador de múltiples actividades que motivan la reflexión y actitudes -tendientes a las virtudes- para enfrentar la vida, para generar aprendizajes con el objetivo que los alumnos logren una propia interpretación de su conocimiento y de la vida misma.*

Las estrategias fueron diseñadas, elaboradas, aplicadas y evaluadas para lograr aprendizajes significativos a través del movimiento corporal, y las evidencias analizadas expresaron la manera en que se obtuvieron dichos aprendizajes a través del movimiento y la corporalidad. Con ello se ha generado al mismo tiempo el desarrollo de una didáctica innovadora para la enseñanza y aprendizaje de la filosofía, de la ética, de las humanidades, de las ciencias sociales. En el caso concreto de las estrategias de aprendizaje, es importante considerar que se contemplaron algunos elementos que otros especialistas han considerado, como Frida Díaz y Hernández Rojas (2002): “Tales estrategias son aquellos recursos que el profesor o el diseñador utilizan para guiar, orientar, y ayudar a mantener la atención de los aprendices durante una sesión, discurso o texto. La actividad de guía y orientación es una actividad fundamental para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje.” (146).

A su vez, se justifica con su diseño, desarrollo, estructura y proceso un método que motiva, promueve y manifiesta a través de sus múltiples caminos la expresión corporal para disciplinar las emociones, en relación directa e inherente -como ya vimos- con el filosofar, reflexión cotidiana del ejercicio del pensar. Se busca como dice Frida Díaz (2002): “*El saber hacer o saber procedimental*, es aquel conocimiento que se refiere a la ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, métodos, etcétera. Podríamos decir que a diferencia del saber qué, que es de tipo declarativo y teórico, el saber procedimental es de tipo práctico, porque está basado en la realización

de varias acciones u operaciones.”(54) Estas habilidades e instrumentos esenciales en la apropiación de contenidos, de sensaciones, de análisis, y por supuesto, de aprendizajes significativos. Son puestos en práctica en la vida académica y más importante en la vida cotidiana, para aprender a ser y vivir en el mundo.

La didáctica es la base pedagógica siendo un medio en función del diseño y aplicación de las estrategias cumpliendo sus objetivos: motivar el aprendizaje en los alumnos y que aprendan por sí solos a ser el autor y actor de su vida -como afirma Bauman. Por lo tanto, las estrategias con su correcto diseño, aplicación y evaluación son las herramientas y caminos para que la enseñanza y el aprendizaje tengan éxito en sus múltiples objetivos y metas, ya que se ve implícita su relevancia. Esta manera de comprender la educación implica la responsabilidad en la práctica docente de todos aquellos que viven y se dedican al oficio y profesión de ser educador. Es decir, la didáctica tiene una relación directa con la práctica docente, para motivarla, dirigirla, sustentarla y por supuesto, evaluarla.

En este mismo sentido, la didáctica refuerza a la práctica docente, ya que fortalece el proceso pedagógico para que sea motivante, emotivo, lúdico, abierto, dialógico, holístico, y significativo. Por supuesto, los contenidos propios de la materia deben estar incluidos en las diversas estrategias ya que en su desarrollo se promueven actitudes reflexivas, sin embargo, lo que se busca es extender la maravillosa posibilidad del aprendizaje nutriéndose desde los enfoques de actividades lúdicas, corporales, agónicas, innovadoras, de múltiples alternativas, y, de construcción de ambientes, es decir, de situaciones creadas para aprender y enseñar. Para aprender a ser en el mundo.

Las situaciones kinéticas creadas y los ambientes generados para cada una de las estrategias buscan semejar situaciones de la realidad, presentadas de manera lúdica, para generar en el alumno un aprendizaje como el de disciplinar las emociones, para encontrar el equilibrio entre lo que se percibe y piensa. Y, también para aprender a pensar como primer paso para aprender a actuar y ser en el mundo. La semejanza de las actividades lúdicas y agónicas con las de la vida cotidiana ya busca de manera inmediata ayudarle desarrollar habilidades para la vida, aprender a actuar, a resolver cualquier tipo de conflicto, problema, miedo, estrés, etcétera. Para Frida (2006) implica: “Se espera que un ambiente de aprendizaje se caracterice por su flexibilidad, en términos

de su apertura a roles e identidades por parte de los actores, lo que contribuye a la apreciación de múltiples perspectivas y a una orientación para la indagación en su sentido amplio.” (22) Con base en las justificaciones teóricas presentadas y en el modelo del método kinético y de las estrategias, el cuerpo y mente marcan un horizonte cognitivo donde el espacio y la temporalidad en relación con los aprendizajes expresan un modo de ser y vivir en el mundo. A través de este horizonte adquieren significación en las experiencias vitales. De este modo, las estrategias de aprendizaje a través del método kinético le otorgaron una significación e interpretación de su experiencia educativa, ya que su posibilidad de aprendizaje la encuentra desde las abiertas dimensiones que le brindan el cuerpo y su acontecimiento en los diversos ámbitos de aprendizaje.

Buscando responder a las preguntas de investigación para cumplir los objetivos, se escribe nuevamente el concepto de método kinético cómo: *una serie de caminos generadores de situaciones kinéticas para conocer el mundo de vida, que promueven las percepciones sensoriales provocadas por el movimiento corporal acompañado del ejercicio del pensar, para desarrollar las habilidades y capacidades del ser, encontrar el sentido de la vida.*

Etapas del Método kinético para generar situaciones kinéticas

Una vez definido el método kinético entendemos que adquiere relevancia al ofrecer una multiplicidad de caminos para promover habilidades para la vida, así como, la posibilidad de apropiarse de aprendizajes significativos en cualquier nivel que se relaciona directamente con la capacidad de construir sus propios conocimientos, todo ello para aprender a ser en el mundo de vida. El método kinético implica la relación entre cuerpo y mente, percepción y reflexión, movimiento e interpretación; las tres fases son esenciales en sus etapas, al igual en el diseño y aplicación de las estrategias de aprendizaje. Al proponerse como un método que procesualmente se nutre de múltiples movimientos y de ser también un método de intervención, se ve reafirmado por lo que explica Gimeno Sacristán (1991): “La actividad pedagógica o metodológica se especifica por toda esa serie de parámetros o aspectos observables de la misma, pero que son acciones educativas, precisamente, en la medida en que todos esos elementos se

estructuran en orden a despertar un proceso en el alumno que lleve a unos efectos coherentes con una finalidad.” (11)

Tanto el método kinético como las estrategias de aprendizaje tiene como uno de sus objetivos crear, generar, ambientar, provocar, motivar, manifestar, explicar diferentes tipos de situaciones, las cuales, son esenciales para que el alumno pueda desarrollar sus facultades y habilidades, aunado a que al verse dentro de dichas situaciones el alumno entiende y potencializa en acto, cuerpo y mente, percepción y reflexión, movimiento e interpretación. Las estrategias de aprendizaje tienen múltiples actividades y dinámicas, en ellas se generan las siguientes situaciones, las cuales en algunas fases de las estrategias aparecen de manera singular y en otras se combinan dos o más situaciones para aumentar la experiencia vivencial de los aprendizajes.

- a) **Situaciones kinéticas:** son aquellas circunstancias en donde el movimiento de esa corporalidad percibida se funde, se presenta, se introyecta tanto en la percepción y reflexión del ser. Al arrojarse en la situación adquiere la posibilidad de entenderla, cambiarla, transformarla, vivirla.
- b) **Situación cognitiva-académica:** Es una circunstancia pedagógica en donde educador y educadores inician una relación con los contenidos desde diversas posibilidades de aprendizaje; se caracterizan principalmente por presentarse en el espacio del aula dándole mayor importancia al acto del desarrollo del lenguaje hablado, escrito, junto a la reflexión, análisis y debate.
- c) **Situaciones lúdicas:** circunstancia donde el juego desde sus múltiples posibilidades y dinámicas motivan a los alumnos para generar acciones y reacciones desde el existenciarlo del jugar.
- d) **Situaciones agónicas:** circunstancia donde el horizonte de la competencia rige la dinámica del juego y/o de la actividad buscando que el alumno aprenda a decidir con presión, estrés, así como, para trabajar en equipo para conseguir bien común. Se puede promover un sentido de pertenencia.

- e) **Situaciones lúdico-agónica:** circunstancia de juego donde una de las motivaciones es ganar incluida el factor de la competencia. Se recomienda que sea desde el trabajo en equipo, pero también puede ser de manera personal. La dinámica del jugar es la motivación inicial y la agónica es la que logra estirar durante la competencia las emociones, acciones, decisiones y conclusiones de los alumnos.
- f) **Situaciones experienciales:** circunstancia motivadora que busca generar a través de actividades lúdicas, agónicas, cognitivas, filosóficas, axiológicas, experiencias fenomenológicas para entender sentidos de acción, de vivencia, de significación ante los ámbitos más importantes de la existencia. Es experiencia porque es a través de las percepciones de los sentidos y el ejercicio del pensar que se puede construir un sentido de ser en el mundo.
- g) **Situaciones vivenciales:** son aquellas circunstancias inundadas de situaciones experienciales, las cuales son el motivo para construir un horizonte vivencial en el cual es alumno ha llevado desde el ámbito académico al de la vida cotidiana sus aprendizajes significativos, la construcción de sus conocimientos y el desarrollo de habilidades para la vida. Ahora es el diseñador y actor de su situación vivencial en el presente y para el futuro.

Las situaciones antes descritas presentan posibilidades fenomenológicas, al permitir entender, comprender e interpretar lo que se muestra en las estrategias de aprendizaje y actividades. Una de las líneas teóricas que sustentan el método kinético es la fenomenología del cuerpo, para poder hablar de situaciones kinéticas también nos hace referencia a lo que se conoce como enseñanza situada, definida por Frida Díaz (2006) como:

“Así, las consecuencias de cualquier situación no sólo implican lo que se aprende de manera formal, puntual o momentánea, sino los pensamientos, sentimientos y tendencias a actuar que dicha situación genera en los individuos que la viven y que dejan una huella perdurable. De esta manera, la filosofía de una enseñanza de corte experiencial descansa en la premisa de que si se consigue que la experiencia escolarizada se relacione más con la experiencia significativa de los estudiantes y resulte menos artificial, los estudiantes se desarrollarán más y llegarán a ser mejores ciudadanos”.(3)

Con base en lo anterior, se presenta el cuadro 3, que explica las etapas que constituyen el método kinético y la descripción de cada una de ellas.

DESCRIPCIÓN DE LAS ETAPAS DEL MÉTODO KINÉTICO

ETAPAS DEL MÉTODO KINÉTICO	DESCRIPCIÓN DE LAS ETAPAS DEL MÉTODO KINÉTICO
MOTIVACIÓN Espacio-emotivo-cognitivo	El método inicia con generar, crear, provocar, promover, cualquier tipo de motivación en el ámbito educativo para provocar y despertar la curiosidad innata y epistemológica.
SITUACIÓN KINÉTICA Actividad Teleológica-prospectiva	(Ejecución) Con el diseño de las estrategias se realizan las actividades que crean la situación -ámbito educativo, pero también espacio-temporal- para que el alumno sea consciente de que esta frente a una oportunidad nueva de percibir, reflexionar, participar, relacionarse.
MUNDO DE VIDA Percepción y Reflexión	Es el ámbito donde actuamos y aprendemos a percibir, pensar, aprendemos a aprender y a enseñar y por supuesto, aprendemos a vivir. Las sensaciones exponenciales aparecen con la corporalidad y el movimiento, así como, la comprensión y apropiación de esas sensaciones, de sus emociones. Todo ello, se logra con las experiencias vivenciales de las actividades que son parte de las estrategias, entre ellas, por supuesto sus componentes lúdicos.
EXPERIENCIA VIVENCIAL Interpretación,	Las diversas dinámicas y actividades están diseñadas para colocar al alumno en experiencias vivenciales, cotidianas, relevantes, en donde puede aprender a comprender como afectan influyen sus emociones y pensamientos y cómo esas apropiaciones pueden trasladarse a su experiencia cotidiana de su vida. Se hace evidente a través de la elaboración a través de la creatividad de los alumnos y de las conclusiones obtenidas con el diálogo -cuando es en equipo- para presentar una primera interpretación de las experiencias, contenidos y preliminares apropiaciones en lo corporal, racional y en lo vivencial.
SENTIDO EXISTENCIAL Situación kinética-lúdica-agónica	En esta segunda fase de ejecución y dirección se hace más pronunciada la magnitud de la experiencia lúdica y/o agónica para que el alumno -con base en la etapa anterior- aprenda a decidir y elegir, así como, aprenda a saber cómo y por qué decidió de esa manera. Es consciente ya de aprendizajes obtenidos. La ejecución de las actividades de la primera situación kinética se ven retroalimentadas con una nueva situación existencial -con mayor intensidad experiencial ya sea lúdica, agónica, axiológica- para dejar una huella más en su vida a través de las percepciones, las reflexiones y por supuesto, buscando motivar una interpretación más profunda.
HORIZONTE VIVENCIAL 2 Interpretación-prospectiva-	Con base en la magnitud de la experiencia corporal e relaciono consigo mismo, su relación con los demás y el exterior; además de una reflexión más profunda, el alumno es capaz de realizar una interpretación de las apropiaciones (emociones, pensamientos, relaciones, comparaciones, elecciones, conclusiones, interpretaciones, creaciones) que manifiesta los aprendizajes que va haciendo significativos y al mismo tiempo, hay una actitud corporal-cognitiva para construir conocimientos; esto se puede hacer evidente al momento de poner en función las habilidades para la vida que ya fue desarrollando.

SER EN EL MUNDO Aprendizaje Significativo	El alumno ya desarrollo sus facultades y habilidades para construir sus propios aprendizajes y conocimientos y cómo puede ponerlos en práctica en su vida cotidiana. Esta posibilidad al mismo tiempo otorga la habilidad para ser consciente de que aprendió a pensar, a aprendió a actuar, y al ser en el mundo, aprende todos los días a vivir.
AUCTOR Diseñador y actor de su vida	Este es ya horizonte vivencial donde los diversos pasos del método kinético son manifestados por el alumno para ser consciente y capaz de reinventarse en todos los aspectos de su vida, es decir, de aprender a ser el diseñador de las múltiples actividades, relaciones, metas, objetivos, tareas que sabe debe hacer -por gusto y con alegría de ser posible- y él mismo, es capaz de realizarlo, de

Las etapas del método llamadas mundo de vida y auctor, son nombres de categorías que fueron parte de la justificación teórica; la primera retomada de Husserl y Merleau-Ponty; la segunda, de Bauman.

Las estrategias de aprendizaje fueron posibles por los personajes principales de la tarea pedagógica: los alumnos o educandos y el profesor o educador. Las acciones y tareas de todos ellos nos permitieron comprender y observar de manera concreta y específica en que consiste cada etapa del método al aplicar las estrategias de aprendizaje. Por ello, se describe para cada etapa del método kinético lo que se espera conseguir en cada situación educativa. Este registro es complementario de las evaluaciones de las estrategias aplicadas.

Cuadro 4: describe sus etapas desde la situación del educador y de los educandos o alumnos en relación con las etapas del método kinético.

ETAPAS DEL MÉTODO KINÉTICO – SITUACIONES DEL ALUMNO Y PROFESOR

SITUACIÓN DEL SER EDUCADOR	ETAPAS DEL MÉTODO KINÉTICO	SITUACIÓN DE LA COMUNIDAD -EDUCANDOS
Debe presentar de manera atractiva el tema, el contenido, la actividad, la dinámica, la estrategia.	MOTIVACIÓN Espacio-emotivo-cognitivo	Perciben y piensan sobre esta primera impresión y si logra establecer un vínculo que los motive o estimule.
Con base en el diseño de la estrategia se ubica el espacio y tiempos del plan de clase para iniciar la situación.	SITUACIÓN KINÉTICA Actividad Teleológica-prospectiva	Con la motivación inicial y ahora con la expectativa de ver que siguen los alumnos logran tener un sentido de apertura para percibir, pensar y aprender.

<p>Ahora se introduce el sentido de aprendizaje y su objetivo, motivado la participación para mostrar el abanico de posibilidades de la estrategia.</p>	<p>MUNDO DE VIDA Percepción y Reflexión</p>	<p>Las posibilidades para percibir, pensar, actuar y relacionarse va de la mano con los contenidos y aprendizajes, para darse cuenta de que pueden ser en el mundo. Hay una vida que vivir.</p>
<p>En este momento se deben crear espacios de reflexión, de debate. Este es un primer momento evacuativo tanto de la estrategia como de las evidencias del aprendizaje las cuales se manifiestan de diversas maneras: fotografías, videos, diagnósticos.</p>		<p>EXPERIENCIA VIVENCIAL Interpretación,</p>
<p>Como la actividad aumenta en intensidad, dificultad, reto, se deben presentar con claridad las reglas, normas o caminos de la actividad y se refuerza la reflexión sobre aprender a elegir y aceptar las consecuencias de los actos.</p>	<p>SENTIDO EXISTENCIAL Situación kinética-lúdica-agónica</p>	<p>Con el aumento de complejidad, intensidad, competencia, se ponen a prueba las habilidades y capacidades con la oportunidad de desarrollarlas, en diversas situaciones para decidir, elegir, compartir, generar, provocar y sentirse vivo.</p>
<p>Con actividades que relacionan la escuela con la vida académica el educador debe estar listo para guiar los diversos discursos para que los alumnos realicen la 2ª interpretación, esta es también una forma de evaluación.</p>	<p>HORIZONTE VIVENCIAL 2 Interpretación-prospectiva-</p>	<p>Con base en todas las huellas que dejan las actividades los alumnos realizan una segunda interpretación de sus aprendizajes, y de los conocimientos que han logrado construir.</p>
<p>Con las evidencias obtenidas, se pueden realizar evaluaciones y actividades de cierre para construir e interpretar los aprendizajes significativos y la manera en que se extienden a la vida cotidiana.</p>	<p>SER EN EL MUNDO Aprendizaje Significativo</p>	<p>Realizadas las dos fases de interpretación y realización de la apropiación de contenidos, ahora los alumnos pueden manifestar como esos aprendizajes pueden ser significativos desde su vida cotidiana.</p>
<p>Se trata de una actividad de cierre, si así se requiere, y sino, como una reflexión grupal e individual para motivar al alumno a realizar, modificar, ampliar, el diseño de un proyecto de vida continuo.</p>	<p>AUCTOR Diseñador y actor de su vida</p>	<p>Los alumnos son capaces de ser los diseñadores y actores de su vida, y eso deben plasmarlo de diversas maneras para darse cuenta de las habilidades que ahora han desarrollado y que ya son parte de su vida.</p>

Una vez explicado el método kinético, las etapas que lo conforman y los objetivos de cada una de ellas, ahora, podemos explicar que se desarrollaron al respecto del movimiento y la corporalidad al proponer las siguientes circunstancias experienciales para promover y motivar el aprendizaje significativo:

- a) El cuerpo es el primer contacto con la realidad, ubicarse en el espacio y la temporalidad es un darse cuenta -ser consciente en un primer nivel- de esa posibilidad. Saber cómo percibir las sensaciones, que provocan, que representan, que experiencias nos dejan, para entonces poder entender que somos capaces de apreciar y aprender estas percepciones a través de la mente y sus funciones cognitivas.
- b) Se necesita generar una serie de movimientos u ocupar un lugar en la realidad, para percibir el espacio, las sensaciones, para conectar las sensaciones experienciales con el ejercicio del pensar.
- c) La ubicación en el espacio genera una reflexión inmediata para inferir o relacionarse con el espacio de los otros, o buscar uno más.
- d) Recibir a través de la corporalidad sensaciones, emociones y experiencias que brindan los sentidos y que luego serán comprendidos por la reflexión, por el ejercicio del pensar.
- e) Los movimientos generan desde un inicio un estímulo cerebral para percibir, para captar, para comprender, para pensar lo que provocan todos los movimientos.
- f) Con el movimiento se pasa de una primera intuición a una aprehensión que implica ya una percepción del entorno.
- g) Se generaron estrategias en donde los alumnos fueron aprendiendo a encontrar ese equilibrio entre conocer, disciplinar y educar a las emociones a través de la reflexión y la comprensión.
- h) El movimiento del cuerpo genera una sensación de libertad, de saberse capaz de decidir los siguientes pasos, es ya, una manera de aprender a elegir.

- i) Fue importante la manifestación de los aprendizajes construidos, como parte del proceso pedagógico y por supuesto de las evidencias obtenidas para evaluar su éxito.

Cuadro 5, lugar y ámbito donde se desarrollaron las estrategias en cada una de las etapas del método, se definió el espacio didáctico -ámbito creado con las estrategias y en donde se aplicaron sus diversas fases- como un ámbito para motivar el movimiento

MICROCICLO	Descripción de los Meses que componen el Semestre
CANTIDAD DE HORAS CLASE	Horas - clase (1:30 minutos) de cada mes
DIAGNOSTICO DE LA TEMÁTICA	Presentación inicial de los Contenidos y un diagnóstico sobre ellos por parte de los alumnos a través de actividades reflexivas
PROPOSITOS DE LAS CLASES	Cada clase, cada etapa de la Planeación incluye proósitos generales y propósitos por cada clase y actividad
ESTRATEGIAS APLICADAS EN CADA CLASE	Se realizan actividades que van acercando a los alumnos en los contenidos y en las estrategias que se van a realizar. Se consideran ejercicios para aprender a pensar, para realizar un ejercicio del pensar.
MATERIAS EN LAS QUE SE REALIZA LA ESTRATEGIAS	Introducción a la Filosofía, Ética, Lógica y Filosofía de la Ciencia
TIPO DE EVIDENCIAS Y TÉCNICAS DE ACOPIO	Se mencionan las técnicas de acopio y la manera en que se van ir elaborando las múltiples evidencias en cada una de las estrategias aplicadas.
CANTIDAD DE ALUMNOS PARTICIPANTES	Con base en las estrategias el alumno-jugador realiza un ejercitamiento no sólo corporal sino también técnico y táctico, lo que le lleva a participar en el juego. Más importante, el alumno-jugador ya elige movimientos con elecciones que son tendientes a actitudes que reflejan diversas virtudes. Su apropiación y aprendizaje le permite manifestar el Movimiento Moral Motivado, sus acciones son motivadas e impulsadas por lo aprendido.
AUTOEVALUACIÓN	Con base en la estrategia el alumno al final de cada una de ellas (como en clase) va realizandouna autoevaluación continua con respecto a su reflexión, a lo que aprendió y por supuesto a cómo actúo dentro de la dinámica lúdica.
EVALUACIÓN FINAL	Se contempla como evaluación final, no una prueba, sino todo el conjunto de actividades, reflexiones que el alumno-jugador fue desarrollando durante cada clase. De este modo, la evaluación es continua, evidente y reflexiva.
FOTOS, VIDEOS, FOTOGRAMAS	Evidencias de las estrategias, su evaluación y sus resultados.

y la corporalidad, acompañado del elemento lúdico como un medio para la enseñanza, como una posibilidad que el alumno tiene para aprender pensar, para aprender actuar, para aprender elegir y decidir. En este espacio didáctico se crearon estrategias lúdicas, corporales, agónicas, artísticas, y de prácticas deportivas, promoviendo la relación entre el educador, los educandos y los múltiples contenidos y aprendizajes.

Características metodológicas de la investigación: a quién, dónde, cómo, cuándo, se aplicaron las estrategias.

Esta investigación se realizó para proponer estrategias de carácter lúdico, con actividades recreativas, de ejercicio físico y similares a algunas situaciones de prácticas deportivas, para generar ambientes de aprendizaje que se situaron a partir de entender lo que es un espacio didáctico, es decir, un lugar externo al común aula o salón en donde el alumno es parte de un contexto de enseñanza. Por supuesto que un espacio didáctico es el aula, pero el objetivo es llevar el diseño y aplicación de la estrategia más allá de este espacio.

Para poder comprender mejor los elementos que se consideraron para realizar el diseño de las estrategias se describe la información y los datos previstos para la aplicación de las estrategias. Cuadro 6.

Recursos humanos a contemplar en el diseño y aplicación de las estrategias	Datos de los alumnos para la aplicación de las estrategias
Matrícula de Preparatoria Agrícola	4550 (entre 2018-2020)
Alumnos en segundo grado, 3 y 4 semestre	990
Alumnos en tercer grado, 5 y 6 semestre	855
Alumnos por salón aproximadamente	40 - 45
Grupos en los que se aplicaron las estrategias	4 por semestre 20 en total
Cantidad de alumnos (por semestre) 160-180 por semestre y fase de aplicación	En el macrociclo aparece el número específico
Total de alumnos vinculados a las estrategias en 5 semestres y 2 años y medio	858

Los espacios didácticos ubicados y adaptados para las estrategias fueron al mismo tiempo donde se pusieron en práctica los contenidos previos reflexionados a la aplicación de las estrategias, lo que permitió generar un contexto para motivar nuevos aprendizajes. El hecho de crear otras posibilidades de enseñanza implicó un esfuerzo por presentar desde otras alternativas contenidos, reflexiones y aprendizajes para que los alumnos se motiven e involucren de manera voluntaria, reflexiva y divertida en su aprendizaje.

De este modo, las estrategias propuestas promovieron un contexto didáctico, en el cual se relacionan los recursos humanos -alumnos y profesores- el recurso material que son los espacios áulicos y al aire libre que serán parte del espacio didáctico. En este punto, como recursos tecnológicos, se tuvo el uso de cañón, teléfonos inteligentes, computadora -para apps de realidad aumentada, de captura y edición de fotografías y videos-, tabletas inteligentes, internet, y desde los dispositivos móviles el uso de la realidad aumentada para vincular al alumno con algunos contenidos a través de estos recursos tecnológicos. Los recursos temporales van de la mano y en relación directa con la delimitación temporal donde se manifestó la aplicación de las estrategias en cada una de las fases, dentro y fuera de la universidad.

El proceso de enseñanza-aprendizaje contempla al alumno como un ser capaz de aprender, desde lo que en una perspectiva constructivista implica, que el alumno es constructor de contenidos y, esto solo es posible porque tiene las facultades y posibilidades de conocer a través de la razón y los sentidos. Es decir, el aprendizaje debe contemplar que la relación entre cerebro y cuerpo es inherente en los diversos procesos de enseñanza y aprendizaje. Con base en esta premisa pedagógica innovar en estrategias kinestésicas para aprender fue esencial para los alumnos y el profesor, en busca de aprendizajes significativos.

Los alumnos de la Preparatoria Agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo tienen la gran posibilidad de contar con áreas académicas y espacios abiertos que pueden generar un ámbito para proponer las estrategias que motiven el aprendizaje y la enseñanza desde el método kinético. Si, consideramos al alumno como un agente activo en su proceso de aprendizaje requiere de un ámbito que no se limite al salón o aula; por

ejemplo, al proponer que sea a través de la corporalidad, su movimiento, impulsando un ejercicio físico; aspectos que dentro del juego se ven como un medio para generar estrategias y con ello, aprender valoraciones morales, aprender a elegir y actuar y aprender conocimientos significativos.

El método kinético como método de intervención y desde la justificación de su estructura metodológica ofrece las herramientas para generar estrategias innovadoras al proceso de enseñanza-aprendizaje; va preparando a los alumnos con las habilidades para hacer frente a las diversas actividades de la vida cotidiana, como afirma Felicia Patrick (.....):

“La verdad es que la vida laboral ofrece algunas de las experiencias y relaciones más extáticas que las personas encuentran en sus vidas. No sólo eso: en las primeras etapas de la vida, un aprendizaje de trabajo puede ser un microcosmos de casi todos los principios afirmativos de la vida humana, un conservatorio para la solución de la gran lucha existencial de nuestros adolescentes y veinte: ¿Quién seré? ¿Qué voy a lograr¹¹?” (297,298).

Uno de los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje en este contexto pedagógico es promover con las estrategias esa posibilidad abierta para que el alumno pueda ser libre de participar en la construcción del conocimiento, que sea capaz de tomar decisiones, de ejercitarse mental y físicamente a través de las acciones, esto solo es posible en un contexto del aula que contempla una dinámica de relaciones sociales, de recreación dirigida, de reflexión constante y de una elección potencial para actuar, todas éstas acciones son parte de un ejercicio filosófico para aprender a pensar. Y, precisamente el método kinético es una posibilidad pedagógica y filosófica para lograr es desarrollo en los alumnos.

Con esta perspectiva el proceso pedagógico trabaja rumbo a una enseñanza activa, con principios del constructivismo que contempla el triángulo educativo y generador de un espacio didáctico para promover aprendizajes significativos y a su vez

¹¹ La cita en inglés. “The truth is that working life offers some of the most ecstatic experiences and relationships people encounter in their lives. Not only that: in the early stages of live, a working apprenticeship can be a microcosm of almost every affirming principle of human life, a conservatory for the solution of the great existencial struggle of our teens and twenties: Who will I be? What will I accomplish?” (297,298)

que se dirige hacia un enfoque de aprendizaje profundo, lo que promueve que el alumno sea un personaje clave e indispensable del proceso enseñanza-aprendizaje:

“Asimismo conviene subrayar que, si se contempla la construcción del conocimiento como un proceso, con sus avances y retrocesos, entonces la ayuda ha de contemplarse también como un proceso; es decir, no puede permanecer constante ni en cantidad ni en calidad, sino que ha de ir ajustándose progresivamente en función de los avances o retrocesos que vaya experimentando el alumno en el proceso de construcción de significados y de atribución de sentido sobre los contenidos de aprendizaje.” (Coll, 2002, p. 184).

La aplicación de las estrategias se realizó en el Departamento de Preparatoria Agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo, al tener contacto directo con los grupos y contemplando que las estrategias partieron de una evaluación preliminar al inicio del semestre. El impacto de la investigación al tratarse de una muestra con una delimitación local dentro de la Universidad Autónoma Chapingo, se tuvo gracias al acceso de ser el profesor-investigador titular de las materias impartidas y esta situación permitió una participación directa durante el proceso metodológico, estableciendo un ámbito real para lograr su evaluación e interpretación de las evidencias. De igual modo, se contempló con todos los grupos de los alumnos el que conocieran un consentimiento informado para explicar principalmente que su acreditación no los obligaba a participar en la aplicación de las estrategias, se promovió que fuera de manera voluntaria precisamente por su ámbito lúdico.

El proceso de enseñanza-aprendizaje contempló la construcción de contenidos, su apropiación, al mismo tiempo de comprender que se construyó un espacio didáctico que generó una diversidad de ambientes que promovieron aprendizajes significativos en la vida académica y en la vida cotidiana.

Delimitación Geográfica

Las estrategias de aprendizaje diseñadas y elaboradas con base en el método kinético se aplicaron, evaluaron y revisaron para volver a aplicarse y posteriormente recabar los datos e información para objetivar los resultados de la investigación; de este modo, se realizaron las evaluaciones de las estrategias, sus evidencias y descripción de las etapas del método aplicado. Con esta visión las estrategias se realizaron en cinco fases, las

cuales permitieron saber si las estrategias de aprendizaje construidas con el método kinético fueron válidas, veraces y adecuadas para las circunstancias de enseñanza-aprendizaje en el nivel medio superior. Sin embargo, las estrategias con base en su guion de aplicación, su situación lúdica y kinética pueden ser replicadas en otros niveles educativos.

Delimitación Temporal

Con respecto a la delimitación temporal se enmarcó en un periodo semestral, el cual, se presenta de manera esquematizada en el siguiente cuadro matriz. Se vio retroalimentado con los datos vertidos en los macrociclos, donde se describen con detalle las actividades académicas. Cuadro 7.

Tiempo-semestre	Fase de aplicación
1 Semestre Abril a Junio 2019	1 fase de aplicación de las estrategias
2 semestre Septiembre a Noviembre 2018	2 fase de aplicación de las estrategias
3 Semestre Febrero a Junio 2019	3 fase de aplicación de las estrategias
4 Semestre Septiembre a Noviembre 2019	4 fase de aplicación de las estrategias
5 semestre Febrero a marzo 2020 (Se acortó el semestre por contingencia sanitaria y Huelga de Trabajadores)	5 fase de aplicación de las estrategias Se lograron aplicar las estrategias 1 a la 5, por las razones antes mencionadas.
6 Semestre Septiembre a noviembre	Revisión de la Tesis Estancia Brooklyn University

Una vez presentadas las características de la delimitación geográfica, pedagógica y temporal, se explica la planificación metodológica de la investigación, en la cual, se explican los tiempos en donde se realizaron las estrategias y los procedimientos cognitivos en relación con la constante aplicación de las estrategias. Para ello, hemos retomado una propuesta personal que he diseñado, trabajado y que se define como el *macrociclo filosófico*. Desde esa posibilidad de planificación se explica y describe el

esquema temporal, espacial y cognitivo, el cual, permitió una planificación clara, objetiva, explicativa y por supuesto, con su respectiva prospectiva para observar constantemente la posibilidad de cumplir con todos los objetivos.

La planificación es parte de un proceso metodológico para lograr a través del método kinético la aplicación y evaluación de las estrategias de aprendizaje. Para lograr los objetivos de cada una de las estrategias elaboramos cinco macrociclos que nos manifiestan tanto un desarrollo cronológico de las actividades como también los elementos epistémicos, pedagógicos y filosóficos de las actividades. El macrociclo filosófico es una descripción de los periodos y fases de aplicación de las estrategias de aprendizaje.

CAPITULO III

Macro ciclo filosófico: desarrollo de las estrategias en un tiempo y espacio. Planificación.

Es importante mencionar que la concepción del macrociclo filosófico es una propuesta personal que he concebido, desarrollado y evaluando desde mis estudios de maestría, con el objetivo de relacionar mi convicción como educador de filosofía y mi experiencia en la práctica del deporte a nivel competitivo de alto rendimiento y de ámbito amateur, recreativo. En el desarrollo de la investigación teórica y práctica se realizaron mejoras en los aspectos cognitivos y de planificación. El macrociclo filosófico es un esquema para entender la planificación temporal-cognitivo para poder plasmar la explicación del proceso de enseñanza y aprendizaje ubicando los caminos, las etapas que lo componen y las estrategias que se realizaron, constituyendo el método kinético.

La explicación y descripción del macrociclo filosófico manifiesta la planificación y prospectiva en el diseño de las estrategias de aprendizajes y de sus múltiples actividades para entender que las percepciones corporales, las reflexiones, los aprendizajes y apropiaciones de los contenidos se manifiestan como un ejercicio constante, un hábito, un ejercicio dialógico, como un aprendizaje significativo y de extensión a lo cotidiano. Y, para ello es esencial entender que el proceso de enseñanza y aprendizaje incluyó una inherente relación entre el espacio lúdico donde participaron los alumnos y el profesor, en relación con las actividades para la enseñanza de los contenidos temáticos.

El macrociclo filosófico se entiende desde un *Sentido Horizontal* y un *Sentido Vertical*, los cuales están relacionados de manera inmediata y que comprenden la fusión entre el proceso del tiempo progresivo -de la enseñanza durante un semestre de clase en clase- y los aprendizajes que los alumnos se fueron apropiando y aprendiendo durante ese periodo. La explicación es la siguiente:

Sentido Horizontal: Describe los periodos en los cuales está dividido un semestre académico y se desarrollan las etapas del método kinético así como las fases de aplicación de las estrategias de aprendizaje. El macrociclo se divide en dos mesociclos

-en esta primera¹² fase de aplicación como en otras se deben considerar los periodos vacacionales -para planificar correctamente- cada mesociclo se compone de los meses para trabajar y a su vez, se divide en microciclos que son las clases de cada semana. La planificación contempla la cantidad de clases por mes, lo que le permite al profesor tener una programación de los contenidos y su relación directa con el desarrollo de los aprendizajes significativos que se consiguieron, así como constancia de sus evidencias, del ejercicio del pensar y de la práctica vivencial de las experiencias de cada estrategia. De tal manera, el educador tiene una planificación real, concreta y objetiva -que puede ser siempre modificada, adaptada, dinámica con posibilidades de cambio- pero que ya establece desde su inicio una guía para ir desarrollando el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de tener un trabajo progresivo que es al mismo tiempo una escala y postura frente a la evaluación.

Sentido Vertical: menciona las etapas cognitivas que son parte esencial del método kinético a través de las cuales el aprendizaje se va construyendo y concibiendo como una posibilidad de relacionar la potencialidad de las percepciones y el pensamiento con el impacto de las actitudes elegidas y aprendidas. Los elementos cognitivos expresan el proceso metodológico de la planificación para las fases de aplicación, es decir, muestran gradualmente el proceso de enseñanza y aprendizaje desde la mirada del método kinético. Las actividades de las estrategias de una secuencia a otra van aumentando en complejidad, profundidad e intensidad.

Describimos un ejemplo para la materia de introducción a la filosofía y ética: se inició con un diagnóstico esencial para enmarcar la reflexión y el aprendizaje de virtudes, pasando por debates derivados de actividades que promovieron la reflexión e interpretación de los mismos, así como, del ámbito lúdico del juego que buscó la aproximación a la práctica de aprender a elegir y de actitudes tendientes a las virtudes, que además se relacionan con situaciones de la vida cotidiana, lo que nos lleva de manera gradual a los aprendizajes significativos. Este tipo de movimiento es ya una

¹² En la planificación el profesor debe considerar los periodos que se comprenden en un semestre, aún las vacaciones, para planear el desarrollo y secuencia de aprendizaje.

combinación de percepciones y reflexiones que expresan una vivencia para aprender a ser en el mundo y en la vida.

Para comprender ambos sentidos la lectura correcta del macrociclo los entrecruza, es decir, existe una estrecha relación entre el ámbito de lo temporal y educativo con los aprendizajes, lo que permitió entender esta planificación como un constante ejercicio de aprender a percibir y aprender a pensar, y, de este modo entender la relevancia del cuerpo y la mente en la vida académica, más importante, en su vida cotidiana, para descubrir el autor y actor de su destino. Para extender el ejemplo anterior hacemos la siguiente descripción para explicar ciertos procedimientos del método kinético en la aplicación de las estrategias, considerando que en el macrociclo se especifican cada una de las fases de aplicación y las estrategias realizadas.

Al inicio del semestre se realizó un diagnóstico de los contenidos en cada uno de los grupos en cada fase de aplicación, y, de su percepción, opinión y reflexión sobre lo que podían aprender a través de las percepciones y del ejercicio del filosofar. Con ello, se estableció un punto de referencia para iniciar a provocar actividades para que aprendieran a percibir, pensar e interpretar. Esta actividad es esencial ya que se comparó con las evidencias e interpretaciones de las evidencias al final del semestre, mostrando el desarrollo logrado con la aplicación de las estrategias.

Por supuesto, las categorías que aparecen en cada cuadro pueden modificarse con base en los objetivos de las estrategias y de las necesidades del educador, de los educandos y de las temáticas, de las materias, del currículo de la universidad en cuestión. Los macrociclos representan los cinco semestres en donde se aplicaron cada una de las siete estrategias, lo que implica que cada una de ellas se realizó en cinco ocasiones. La cantidad de grupos por semestre se ve reflejado en cada macrociclo, con un total de 20 durante toda la investigación.

Se presentan el sentido vertical y horizontal de los cinco (5) Macrociclos que expresan la planificación de las estrategias, así como, sus elementos cognitivos.

MACROCICLO FILOSÓFICO - SENTIDO VERTICAL

Cuadro 8. Macrociclo 1,

MACROCICLO - CRONOGRAMA DE PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN		2018 PRIMER CICLO SEMESTRAL PARA LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS	
MICROCICLO	MACROCICLO DE ENSEÑANZA	MACROCICLO DE ENSEÑANZA	MACROCICLO DE ENSEÑANZA
CONSECUENCIA DE HORAS CLASE	0	1	1
DIAGNOSTICO DE LA TEMÁTICA	E	1	1
PROPOSITOS DE LAS CLASES	Test de Aprendizaje	1	1
ESTRATEGIAS APLICADAS EN CADA CLASE	Diseño de las Estrategias	1	1
MATERIAS EN LAS QUE SE REALIZA LA ESTRATEGIA - CONTENIDOS	Ética	Ética	Ética
TIPO DE EVIDENCIAS	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG
CANTIDAD DE ALUMNOS PARTICIPANTES	176	176	176
AUTOEVALUACIÓN	AE	AE	AE
EVALUACIÓN FINAL			EF
FT, VI, FTG:			
Fotografías, Videos, Fotogramas			

Mesociclo 1 - 2 - 3 PLANTEAMIENTO DE LA SITUACIÓN/DESCANSO		APROPIACIÓN DE LOS CONTENIDOS E INTERPRETACIÓN		PRÁCTICA DE LAS ESTRATEGIAS EN MOVIMIENTO	
MICROCICLO	SEM S	MICROCICLO DE ENSEÑANZA	SEM S	MICROCICLO DE ENSEÑANZA	SEM S
ACERCAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS Y EL MÉTODO	abril	abril	mayo	mayo	junio
febrero	9	9	12	12	12
marzo					

Cuadro 8: macrociclo 2

MACROCICLO – CRONOGRAMA DE PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN									
2018 SEGUNDO CICLO SEMESTRAL PARA LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS									
MACROCICLO DE ENSEÑANZA		1		MACROCICLO DE ENSEÑANZA		SEGUNDO PERIODO DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA - FASE 3		APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y SU EVALUACIÓN	
CONSECUENCIA DE CONTENIDOS PARA LA SEGUNDA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA FASE 2		PUENTE		CONSECUENCIA DE CONTENIDOS PARA LA SEGUNDA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA FASE 2		PUENTE		APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y SU EVALUACIÓN	
Mesociclo 1 - 2 - 3 PLANTEAMIENTO DE LA SITUACIÓN Y EL MÉTODO									
ACERCAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS Y EL MÉTODO									
MICROCICLO	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre	diciembre			
CANTIDAD DE HORAS CLASE	0	9	12	12	12	9			
DIAGNOSTICO DE LA TEMÁTICA	E								
PROPOSITOS DE LAS CLASES									
ESTRATEGIAS APLICADAS EN CADA CLASE	A-B		C-D		D-E		F		G
MATERIAS EN LAS QUE SE REALIZA LA ESTRATEGIA - CONTENIDOS	Int. Filosofía y Lógica Fotografías, Encuesta		Ética		Int. Filosofía y Lógica FT, VI, FTG		Ética FT, VI, FTG		Int. Filosofía y Lógica FT, VI, FTG
TIPO DE EVIDENCIAS									
CANTIDAD DE ALUMNOS PARTICIPANTES	167		167		167		167		167
AUTOEVALUACIÓN	AE		AE		AE		AE		AE
EVALUACIÓN FINAL									EF
FT, VI, FTG:									
Fotografías, Videos, Fotogramas									

Cuadro 9: macrociclo 3

MACROCICLO - CRONOGRAMA DE PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN		2019 TERCER CICLO SEMESTRAL PARA LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS				
MACROCICLO DE ENSEÑANZA		MACROCICLO DE ENSEÑANZA			MACROCICLO DE ENSEÑANZA	
CONSECUENCIA DE CONTENIDOS PARA LA SEGUNDA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA FASE 3		TERCER PERIODO DE APLICACION DE LA ESTRATEGIA - FASE 3			APLICACION DE LAS ESTRATEGIAS Y SUJ EVALUACION	
PUENTE		PUENTE			PUENTE	
Mesociclo 1 - 2 - 3		PLANTEAMIENTO DE LA SITUACION			PRÁCTICA DE LAS ESTRATEGIAS EN MOVIMIENTO	
ACERCAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS Y EL METODO		SEM 5			APROPIACION DE LOS CONTENIDOS E INTERPRETACION	
MICROCICLO	febrero	marzo	abril	mayo	junio	
CANTIDAD DE HORAS CLASE	12	12	9	12	12	3
DIAGNOSTICO DE LA TEMÁTICA	E					
PROPOSITOS DE LAS CLASES						
ESTRATEGIAS APLICADAS EN CADA CLASE	2	A-B	C	D-E	F	G
MATERIAS EN LAS QUE SE REALIZA LA ESTRATEGIA - CONTENIDOS	Ética	Ética y Fil. Ciencia	Ética	Ética y Fil. Ciencia	Ética	Ética y Fil. Ciencia
TIPO DE EVIDENCIAS		Fotografías, Encuesta	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG
CANTIDAD DE ALUMNOS PARTICIPANTES		172	172	172	172	172
AUTOEVALUACIÓN		AE	AE	AE	AE	AE
EVALUACIÓN FINAL						EF
FT, VI, FTG:						
Fotografías, Videos, Fotogramas						

Cuadro 11: macrociclo 5

MACROCICLO - CRONOGRAMA DE PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN									
2020 QUINTO CICLO SEMESTRAL PARA LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS									
MACROCICLO DE ENSEÑANZA 5	MACROCICLO DE ENSEÑANZA 4	MACROCICLO DE ENSEÑANZA 3	MACROCICLO DE ENSEÑANZA 2	MACROCICLO DE ENSEÑANZA 1	MACROCICLO DE ENSEÑANZA 0	MACROCICLO DE ENSEÑANZA -1	MACROCICLO DE ENSEÑANZA -2	MACROCICLO DE ENSEÑANZA -3	MACROCICLO DE ENSEÑANZA -4
CONSECUENCIA DE CONTENIDOS PARA LA SEGUNDA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA FASE 1	QUINTO PERIODO DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA - FASE 2	PUENTE	APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y SU EVALUACIÓN						
Mesociclo 1 - 2 - 3 PLANTEAMIENTO DE LA SITUACIÓN ESCANSO									
ACERCAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS Y EL MÉTODO									
MICROCICLO	febrero	marzo	abril	mayo	junio	julio	agosto	septiembre	octubre
CANTIDAD DE HORAS CLASE	12	6	9	12	9				
DIAGNOSTICO DE LA TEMÁTICA	E								
PROPOSITOS DE LAS CLASES									
ESTRATEGIAS APLICADAS EN CADA CLASE	2	A-B	C	D-E	F	G			
MATERIAS EN LAS QUE SE REALIZA LA ESTRATEGIA - CONTENIDOS		Ética Y Fil. -Ciencia	Ética	Ética Y Fil. -Ciencia	Ética	Ética Y Fil. -Ciencia			
TIPO DE EVIDENCIAS		Fotografías, Encuestas	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG	FT, VI, FTG
CANTIDAD DE ALUMNOS PARTICIPANTES		175	175	175	175	175	175	175	175
AUTOEVALUACIÓN		AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE
EVALUACIÓN FINAL									EF
FT, VI, FTG:									
Fotografías, Videos, Fotogramas									

Para describir la línea horizontal del macrociclo, en su inicio se consideraron y contemplaron cuales son los propósitos de la enseñanza y el aprendizaje; para comenzar la primera fase de aplicación, con las estrategias de aprendizaje número uno -poetas muertos, aprovecha el día- y número dos, la fila más larga del mundo- en ambas apareció la exigencia metodológica de motivar (primer etapa del método) la relevancia de aprender, de percibir, de pensar. Para lo cual, hubo una aproximación con los contenidos y sus objetivos, con las percepciones corporales y su interpretación a través del ejercicio del pensar y por supuesto, con las actividades claves de las estrategias.

Las actividades de inicio en el semestre y sus contenidos fueron similares a las estrategias que luego se explicaron y aplicaron para que el alumno las conozca y se familiarice con su dinámica, con su manera de participar como ser capaz de elegir y para manifestar cualquier movimiento y ejercitamiento,¹³ que permitió a través de su constancia y planificación una práctica perfectible. Con base en ello, se realiza una evaluación constante, dinámica, progresiva, consciente, y, precisamente con ello el alumno entiende y comprende los procesos de aprendizaje y de evaluación; es consciente de ese aspecto educativo y lo importante de su participación para aprender a decidir y aprender a elegir el diseño y ruta de su vida.

Con base en esto se logró aplicar un proceso de *apropiación* de contenidos, de aprendizajes y de conocimientos que fueron haciendo referencia de su percepción y del ejercicio del pensar puesto en práctica; ambos niveles de aprendizaje -sensorial y cognitivo- fueron y son un motor guiador de la acción, y, esto es posible porque el alumno tuvo un constante proceso de percepción, de reflexión, de aprendizaje e interpretación. En la aplicación de las estrategias el alumno aprendió y desarrollo su capacidad de elección, es decir, aprendió a pensar, a elegir, a actuar durante las participaciones en las diversas dinámicas, juegos, actividades visuales, agónicas y artísticas, así como, de las percepciones y movimientos que su corporalidad le aportó.

¹³ Como ejemplo, es el caso de los deportistas que realizan un entrenamiento continuo para perfeccionar su práctica.

Diseño y aplicación de estrategias.

Se describe el diseño de las estrategias con base en la justificación filosófica y pedagógica, desde la argumentación para aplicar el método kinético como columna vertebral para generar, diseñar, construir, aplicar y evaluar las estrategias de aprendizaje. Con ello, motivar, provocar y desarrollar la apropiación de contenidos, la percepción de las emociones y su disciplina experiencial, al mismo tiempo de promover el ejercicio del pensar para interpretar los aprendizajes y construir sus conocimientos, los cuales además se pueden ver reflejados en el desarrollo de sus las habilidades para la vida.

Las estrategias de aprendizaje por su diseño se fortalecieron con la estructura metodológica para lograr los objetivos planteados por cada una de ellas, al mismo tiempo promover de manera innovadora los contenidos de las diversas materias en donde se aplicaron las estrategias. Con base en sus evidencias, resultados y evaluaciones se analizaron e interpretaron los objetivos y podemos analizar y evaluar los aspectos más importantes de los objetivos de cada una de ellas.

Para analizar el éxito de las estrategias se contrastaron las evidencias, con los diagnósticos, los objetivos del plan de clases, de este modo, desde el diseño, su elaboración, la planeación, programación, aplicación y evaluación de las estrategias de aprendizaje fueron interpretados para saber si se cumplieron las metas para las que fueron creadas. Y, al mismo tiempo permitió evaluar si el guion de aplicación presentaba las exigencias didácticas y pedagógicas, cognitivas y corporales.

Se analizaron y evaluaron las herramientas para motivar y construir aprendizajes significativos, es decir, aprendizajes que los alumnos se apropiaron durante la estrategia, después de ella y que relacionaron con los contenidos reflexionados en clase. Lo que también se analizó fueron las evidencias que mostrarán por parte de los alumnos la apropiación de aprendizajes significativos, durante las estrategias y las siguientes clases.

Con la planeación y aplicación correcta de las estrategias se fueron logrando los diversos objetivos de la investigación, los cuales brindaron múltiples reflexiones. Las estrategias -como se contemplaron en los macrociclos- se sustentan en la planificación para los diferentes semestres y con ello acercarse desde un enfoque teórico y práctico a las posibilidades del diseño y aplicación de las estrategias, lo que permitió al mismo

tiempo, un diagnóstico y evaluación, tanto de la aplicación como de las evidencias de los alumnos en las diferentes estrategias y sus fases.

Con estos referentes procedimentales los periodos de aplicación de las estrategias se analizaron y se contrastaron con los datos arrojados y sus evidencias, para así evaluar el éxito de la aplicación. Desde el fundamento metodológico para sustentar argumentos del método kinético, fue necesario realizar una aplicación preliminar¹⁴ para mejorar su diseño pensando en las siguientes fases de aplicación de cada una de las estrategias, con base en lo cual, se realizaron mejoras procedimentales y evaluativas. Las estrategias mismas son un motivo de evaluación de su diseño, procedimiento, aplicación, tanto del profesor como del alumno.

Las estrategias -como se puede observar en los macrociclos- tuvieron diferentes fases de aplicación desde la primera a la quinta se realizaron modificaciones para mejorarlas con base en las evaluaciones y en los resultados que se fueron obteniendo en cada fase y en cada una de las aplicaciones de las estrategias. Las mismas actividades de aprendizaje son un referente para construir y evaluar el aprendizaje de los alumnos y a su vez, el proceso de enseñanza y aprendizaje ejemplificó los procedimientos de cada etapa del método kinético que se propusieron para el diseño de estrategias.

Las evidencias son un parámetro para saber que se puede aprender desde diversos modos y por supuesto, contemplar diferentes y amplias maneras de contemplar la evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje. Dicha evaluación contempló la participación de los alumnos a partir de la posibilidad de apropiarse de los aprendizajes para los cuales se diseñaron las actividades, invitándolos a generar ellos su autoevaluación, -actitud esencial en el aprendizaje- como persona capaz de elegir, decidir y autoafirmarse. Sin olvidar que también se pone en evaluación constante la práctica docente, lo que motiva el ejercicio educativo del educador.

¹⁴ Realizada en el mes de abril de 2018, y que sirvió como primer instrumento para mejorar el diseño y la metodología de las estrategias.

Otra consideración al respecto del diseño, planeación y desarrollo de las estrategias fue el hecho de entender que sus aplicaciones no tuvieron éxito por una sola clase o una sola práctica, es decir, los alumnos al igual que las estrategias son parte de un proceso pedagógico, de una serie de caminos de aprendizaje, en donde cada una aporta una serie de reflexiones, percepciones y aprendizajes que se van hilando e insertando con su apropiación permitiendo una interpretación de todas sus experiencias vitales, buenas o malas, correctas o incorrectas, académicas y cotidianas.

Sabemos que el aprendizaje es un proceso y que las estrategias fueron diseñadas para abarcar diversos momentos a lo largo de los macrociclos de enseñanza lo que permitieron comprender los tiempos y espacios en lo que se generan los mejores horizontes para la enseñanza y la construcción de los aprendizajes. El método kinético es un proceso para saber identificar en que momentos del aprendizaje -descrito y desarrollado en los macrociclos de enseñanza- deben aplicarse las estrategias, para motivar, reforzar, provocar, crear y evaluar los aprendizajes experienciales y reflexivos que logran los alumnos. Como ya dijimos con el objetivo de aprendan a ser y vivir en el mundo.

En este sentido las estrategias son un camino para acercarse al conocimiento, para promover la reflexión, para motivar el ejercicio del pensar, para descubrir el mundo, para facilitar las relaciones humanas con las dinámicas lúdicas, para encontrar en esas actividades a percibir los miedos, los deseos, la ansiedad, y a su vez, aprender a disciplinar esas sensaciones que son normales y constantes en la cotidianidad. El diseño de las estrategias esta referido para relacionar contenidos previos y preparar para los posteriores, es decir, las estrategias se aplicaron según la planificación contemplada para favorecer el aprendizaje, principalmente son ellas un camino no una meta. Un camino para que el aprender sea una herramienta para conocer e interpretar el mundo y la vida.

Etapas de aplicación, ¿cómo y para qué?

Es importante entender que la educación, el aprendizaje, la filosofía, el juego, el deporte y la vida misma tiene procesos, periodos, etapas, -por ello la creación del macrociclo

filosófico- por lo tanto, al inicio de cada semestre se hizo un primer diagnóstico que funcionó¹⁵ de antecedente para evaluar el mejor momento para programar su aplicación y la más apropiada introducción para lograr la motivación rumbo al aprendizaje y de referente para contrastar con los datos y evidencias arrojados con la aplicación de la estrategia y también con el conocimiento significativo al final del mismo. Para el diseño, elaboración y aplicación de las estrategias de aprendizaje propuestas se escribió y desarrollo un guion para cada una de ellas pensando en facilitar su puesta en práctica, con lo cual, se cumplieron dos objetivos: uno, la descripción de la estrategia para comprender su funcionamiento y sus posibles resultados; dos, para que quede de muestra, evidencia y ejemplo, -buscando su publicación futura como artículo y libro- si algún educador más desea ponerla en práctica en sus clases de ética, filosofía u otras materias.

El guion didáctico para la aplicación de cada estrategia, explica las pautas, etapas, pasos, reglas y normas, describe cada paso de la actividad lúdica, agónica, artística, filosófica que se utiliza en ella –que ya son una manera inherente de introducir al alumno a la reflexión de porque es importante conocer y respetar las reglas– y por otro lado, también explica los pasos para llevar la actividad a su realización. Por su puesto, que cada educador, profesor –al aplicarlo- puede encontrar una manera de modificarla buscando su óptimo desarrollo temático y con base en el guion, en la planeación de la clase y, así acercarla a los contenidos que crea conveniente para lograr aprendizajes significativos.

Las estrategias en su diseño y aplicación presentan un diagnóstico¹⁶ para reflexionar sobre las fotografías y los videos que se sugieren para introducir al tema, junto con el diálogo y debate generado con los alumnos a partir del mismo. La aplicación de las estrategias permitió que los alumnos hicieran durante cada etapa de la estrategia una evaluación sobre su reflexión y su participación, lo cual, al mismo tiempo ayuda para

¹⁵ Se realizaron 5 aplicaciones de 7 estrategias diferentes a 20 grupos con un total de 858 alumnos como muestra.

¹⁶ Este diagnóstico es además de una evidencia para poder analizar si se cumplen los objetivos de la investigación, es, ya una forma de evaluación de la estrategia, pero también del aprendizaje del alumno por parte del profesor, y, a su vez una autoevaluación.

aprender a realizar una evaluación personal y que se vió expresado en la revisión final que se les pidió en cada aplicación de la actividad. Pero también, en su reflexión final de las materias, arrojando evidencias cruciales para la investigación al encontrar que los alumnos se otorgaban una acreditación desde su elección justa y honesta de su trabajo en clase. Este argumento se reforzó por la estrategia llamada *Examen sin profesor*, que tuvo por objetivo mostrar a los alumnos la importancia de controlar las emociones, entre ellos los miedos, deseos, ansiedades, etcétera y mantenerse honesto en momentos de crisis y de mayor estrés.

Para lograr lo anterior, se presentaron una serie de esquemas que apoyaron visualmente los contenidos y reflexiones para entender el objetivo del tema expresado a través de la estrategia, y, como actividad final los alumnos representaron de manera visual –fotografías capturadas por el profesor y otras por los alumnos, además de videos elaborados por ellos mismos– en donde se identificó y evaluó sí, los alumnos lograron apropiarse del aprendizaje deseado a través de su interpretación. Se trata con cada estrategia de levantar el velo -cada vez más en cada actividad- de la ignorancia, de las sombras, de alguna manera es tal como decía Platón al explicar el mito de la caverna.

Las evidencias obtenidas manifestaron múltiples actitudes puestas en práctica, reflexionadas y aprendidas, así como la interpretación de contenidos apropiados, que tuvieron la finalidad de representar las maneras para extenderlo y trasladarlo a la vida cotidiana, manifestando la construcción de conocimientos.

Cómo se diseñaron y aplicaron las estrategias de aprendizaje

Para el diseño, elaboración, planificación, aplicación y evaluación de las estrategias se registraron con una observación constante y específica para comprender las características de los grupos, cantidad de alumnos, tiempo de hora-clase a la semana, entre otros elementos esenciales que se consideraron y que permitieron el óptimo desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por supuesto, contemplando su diseño y aplicación desde los postulados de una filosofía del cuerpo, en relación con la filosofía de la educación y la filosofía para la vida, todas ellas buscando motivar a los alumnos para darse cuenta que son capaces de construir sus aprendizajes, apropiarse

de ellos, y llevarlos a la práctica en su vida cotidiana para aprender a aprehender, aprender a ser y aprender a vivir.

Cuadro 12: se presentan las etapas que se realizaron para cada una de las estrategias de aprendizaje con la misión de lograr los objetivos:

ETAPA DE LA ESTRATEGIA	EXPLICACIÓN Y CONTENIDO
1. DISEÑO	Se contemplaron los contenidos de las materias, las posibilidades del cuerpo en movimiento, actividades lúdicas, reflexiones y clases preliminares, objetivos de la clase, los contenidos y de la actividad.
2. ELABORACIÓN	La redacción de las actividades de cada estrategia, elegir las actividades lúdicas, los tiempo y espacios para realizarlas, el desglose de los contenidos para cada actividad.
3. PLANIFICACIÓN	Se realizó en 2 horizontes: a) cómo estrategia insertada en el macrociclo filosófico a lo largo del semestre, b) cómo guion y plan de clase para conocer las etapas y actividades de cada estrategia.
4 APLICACIÓN I	Para mejorar la dinámica, objetivos y direcciones de la estrategia se aplicaron una preliminar, para conocer las deficiencias y superarlas.
5. EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA	Se realizó una evaluación de la aplicación preliminar de cada estrategia para mejorar su sentido, tiempo, espacio, dinámica de grupo.
6. PROSPECTIVA	Con los detalles que se trabajaron para mejorar la estrategia se revisaron y se plasmaron los objetivos principales de cada estrategia y cómo iban a influir en obtener aprendizajes significativos, para un futuro inmediato.
7. EVALUACIÓN DE LAS EVIDENCIAS	Para cada estrategia se realizó un diagnóstico, un guion de aplicación, un plan de clase, y una evaluación. Con todo ello se analizaron e interpretaron las evidencias obtenidas.
8. APLICACIÓN DEFINITIVA	Con base en la planificación del Macrociclo se aplicaron las 5 fases, lo que implica que cada estrategia se aplicó 5 veces para tener el mayor número de posibilidades pedagógicas desde la praxis didáctica.
9. EVALUACIÓN	Se está realizando una evaluación general de todo el proceso pedagógico para interpretar y concluir el éxito de los objetivos de la investigación.
10. RESULTADOS	Se presentarán en este ensayo, el examen predoctoral y la tesis de grado los resultados que se obtuvieron.
11. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	Con base en los autores y antecedentes retomados en la investigación se realizarán conclusiones para conocer el impacto, relevancia y prospectiva de las estrategias de aprendizaje.

Las propuestas de la investigación presentan que el aprendizaje sólo fue posible en cuanto se crea, genera, promueve, motiva, construye porque se estrecha la relación del

educador-educando, del educando con el aprendizaje a través de cuerpo y mente, percepciones y reflexiones. Desde esta perspectiva se buscó generar nuevos aprendizajes a través de la corporalidad, el juego, el ejercicio físico, las experiencias vivenciales, todas ellas como una serie de actividades y de acciones que son parte de una dinámica lúdica que es constante y parte de un proceso pedagógico, cognitivo y vivencial. Por tal motivo para aplicar las estrategias propuestas y lograr los objetivos, se desarrollo para cada estrategia el siguiente registro pedagógico:

- a) **Plan en Clase:** describe cada uno de los elementos esenciales en una planeación de clase para conocer los objetivos del contenido y de la temática. Se mencionan las características más importantes que dan sentido y guía al desarrollo de la clase. Así como, la materia, el tema a reflexionar, el objetivo de la sesión, y característica principal. Se presenta un ejemplo de muchos otros que pueden hacerse para cada clase y actividad, y, se describe la relación directa y esencial con los contenidos temáticos de las materias, fue primordial contemplar este postulado en el diseño de la estrategia.
- b) **Guion de Ejecución:** Las estrategias propuestas son innovadoras y creadas para enseñar filosofía desde la esperanza, desde el horizonte que aprender filosofía nos ayuda a descubrir las habilidades para aprender a ser y vivir en el mundo. El guion es una descripción y explicación para que las actividades tengan sentido, y con ello, para que cualquier profesor pueda llevarla a la práctica. Se compone tanto de la explicación de la estrategia -actividad física, juego, dinámica lúdica, artística y agónica- y sus reglas, como también de los pasos para aplicar la estrategia. Es una herramienta didáctica esencial para lograr su correcta y óptima aplicación y evaluación. Conocer las etapas, normas, reglas y esencia del juego va de la mano de seguir los pasos con los tiempos establecidos y recursos - materiales y humanos- que se necesitan para su óptimo desarrollo. Contempla un momento evaluativo que promueve una evaluación de la actividad, y fue un criterio para la evaluación contante durante el semestre y en la final.
- c) **Estrategia:** El plan de clase y el guion de la estrategia deben estar relacionados para conseguir los objetivos sobre el aprendizaje, por supuesto, los objetivos

pedagógicos, temáticos y epistemológicos. Se trata de la actividad lúdica, agónica, artística que se presenta como eje principal de la estrategia. En ella se confluyen y se relacionan tanto las etapas del método kinético, cómo las situaciones kinéticas a través de las cuales se manifiestan las expresiones y propuestas de los alumnos, al igual que sus evaluaciones.

- d) **Evaluación de las actividades:** Cada una de las estrategias tiene una hoja de reflexión y evaluación que el profesor fue contestando con los alumnos para ir interpretando lo reflexionado a partir de las temáticas en la aplicación de la estrategia y que se va dirigiendo hacia la apropiación de los contenidos y el aprendizaje de sus acciones, al igual que la construcción de sus conocimientos. De igual modo, en cada aplicación se van manifestando las evidencias de los alumnos de cada estrategia en cada una de sus fases, retroalimentada con los trabajos constantes de cada uno de los alumnos.
- e) **Cuestionario:** Elaboración de un documento con 10 preguntas que permitió conocer la opinión de los alumnos con respecto a su experiencia emotiva y cognitiva durante la estrategia. De cada pregunta se está realizando una gráfica.
- f) **Hoja de evaluación:** Elaboración de una hoja de evaluación para conocer los detalles que se pueden mejorar de cada estrategia en cada una de las fases de aplicación.
- g) **Hoja de diagnóstico:** se vertió la interpretación de los alumnos con respecto a cada estrategia en el momento de su cierre y en cada una de sus fases.
- h) **Marcadores:** Hojas descriptivas con imágenes claves de la temática, códigos QR para el acceso digital a la realidad aumentada y preguntas de cierre para los videos expuestos que se utilizaron en 2 estrategias.
- i) **Test de estilo de aprendizaje:** se aplicó un test sobre estilos de aprendizaje con el objetivo de contrastar las evidencias e interpretaciones de los alumnos con los resultados del test. Se encontró relación entre los resultados arrojados con el de los cuestionarios posteriores a la aplicación de la estrategia.

- j) **Gráficas:** Elaboración de gráficas para describir los resultados de los cuestionarios aplicados a los alumnos.
- k) **Fotografías y Videos:** Captura de fotografías y videos durante la aplicación de las estrategias para tener una secuencia real de la estrategia, su dinámica y la manera en que actúan y se relacionan los alumnos con los demás y con su exterior inmediato.
- l) **Videos Finales:** Se realizaron tres videos con las fotografías y videos capturados durante las fases de aplicación que ayuda a construir un panorama y contexto de todo el proceso pedagógico para comprender su relevancia, interpretar los resultados y evaluar su objetividad para próximas aplicaciones en esas y otras materias. Conocer el impacto de las estrategias.
- m) **Email:** Para obtener una reflexión e interpretación de los aprendizajes obtenidos también se utilizó la posibilidad de que los alumnos enviarán por este medio sus conclusiones. Se presentarán con captura de pantalla.
- n) **Evidencias:** Para poder evaluar el éxito y resultados de las estrategias ha sido necesario establecer tanto la hoja de evaluación antes explicada, así como uno de los recursos más importantes para hacer evidente la apropiación del aprendizaje. Esta evidencia consistió en la captura de una fotografía donde los alumnos interpretaron y manifestaron algún ejemplo de una acción virtuosa o de los aprendizajes obtenidos. Como se explicó las fotografías tienen 3 etapas para lograr plasmar la comprensión e interpretación del alumno.
- o) **Anexos:** Están compuestos tanto por el total de las fotos, como también por las hojas de evaluación de los alumnos al momento de aplicar la estrategia y los videos en el caso de algunos equipos de alumnos, que los eligieron en lugar de las fotografías.

Planificación para cada clase con sus estrategias

1. **Plan de clase:** elaboración de su desarrollo, contemplando los contenidos, temáticas, diagnóstico, estrategias, videos reflexivos, evaluación de cada actividad y de la estrategia.
 - Se diseñaron y aplicaron en cada fase de aplicación y en esta etapa del método de intervención de 3 a 4 clases para lograr la reflexión e interpretación de los alumnos, al aplicar la estrategia el acercamiento con las actividades fueron de un previo conocimiento que permitió llegar a los objetivos.
 - Se recomienda el uso de imágenes, fotografías, videos y actividades similares a las de las estrategias antes y después de aplicarla, para acercar a los alumnos a este tipo de actividades, momentos corporales y cognitivos como puede ser una presentación digital para acercar al alumno a la reflexión filosófica. Al mismo tiempo los alumnos aprenden a sintetizar contenidos y realizar presentaciones temáticas con diferentes herramientas didácticas.
 - Se promovió la reflexión en el alumno para que él vaya expresando e interpretando sus propias conclusiones, a través de diversas manifestaciones, las cuales se convirtieron en evidencias del proceso pedagógico: actividades de alumnos, estrategias, evidencias evaluativas.

NOTA: Es importante hacer notar que la aplicación de las estrategias y la manera en que éstas se vinculan con el proceso pedagógico y con el plan de trabajo de un semestre, expresado en los cinco macrociclos -periodo de tiempo en donde se aplican las estrategias de aprendizaje. Nos percatamos que en realidad proponer el diseño y aplicación de las estrategias impacta en la presentación, y programación de los contenidos de la materia pensando en su mayor impacto didáctico. Es decir, se contempla otra visión de enseñar y aprender a filosofar, así como, de acercar las diversas temáticas de la filosofía y también de las humanidades y otras áreas del saber.

De igual modo, implica ver la posibilidad del aprendizaje de los alumnos desde una perspectiva constructivista donde ellos son *auctor(es)* de su aprendizaje y vida.

Además, contempla un enfoque hermenéutico para aprender a apropiarse del conocimiento e interpretar las percepciones, las reflexiones, las relaciones humanas y por supuesto, las apropiaciones de contenido y las actitudes morales.

En el siguiente capítulo podremos observar el diseño, la elaboración y aplicación de las siete estrategias de aprendizaje durante dos años y medio, las cuales se pusieron en práctica en veinte grupos de la preparatoria agrícola, lo que nos permitió obtener múltiples reflexiones, evidencias y evaluaciones tanto de los objetivos de las materias y contenidos que había que desarrollar con los alumnos, como de cada una de las etapas del método kinético y de las estrategias de aprendizaje que a continuación se presentan.

CAPITULO IV

Descripción y aplicación de las estrategias de aprendizaje.

Para conseguir el desarrollo teórico y práctico de la investigación, como fueron el diseño de estrategias de aprendizaje y motivadoras de la corporalidad, el movimiento, el juego, la actividad física, el ejercicio del pensar, la interpretación de aprendizajes y conocimientos. Para ello, se aplicaron nueve (9) estrategias realizadas en (5) cinco fases a lo largo de 2 años y medio, en 5 semestres distintos, con 20 grupos diferentes de los años de segundo y tercero de la Preparatoria Agrícola. Con este total de grupos se tuvo una muestra de 858 alumnos; y, con la temática de las cuatro (4) materias que se imparten en la academia de filosofía: Introducción a la filosofía, ética, lógica y filosofía de la ciencia.

Se justificó desde las perspectivas teóricas mencionadas en el capítulo II, para que la planificación y aplicación de las estrategias de aprendizaje fueran conducentes y en relación con los objetivos se desarrollaron para cada estrategia un *plan de clase* y un *guion de aplicación*. El primero es esencial en la tarea docente, al brindarle al profesor la oportunidad de tener y considerar todos los elementos para que una clase tenga el mayor éxito posible para conseguir los objetivos y motivar el aprendizaje de los alumnos. El plan de clases es la programación por contenidos y temas, esencial para la tarea del profesor y en la presente investigación para saber cómo diseñar y aplicar las estrategias y que fueron acordes con los contenidos de las materias, es más, busca ir más allá de los contenidos y llevar la experiencia del aprendizaje a una vivencia única e innovadora en el alumno, que deje huella en él. Más importante, que se apropie de su aprendizaje construyendo el conocimiento y extendiéndolo a la vida cotidiana.

Por otro lado, el guion de la estrategia es la explicación detallada de la actividad con sus elementos didácticos, expresando paso por paso, su objetivo, características, descripción, tiempos de aplicación -en relación con el plan de clase- así como el desarrollo de la estrategia desde el inicio hasta el cierre. El objetivo del guion además de justificar didácticamente la actividad en relación con los contenidos y aprendizajes, es proponer su descripción para que cualquier profesor pueda retomar la estrategia para poder aplicarla en su práctica docente en cualquier materia, contenidos y en diferentes

niveles académicos. Es decir, se contempló para los objetivos de la investigación, de la materia y de los 20 grupos, pero se diseñó y planificó para poder ser abordada y reinterpretada en otras prácticas docentes.

En la investigación el guion de cada estrategia se explicó desde el ámbito visual ya que aparecen imágenes donde se puede ver un ejemplo de su aplicación, lo cual ayuda para percibir de primera mano un ejemplo de la aplicación. Por supuesto, la investigación cuenta con un apartado de anexos en donde se reunieron todas las fotografías, videos y ¹⁷ en cada una de las aplicaciones de cada estrategia y en las evidencias realizadas por los alumnos, que fueron a su vez parte esencial de la evaluación.

Las siete (7) estrategias de aprendizaje que se diseñaron, aplicaron y evaluaron se presentan a continuación en el orden programático en cada fase y en cada semestre. Diseñadas desde lo general para ir avanzando en actividades cada vez de mayor impacto emocional y racional, sin olvidar nunca el elemento lúdico. Cada una está descrita de manera completa con su plan de clase y guion particular, como ya he mencionado. Todas tienen elementos lúdicos, vivenciales, cognitivos que ligan y relacionan los aprendizajes. Se han nombrado por la característica principal o por la actividad esencial que la distingue para dejar huella en su experiencia y, son las siguientes:

- a) Los poetas muertos, aprovecha el día.**
- b) La fila más larga del mundo.**
- c) Direcciones ciegas**
- d) Un día como griegos**
- e) Pista, marcadores y Realidad aumentada.**
- f) El Examen sin profesor.**
- g) Disfraz axiológico.**

¹⁷ Son las capturas de fotografías de algún video realizado y que se congela la imagen para convertirla en una fotografía.

Se presentan el plan de clase y el guion de aplicación para cada una de las estrategias de aprendizaje. Se presentan algunas de las fotografías que muestran su evidencia y evaluación.

a) Los poetas muertos, Aprovecha el día (Carpe Diem)

Cuadro 13: Plan de Clase - Formador didáctico-académico

	Datos Generales
Nombre del Profesor	MAFALDO MAZA DUEÑAS
Plantel de adscripción	UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO
Nombre de la asignatura	INTRODUCCION A LA FILOSOFÍA
Año o semestre y horas clase a la semana	2 año, 3 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	45 alumnos – 3 grupos
Unidad temática	Filosofía y su práctica ¿Para qué sirve la Filosofía?
Objetivos de la unidad	Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las reflexiones y propuestas éticas. El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.

	PLANEACIÓN
--	-------------------

<p>Fase de planeación</p>	<p>La estrategia de aplicación considera varios acercamientos al tema, con el debate, la reflexión, la discusión, así como con ejercicio del pensar y del actuar. Se puede utilizar de introducción, un diálogo preliminar y video para motivar la reflexión. Se recomienda realizar esta estrategia en un espacio abierto, en un lugar donde los alumnos puedan disfrutar del aire libre. Una clase antes es importante reflexionar sobre algunas de las propuestas de la filosofía y cómo han cambiado la forma de ver la vida. El contexto en el que se desarrollan las actividades es entre el segundo y el tercer mesociclo de enseñanza, se inicia el segundo mesociclo con este periodo de actividades. Los alumnos ya realizaron diversas reflexiones e interpretaciones sobre los diversos temas, sobretodo en el análisis de la importancia de los valores y las virtudes. Aplicación de la estrategia, contemplado en el proceso cognitivo y pedagógico. Se busca realizar una reflexión individual y grupal inspirada en el debate y motivada por las sensaciones corporales que dan el reflexionar al aire libre. Se llama poetas muertos porque la reflexión principal es sobre la vida y la muerte, y cómo debemos aprovechar todos los días. Aquí la evidencia de fotografías y videos es esencial para tratar de capturar las actitudes, emociones y sensaciones de los alumnos. Desde una tranquilidad para aprender a pensar, hasta la sensación de hacer una reflexión y presentarla en público. Cada equipo debe realizar un poema con base en su reflexión individual, el cual será leído desde lo alto -buscar una base para pararse- a todo el grupo y retroalimentar la reflexión grupal e individual. Evaluación y autoevaluación de la estrategia.</p>
<p>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</p>	
<p>Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra clase)</p>	<p>No hay actividades extraclase y están consideradas 6 horas en cada grupo desde el inicio de la estrategia hasta su cierre con las evidencias y evaluación. La estrategia contempla una duración de 50 minutos.</p>
<p>Recursos y Herramientas TIC</p>	<p>En esta estrategia no se contempla el uso de las TIC como base de la estrategia, pero si como herramienta para su evidencia</p>
<p>Título</p>	<p>Carpe Diem y Poetas muertos... Aprender a vivir</p>
<p>Objetivo</p>	<p>Aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar, aprender a lo importante que es actuar con virtudes aún cuando puede estar en juego una calificación.</p>
<p>Actividad de enseñanza</p>	<p>Se cuenta con 1:10 minutos. 5 minutos de introducción para explicar la reflexión individual con base en un texto revisado. 5 minutos para formar equipos y escuchar las instrucciones. De 20 a 25 minutos para la elaboración del poema grupal con la reflexión individual. 25 minutos para la</p>
<p>Evidencias de aprendizaje</p>	<p>Se verificará a partir de una encuesta posterior, y, de las fotografías y videos producidos en la estrategia. Se interpretan las actitudes de los alumnos durante y después de la estrategia, su actuar es el testimonio esencial y también de evaluación.</p>

Forma de evaluación (instrumento)	Autoevaluación Co-evaluación Evaluación dialógica
Referencias	Maza, M (2018) Ética y valores. Ed. Chapingo, México.

Cuadro 14: Guion para la Aplicación de la Estrategia

Nombre de la Estrategia	Los poetas muertos - Carpe Diem
Tiempo de Apertura	15 minutos
Actividad de Apertura	<p>Presentar la lectura de 2 poemas, frases, pensamientos que tengan que ver con el sentimiento de sentirse vivo. En el caso específico se utilizó un poema de Walt Whitman y otro de Thoreau</p> <p>Posteriormente pedir a todos los alumnos que con base en algunas ideas de diversos filósofos que reflexionan sobre la vida y la muerte, escriban ellos su propia interpretación. Se recomienda que la lectura de los filósofos y la interpretación de los alumnos sea directamente en el espacio al aire libre que el profesor ya escogió para la actividad.</p>
Tiempo de la estrategia para aplicar	De 40 0 a 50 minutos desde la elaboración de la poesía del equipo hasta su lectura.
Fotografía de la actividad	

<p>Descripción de la estrategia</p>	<p>Esta actividad se recomienda que sea utilizada una vez que el maestro ya desarrollo la temática sobre algunos contenidos claves de la materia y lo importante que es reflexionar sobre ellos y cómo el ejercicio de filosofar ayuda para la vida cotidiana.</p> <p>El profesor debe motivar a los alumnos desde la reflexión inicial y una vez por equipos debe acercarse, revisar, ayudar y reflexionar con cada equipo para elaborar el poema.</p> <p>El poema por equipo se escribe de manera anónima, es decir, cada integrante del equipo escribe su reflexión sin leer la de sus compañeros.</p> <p>La manera de hacerlo es arrancar una hoja, en la parte de arriba el primer alumno escribe su reflexión y dobla la hoja, acto seguido se la pasa al siguiente alumno y así sucesivamente.</p> <p>Fue una sorpresa encontrar en la lectura del poema una relación en las ideas aún con la interpretación personal.</p> <p>Para la lectura de todos los poemas se debe buscar un lugar en alto para el lector, también para enseñarles para perspectiva del águila de la que habla Nietzsche. Reflexionar sobre el enfoque diferente de las cosas desde otra perspectiva.</p> <p>Se puede motivar la participación de todo el grupo después de cada poema.</p> <p>NOTA: Cada poema se puede publicar desde diferentes plataformas para dar a conocer el trabajo de los alumnos y que ellos se sientan orgullosos de su reflexión.</p>
<p>Etapas de la Actividad</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación, lectura y reflexión grupal de los poemas, frases o pensamientos presentados. 2. Reflexión e interpretación por parte del alumno de manera escrita. 3. Caminar del salón al lugar elegido por el profesor para realizar la siguiente etapa. Debe ser un lugar al aire libre -de preferencia- y con la posibilidad para que los alumnos se sienten en círculo alrededor del profesor. 4. Una vez sentados y cómodos el profesor debe solicitar a los alumnos que se acuesten y que se den la oportunidad de cerrar los ojos. 5. Ya acostados el profesor menciona: dense la oportunidad de percibir lo que les rodea, de pensar en lo que sienten, de soñar con sus deseos, de saber qué quieren de la vida, en el hoy, en el presente. 6. Es importante después de decir esto que el profesor guarde silencio para dejar a los alumnos en silencio y que perciban todo lo que les rodea, iniciado con su respiración y ritmo cardiaco. 7. Al paso del minuto en silencio, el profesor solicita que se vuelvan a sentar y que escriban todo lo que pensaron una vez que estuvieron acostados y en silencio. 8. Posteriormente se reúnen en equipos de 4 a 6 integrantes para escribir un poema en equipo. Cada alumno escogerá una frase o pensamiento que realizó durante la clase, al escribir el poema cada integrante debe evitar que sus compañeros lo lean, y así sucesivamente. Ninguno debe leer lo que escribió su compañero, y, sin embargo, el poema tendrá una relación intrínseca sobre la temática. 9. Una vez escrito el poema, el profesor guía al grupo a otro escenario en donde se dará lectura a los poemas de todos los equipos. 10. El equipo escogerá a un poeta lector para dar a conocer el poema y el grupo prestar atención a estas reflexiones filosóficas que versaron sobre la vida, la muerte, el amor, la felicidad, etcétera.

<p>Tiempo del Cierre de la Estrategia</p>	<p>Opción a) El cierre es la reflexión final del profesor con respecto a los poemas. (10 Minutos)</p> <p>Opción b) se puede contemplar como cierre desde la lectura del primer poema de equipo hasta el último, con una participación final del profesor o de algún alumno que quiera realizarla. (20 minutos)</p>
<p>Descripción del Cierre de la Estrategia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Como cierre el profesor motiva la lectura del poema ayudado a que todo el grupo escuche con atención y reflexionando sobre lo importante que es percibir y sentirse vivos. 2. La lectura de cada poema puede motivar otras reflexiones las cuales se pueden escribir en los diarios de cada alumno. 3. Publicar los poemas: en redes electrónicas con su autorización, en periódico mural, en poster, etcétera. <p><i>Para realizar una interpretación posterior el profesor puede proyectar o presentarle al grupo la serie de fotografías de la actividad y/o video de la actividad, para que con base en ella puedan ampliar su reflexión.</i></p> <p><i>La actividad misma es una forma de evaluación y autoevaluación a nivel de aprendizaje significativo, emotivo basado en la experiencia vivencial de una situación de conflicto moral.</i></p>

Fotografías y evidencias



Fotografías: 03-2019.



Fotografíaas: 03-2019.



Fotografíaas: 03-2019.





Fotografía: 02-2020.



Fotografía: 02-2020.



Fotografía: 02-2020.

b) La fila más larga del mundo.

Cuadro 14: Plan de Clase - Formador didáctico-académico

	Datos Generales
Nombre del participante	MAFALDO MAZA DUEÑAS
Plantel de adscripción	UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO
Nombre de la asignatura	ETICA
Año o semestre y horas clase a la semana	2 año, 3 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	45 alumnos – 3 grupos
Unidad temática	Propuestas filosóficas en Grecia
Objetivos de la unidad	Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las reflexiones y propuestas filosóficas. El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.

PLANEACIÓN

Fase de planeación	<p>La clase planeada consideró el primer acercamiento con el ejercicio del pensar y del actuar.</p> <p>Introducción, diálogo preliminar y video para motivar la reflexión.</p> <p>Presentación de fotografías relacionadas con el método peripatético.</p> <p>Diagnóstico e invitación para que los alumnos se disfracen en un día especial convenido para realizar la estrategia.</p> <p>El contexto en el que se desarrollan las actividades es entre el primero y el segundo mesociclo de enseñanza, se inicia el segundo mesociclo con este periodo de actividades.</p> <p>Realización de la estrategia.</p> <p>Realización de fotografías y videos de la estrategia con los 4 grupos.</p> <p>Evaluación y autoevaluación de la estrategia.</p>
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra clase)	<p>No hay actividades extraclase y están consideradas 9 horas en cada grupo.</p> <p>La estrategia Un día como griegos contempla 1:15 minutos para su aplicación.</p>
Recursos y Herramientas TIC	<p>Se invitó a la búsqueda de otras fuentes: películas, videos, lecturas que contengan elementos similares de análisis.</p> <p>Utilización de teléfonos inteligentes para capturar fotografías, videos y fotogramas con base en los videos.</p>
Título	Aprender a reflexionar a través de la motivación de la corporalidad, el movimiento y la actividad física.
Objetivo	Aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar, aprender a divertirse y percibir la realidad.
Actividad de enseñanza	<p>Se cuenta con 1:25 minutos.</p> <p>15 minutos de introducción (profesor disfrazado describe y explica el método peripatético y mayéutico).</p> <p>Explicación de la estrategia y posibilidad de reflexión y responsabilidad de cada alumno dentro del mismo. (El profesor es un motivador de la actividad y sirve de guía para la reflexión de los alumnos).</p>
Evidencias de aprendizaje	Se verificará a partir de una rúbrica y de los videos que muestren las actitudes de los alumnos.
Forma de evaluación (instrumento)	<p>Autoevaluación</p> <p>Co-evaluación</p> <p>Evaluación dialógica</p>
Referencias	Maza, M (2018) Ética y Valores. Ed. Universidad Autónoma Chapingo, México.

Cuadro 15: Guion pedagógico para la aplicación de la estrategia

Nombre de la Estrategia	La fila más larga del mundo
Tiempo de Apertura	10 minutos
Actividad de Apertura	El profesor guía y explica al grupo a la zona en donde se realizará la actividad, en esta ocasión es lúdica pero también agónica -de competencia- ya que cada equipo debe completar la tarea en el menor tiempo posible cumpliendo con cada una de las reglas que dirigen el juego.
Tiempo de la estrategia para aplicar	De 30 a 40 minutos, según la cantidad de equipos, del trayecto espacial y espacio disponible para caminar, conocer y entender las reglas, ponerse de acuerdo por equipos cual puede ser la mejor forma de lograr el objetivo, así como, la captura de fotografías.
Descripción de la estrategia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicar el juego. El cual consiste en construir con ropa y con todos los objetos que traen consigo puestos o en los bolsillos la línea más larga. 2. Cada objeto puesto en el suelo debe estar tocando -rozando- el límite del otro objeto y que hace que se continúe con la trayectoria de la fila. 3. Al tratarse de una competencia es importante identificar como en estos momentos de estrés, de ansiedad, de deseos por ganar, debe motivarse al mismo una actitud honesta frente a uno mismo, los demás y el juego. 4. Precisamente poner a los alumnos a competir en equipo tiene el objetivo de colocarlos en las situaciones en las que elige por lo correcto les puede enseñar lo importante de mantenerse honesto, sobretodo por encima del deseo de ganar. 5. El profesor pondrá el límite o inicio de la competencia, todos los alumnos deben mantenerse atrás de esta línea antes de iniciar el juego. 6. Los alumnos deben tener toda la ropa puesta y los objetos en los bolsillos antes de la voz de inicio. Las mochilas y objetos ambulantes que no traen consigo, deben quedarse fuera de los posibles para conformar la línea. 7. El profesor puede poner un tiempo límite con cronometro para darle mayor peso a la competencia, sólo si lo considera necesario. El primer paso del juego es dejar que los equipos agoten todas sus posibilidades sin limitarlos en el tiempo. 8. El equipo que logre la fila más larga obtiene los primeros puntos. 9. El equipo que manifieste la mayor honestidad y apego a las reglas y de respeto a sí mismo y los demás, también obtiene unos puntos. 10. Se realiza una primera reflexión con todos los equipos sobre cómo trabajaron en equipo y lo relevante de aprender a respetar las reglas en situaciones cruciales. 11. Posteriormente el profesor indica a los equipos que se pongan en el punto donde concluyó su línea. 12. Ahora, para cerrarle juego todos los alumnos y en equipo deben recoger sus cosas para quedar nuevamente vestidos y con los objetos bien colocados, el equipo que logre colocarse en el punto de inicio logra otros puntos.

Tiempo del Cierre de la Estrategia	<p style="text-align: center;">10 minutos</p>
Descripción del Cierre de la Estrategia	<p>Para lograr el cierre de la actividad con un diagnóstico el maestro debe motivar que los alumnos para verter sus opiniones sobre la experiencia de disfrazarse, de reflexionar caminando, de discutir, de platicar sobre las preguntas. Ya, con la previa autorización de los alumnos, el maestro puede repartir la hoja de diagnóstico con las siguientes preguntas que pueden mostrar una relación de su reflexión con su acción, a través de lo escrito por ellos y si fue previsto por el maestro por la evidencia de un video, que semeja la actividad de apertura. Se realizará un cuestionario - cerrado- para obtener datos específicos sobre la opinión de los alumnos al respecto de la estrategia.</p>
Análisis de los datos	<p>Al termino de la actividad lúdica y agónica, se realiza un debate en el grupo para conocer la opinión de los alumnos sobre lo que aprendieron, pero, también se realizó una actividad conocida como la captura de autógrafos, en la cual</p>
Análisis de las Fotografías, videos y fotogramas	

Fotografías y evidencias



Fotografías:02-2020.



Fotografía: 02-2020.



Fotografíaa: 02-2020.

c) Direcciones ciegas.

Cuadro 16. Plan de Clase - Formato didáctico-académico

	Datos Generales
Nombre del participante	MAFALDO MAZA DUEÑAS
Plantel de adscripción	UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO
Nombre de la asignatura	ÉTICA
Año o semestre y horas clase a la semana	2 año, 3 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	45 alumnos – 3 grupos
Unidad temática	Ética y axiología, la relevancia de los valores y las virtudes
Objetivos de la unidad	Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las reflexiones y propuestas éticas. El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.

	PLANEACIÓN
--	-------------------

Fase de planeación	<p>La estrategia de aplicación consideró varios acercamientos al tema, con el debate, la reflexión, la discusión, así como con ejercicio del pensar y del actuar.</p> <p>Se puede utilizar de introducción, un diálogo preliminar y video para motivar la reflexión.</p> <p>Se recomienda realizar éstas ESTRATEGIA previa a la estrategia del examen, pero posterior a la reflexión sobre la relevancia de actuar con valores y motivar actitudes tendientes a la virtud.</p> <p>Una clase antes se puede recomendar ver videos de algunos deportes en donde los atletas muestren como se puede actuar con virtudes aún en momentos de estrés provocados por la competencia.</p> <p>El contexto en el que se desarrollan las actividades es entre el primero y el segundo mesociclo de enseñanza, se inicia el segundo mesociclo con este periodo de actividades.</p> <p>Los alumnos para está altura del semestre ya realizaron diversas reflexiones e interpretaciones sobre la ética y la axiología.</p> <p>Se puede motivar la lectura de aventuras éticas en donde los personajes deban decidir el camino a seguir para que se percaten de la relevancia de aprender a elegir. Ver el libro de Maza, Mafaldo (2018) Ética y Valores, UACH, México. En la cual vienen tres aventuras diferentes.</p> <p>Aplicación de la estrategia, contemplado en el proceso cognitivo y pedagógico.</p> <p>Evaluación y autoevaluación de la estrategia.</p>
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra-clase)	<p>No hay actividades extraclase y están consideradas 6 horas en cada grupo desde el inicio de la estrategia hasta su cierre con las evidencias y evaluación.</p> <p>La estrategia contempla una duración de 50 minutos.</p>
Recursos y Herramientas TIC	<p>En esta estrategia no se contempla el uso de las TIC</p>
Título	<p>Aprender a elegir en situaciones de estrés y de conflicto de intereses con uno mismo, aplicar actitudes tendientes a la virtud.</p>
Objetivo	<p>Aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar, aprender a confiaren los demás en circunstancias difíciles, trabajo en equipo en situaciones de competencia individual.</p>
Actividad de enseñanza	<p>Se cuenta con 1:10 minutos.</p> <p>15 minutos de introducción para ver los videos o reflexionar sobre algunos casos de la vida cotidiana donde se presente la aplicación de las virtudes.</p> <p>30 minutos para dirigirse al punto de salida, para realizar el juego y para hacer el cierre.</p>
Evidencias de aprendizaje	<p>Se verificará a partir de las fotografías y videos capturados de la estrategia, ya que allí se manifiestan de manera clara las actitudes de los alumnos.</p> <p>Se interpretan las actitudes de los alumnos durante y después de la estrategia, su actuar es el testimonio esencial y también de evaluación.</p>
Forma de evaluación (instrumento)	<p>Autoevaluación Co-evaluación Evaluación dialógica</p>

Referencias	Maza, M (2018) Ética y Valores. Ed. Universidad Autónoma Chapingo, México.
--------------------	--

Cuadro 17: Guion para la Aplicación

Nombre de la Estrategia	Las direcciones ciegas
Tiempo de Apertura	15 minutos
Actividad de Apertura	Presentación de videos de competencias deportivas en donde existe ejemplos de deportivismo, para generar una primera reflexión en los alumnos, sobre la importancia de reflexionar y actuar correctamente en cualquier juego, y deporte con competencia.
Tiempo de la Estrategia Para Aplicar	De 30 a 45 minutos, según la cantidad de alumnos del espacio disponible, y, de el número de participaciones.
Descripción de la estrategia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicar las reglas del juego. Formar equipos de 5 o 6 personas y de cada uno de ellos se escogerá un guía o líder. 2. Los miembros de cada equipo se tapan los ojos con una pañoleta, mascada o bufanda. El líder del equipo no se tapan los ojos. 3. Cada equipo debe mantenerse juntos formados en fila india y tomando al compañero de enfrente de los hombros. 4. El maestro juntará a los líderes de cada equipo para darle las instrucciones de donde es la salida de la carrera y en donde será la meta. Los líderes no pueden decirle a su equipo cual o hacia dónde está la meta. 5. Existen varias modalidades de realizar esta competencia según su complejidad, el maestro debe decidir cual aplicar: <ol style="list-style-type: none"> a) Versión corta (fácil) con caminos de conos de color. b) Versión mediana (Complicada) salida y llegada a un solo lugar aprovechando las condiciones del espacio. c) Versión Larga (Más complicada) salida y llegada a un solo lugar, pero con una distancia mínima de 300 metros y con algunos obstáculos del espacio. 6. Se puede repetir el juego el número de veces que crea conveniente el maestro. 7. Para acabar el juego debe el maestro motivar a los alumnos para terminar con un aplauso grupal, lo que cierra la actividad como grupo.

<p>Diagrama del juego</p>	 <p>Fotografía: 09-2019</p>
<p>Tiempo del Cierre de la Estrategia</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Fotografía de la estrategia</p>	 <p>Fotografía: 09-2019</p>
<p>Descripción del Cierre de la Estrategia</p>	<p>Para lograr el cierre de la actividad con un diagnóstico el maestro debe motivar que los alumnos-jugadores se sientan cómodos y que ya estén en un momento de transición del juego.</p> <p>Ya, con la previa autorización de los alumnos, el maestro puede repartir la hoja de diagnóstico con las siguientes preguntas que pueden mostrar una relación de su reflexión con su acción, a través de lo escrito por ellos y si fue previsto por el maestro por la evidencia de un video, que semeja la actividad de apertura.</p>

Fotografías - evidencias





Fotografías: 03 -2019.



Fotografía: 09 -2019.

Fotografía: 09 -2019.

Fotografía: 09 -2019.

d) Un día como griegos.

Cuadro 18: Plan de Close - Formator didáctico-académico

	Datos Generales
Nombre del participante	MAFALDO MAZA DUEÑAS
Plantel de adscripción	UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO
Nombre de la asignatura	INTRODUCCIÓN A LA FILOSOFÍA
Año o semestre y horas clase a la semana	2 año, 3 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	45 alumnos – 3 grupos
Unidad temática	Propuestas filosóficas en Grecia
Objetivos de la unidad	Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las reflexiones y propuestas filosóficas. El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.

	PLANEACIÓN
Fase de planeación	<p>La clase consideró el primer acercamiento con el ejercicio del pensar y del actuar.</p> <p>Introducción, diálogo preliminar y video para motivar la reflexión.</p> <p>Presentación de fotografías relacionadas con el método peripatético.</p> <p>Diagnóstico e invitación para que los alumnos se disfracen en un día especial convenido para realizar la estrategia.</p> <p>El contexto en el que se desarrollan las actividades es entre el primero y el segundo mesociclo de enseñanza, se inició el segundo mesociclo con este periodo de actividades.</p> <p>Realización de la estrategia.</p> <p>Realización de fotografías y videos de la estrategia con los 4 grupos.</p> <p>Evaluación y autoevaluación de la estrategia.</p>
	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra clase)	<p>No hay actividades extraclase y están consideradas 9 horas en cada grupo.</p> <p>La estrategia Un día como griegos contempla 1:15 minutos para su aplicación.</p>
Recursos y Herramientas TIC	<p>Se les invita a la búsqueda de otras fuentes: películas, videos, lecturas que contengan elementos similares de análisis.</p> <p>Utilización de teléfonos inteligentes para capturar fotografías, videos y fotogramas con base en los videos.</p>
Título	Aprender a reflexionar a través de la motivación de la corporalidad, el movimiento y la actividad física.
Objetivo	Aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar, aprender a divertirse y percibir la realidad.
Actividad de enseñanza	<p>Se cuenta con 1:25 minutos.</p> <p>15 minutos de introducción (profesor disfrazado describe y explica el método peripatético y mayéutico).</p> <p>Explicación de la estrategia y posibilidad de reflexión y responsabilidad de cada alumno dentro del mismo. (el profesor es un motivador de la actividad y sirve de guía para la reflexión de los alumnos).</p>
Evidencias de aprendizaje	Se verificará a partir de una rúbrica y de las fotografías y videos producidos en la estrategia.
Forma de evaluación (instrumento)	<p>Autoevaluación</p> <p>Co-evaluación</p> <p>Evaluación dialógica</p>
Referencias	Maza, M (2018) Ética y Valores. Ed. Universidad Autónoma Chapingo,

	México.
--	---------

Cuadro 19: Guion pedagógico de aplicación

Nombre de la Estrategia	Un día como pensadores Griegos
Tiempo de Apertura	10 minutos
Actividad de Apertura	Tiempo para que los alumnos se disfracen y vayan asimilando con base en sus diversas emociones al estar dispuesto ha ser el centro de atención.
Tiempo de la estrategia para aplicar	De 40 a 55 minutos, dependiendo del ritmo de la caminata y de la ruta escogida para hacerlo, así como de las pausas para debatir en grupo y tomar fotografías y video (con previa autorización) como evidencia y recuerdo de los alumnos.
Fotografía de la actividad	 <p style="text-align: center;">Fotografía 05-2018</p>
Descripción de la estrategia	<p>Esta actividad se recomienda que sea utilizada una vez que el maestro ya tuvo una clase introductoria sobre filosofía en Grecia y precisamente cumple con diversos objetivos, entre ellos, reforzar cómo y que conciben los griegos como filosofía.</p> <p>Se puede utilizar en una clase la pintura de la Academia de Rafael para que los alumnos se den una idea de cómo pueden hacer su disfraz. La idea no es hacerlos gastar, sino fomentar la creatividad.</p> <p>Solicitar a los Alumnos que a la siguiente clase vayan disfrazados como pensadores y filósofos griegos.</p> <p>El Maestro debe poner el ejemplo y él también debe ir disfrazado.</p>

<p>Etapas de la Actividad</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El maestro debe llegar ya disfrazado al salón, dar el ejemplo y los alumnos tienen unos minutos para cambiarse. 2. Una vez todos con disfraz de pensador de la Grecia clásica, el Maestro explica el método peripatético y la manera en que caminar reflexionando era una de las maneras de la enseñanza. 3. Trazar una ruta en la cual los alumnos caminarán. Se recomienda hacer la actividad en horarios donde la comunidad universitaria pueda presenciar la actividad, los alumnos pasarán de la emoción del miedo y la vergüenza al orgullo. 4. La misma actividad implica ya un ejercicio físico y además reflexivo, la ruta caminata con paradas reflexivas debe durar más de 35 minutos para que los alumnos disfruten del aire libre, de caminar, de platicar y reflexionar, contemplar el exterior inmediato cualquiera que este sea. 5. El profesor debe considerar al menos de 3 a 5 paradas de 5 minutos para Fotografías y para diálogos reflexivos sobre temas filosóficos como la virtud, la enseñanza, el aprendizaje, etcétera. 6. En la segunda y cuarta parada se recomienda trabajo en equipo (de 3 a 4 alumnos) y máximo 5 minutos para discutir sobre las experiencias vividas y sobre el tema de la virtud. 7. Juntar al grupo y realizar una discusión sobre lo analizado en equipos para ir sacando conclusiones, el profesor es el moderador y motivador del mismo. 8. Realizar por equipos de entre 5 y 8 personas la realización de una fotografía en donde muestren el ejercicio de alguna virtud. Es decir, deben colocarse, vestirse, ubicarse en el ambiente y con los compañeros para mostrar si los alumnos entendieron que es una virtud y que virtud lograron comprender. 9. Realizar la caminata final al salón para concluir con la actividad.
<p>Tiempo del Cierre de la Estrategia</p>	<p style="text-align: center;">5 minutos</p> <p style="text-align: center;">(Los alumnos toman fotografías de recuerdo de manera libre).</p>
<p>Descripción del Cierre de la Estrategia</p>	<p>Para lograr el cierre de la actividad y con una evaluación se recomienda realizarlo en la clase siguiente para que los alumnos asimilen la actividad, la platiquen, la disfruten y no la vean como sólo una tarea más.</p> <p>Para realizar el cierre el Profesor debe proyectar o presentarle al grupo la serie de fotografías de la actividad y/o video de la actividad, para que con base en ella puedan ampliar su reflexión.</p> <p>Con base en las fotos, dirigir la evaluación que se anexa y que dependiendo de cada Profesor y de su experiencia pueda promover para construir conclusiones.</p>

Fotografías y evidencias



Fotografías: 05 -2018.



Fotografías: 05 -2018.



Fotografías: 05 -2018.



Fotografías: 05 -2019.



Fotografías: 05 -2019.



Fotografías: 05 -2019.



e) Pista y Realidad Aumentada.

Cuadro 20: Plan de Close, Formator didáctico-académico

Datos Generales	
Nombre del participante	MAFALDO MAZA DUEÑAS
Plantel de adscripción	UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO
Nombre de la asignatura	INTRODUCCIÓN A LA FILOSOFÍA
Año o semestre y horas clase a la semana	2 año, 3 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	45 alumnos – 3 grupos
Unidad temática	Relevancia de la filosofía en la actualidad.
Objetivos de la unidad	<p>Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las reflexiones y propuestas filosóficas.</p> <p>El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.</p> <p>Entender la importancia de la filosofía en la actualidad por las razones de saber que motiva el ejercicio del filosofar para darse cuenta del sentido de vida.</p>
PLANEACIÓN	
Fase de planeación	<p>La clase planeada consideró el primer acercamiento con el ejercicio del pensar y del actuar.</p> <p>Introducción, diálogo preliminar y presentación de imágenes y videos relacionados con el tema.</p> <p>Ubicar, adquirir, trabajar y utilizar la App para móviles que permitan tanto la captura del código QR, como el enlace a través de este código a los videos que van hacer analizados.</p> <p>La actividad con la Aplicación del móvil se realiza a través de la tecnología conocida como realidad aumentada, en la cual el acceso a la información permite el conocimiento de tecnología actual y motiva la curiosidad, así como, el divertirse durante la actividad.</p> <p>El contexto en el que se desarrollan las actividades es entre el segundo y tercero mesociclo de enseñanza, se inició el tercer mesociclo con este periodo de actividades.</p> <p>Realización de la estrategia.</p> <p>Realización de fotografías y videos de la estrategia con los 4 grupos.</p> <p>Evaluación y autoevaluación de la estrategia.</p>
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	

Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra clase)	No hay actividades extraclase y están consideradas 12 horas en cada grupo. La estrategia puede durar de 50 minutos a 70, dependiendo la cantidad de tiempo con el que se cuenta y con base en ello decidir el número de estaciones con pistas que deben recorrer los alumnos. Pero se recomienda que al menos sean 4 estaciones.
Recursos y Herramientas TIC	Las Aplicaciones para móviles pueden ser: Los enlaces -links- de los videos que se utilizaron son:
Título	Pista y competencia con realidad aumentada
Objetivo	Juego de pista y competencia, conocimiento de realidad aumentada, reflexión filosófica, aplicación de aprendizajes digitales y éticos, propuesta personal sobre el tema.
Actividad de enseñanza	Se cuenta con 1:25 minutos. 15 minutos de introducción para explicar como los alumnos pueden bajar la App de realidad aumentada, explicación de la actividad y competencia y objetivos de la pista filosófica.
Evidencias de aprendizaje	Se evaluará a través del trabajo en equipo, la realización desuso fotos y videos. La elaboración de las reflexiones y propuestas personales de manera personal sobre la temática de la pista.
Forma de evaluación (instrumento)	Autoevaluación Co-evaluación Evaluación dialógica
Referencias	Maza, M (2018) Ética y Valores. Ed. Universidad Autónoma Chapingo, México.

Cuadro 21: Guion pedagógico de aplicación.

Nombre de la Estrategia	Pista y Realidad aumentada
Tiempo de Apertura	15 minutos
Actividad de Apertura	Explicación de la actividad y la competencia a todo el grupo. Elección de capitanes de cada equipo (de 5 a 6 alumnos) y explicación de cómo acceder a la aplicación y cómo la deben utilizar durante la actividad. El profesor debe tener en su móvil la aplicación y uno de los marcadores que se utilizarán.

<p>Tiempo de la estrategia a aplicar</p>	<p>De 50 a 70 minutos dependiendo del número de estaciones donde estarán cada uno de los marcadores y por donde deben pasar los equipos. Mínimo deben ser 4 estaciones y no más de 5.</p>
<p>Descripción de la estrategia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor un día antes o unas horas antes de la clase debe colocar los marcadores (Código QR, con imagen representativa de la filosofía) en al menos 4 o 5 puntos claves de las instalaciones. De preferencia debe colocar los marcadores en espacios donde los alumnos se puedan conectar a una red wifi. De cada lugar donde se coloca la hoja con el QR el profesor debe sacar una foto del edificio o pared singular que los alumnos puedan reconocer. 2. Una vez que llega el Profesor al grupo deben hacerse equipos de 4 a 6 alumnos y cada uno de ellos debe escoger un capitán, el cual, además debe tener listo un teléfono celular con datos o con la posibilidad de conectarse en algún lugar de la institución. 3. Explicar y asesorar a los capitanes para que instalen en su celular la app con la cual van a leer el código QR, se recomienda la app Action bound, sin costo alguno y amigable, de uso fácil. 4. Una vez realizado esto, el profesor con un marcador (hoja) les muestra a los alumnos el procedimiento para realizar la lectura del código QR y sus actividades derivadas. 5. La clase debe hacer un grupo de Whats app, para recibir el mensaje del profesor que inicia la actividad. 6. El profesor una vez que los capitanes preparan a sus equipos, envía las fotos de los 5 o 6 espacios en donde se colocaron las hojas con los códigos. 7. No hay un orden para pasar de una estación a otra, el objetivo kinético y una de las reglas es que todo el equipo debe llegar juntos a cada estación y realizar las actividades que se pide en cada hoja. 8. Para fines de la competencia cada equipo en cada estación debe enviar una foto de equipo con el marcador prueba. 9. Cada hoja trae un marcador, es decir un código QR el cual se captura en la app a través de la realidad aumentada. 10. Cada código los enlazará de manera inmediata con un video ya revisado por el profesor y con la temática que se busca reflexionar. 11. De cada video los alumnos deben debatir las preguntas y contestarlas cada quién sus propias conclusiones. Estas actividades se realizan cerca de la estación, para no estorbar a un equipo que pueda llegar a ese mismo lugar. 12. Al concluir las actividades es el momento de sacarse la foto de equipo, enviarla al profesor e ir a la siguiente pista. 13. Por supuesto que la estrategia tiene múltiples objetivos, trabajo en equipo, aprendizaje de las TIC, movimiento corporal, percepción sensorial, reflexión y debate, interpretación de ideas propias. 14. Se dará como ganador al equipo que envíe primero sus fotos de equipo, que llegue nuevamente al punto de reunión inicial y que los miembros del equipo muestren sus evidencias de cada estación.
<p>Diagrama del juego</p>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>Fotografía: 11-2019</p> </div> </div>

Tiempo del Cierre de la Estrategia	10 minutos para el envío de las fotografías y videos vía whats/app y, la presentación de sus propuestas personales sobre las preguntas de cada video visto y que aparece con el QR de cada marcador.
Descripción del Cierre de la Estrategia	Reflexión con el grupo sobre la relevancia de conocer otras maneras de acceder al conocimiento, así cómo, escuchar la opinión de los alumnos sobre los videos vistos y qué reflexiones les dejo cada uno.
Enlaces digitales para los videos	Video Serie Merli Netflix https://www.youtube.com/watch?v=sOXI4Lzr3aE Video Epoke https://www.youtube.com/watch?v=Z5bAqSEpLcl Video Mi amigo Nietzsche https://www.youtube.com/watch?v=oDgiyJKFxSQ Video El mito de la Caverna de Platón, Serie Merlí de Netflix https://www.youtube.com/watch?v=OY8VAfZJgAo Video Serie Merli, crítica al sistema educativo https://www.youtube.com/watch?v=1KGNLUleh8g

Fotografías - evidencias



Fotografía: 05 -2019.



Fotografía: 05 -2019.



Fotografía: 05 -2019.

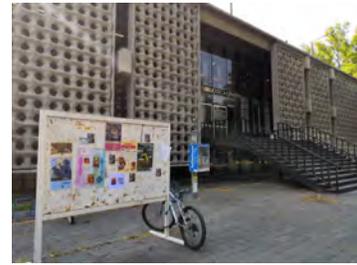




Fotografía: 05 -2019.



Fotografía: 05 -2019.



Fotografía: 05 -2019.

f) El Examen sin profesor.

Cuadro 22: Plan de Close - Formator didáctico-académico

	Datos Generales
Nombre del participante	MAFALDO MAZA DUEÑAS
Plantel de adscripción	UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO
Nombre de la asignatura	ÉTICA
Año o semestre y horas clase a la semana	2 año, 3 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	45 alumnos – 3 grupos
Unidad temática	Ética y axiología, la relevancia de los valores y las virtudes
Objetivos de la unidad	Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las reflexiones y propuestas éticas. El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.

	PLANEACIÓN
--	------------

Fase de planeación	<p>La estrategia de aplicación consideró varios acercamientos al tema, con el debate, la reflexión, la discusión, así como con ejercicio del pensar y del actuar.</p> <p>Se puede utilizar de introducción, un diálogo preliminar y video para motivar la reflexión.</p> <p>Se recomienda realizar éstas ESTRATEGIA dos o tres clases de la ESTRATEGIA Direcciones Ciegas, ya que el objetivo central es aprender a elegir en situaciones difíciles y de estrés.</p> <p>Una clase antes se puede recomendar volver a ver los videos de la ESTRATEGIA PISTA-MARCADOR para reflexionar sobre la pregunta ¿Para qué sirve la filosofía?</p> <p>- https://www.youtube.com/watch?v=sOXI4Lzr3aE</p> <p>- Video de la serie Merlí de Netflix.</p> <p>El contexto en el que se desarrollan las actividades es entre el primero y el segundo mesociclo de enseñanza, se inició el tercer mesociclo con este periodo de actividades.</p> <p>Los alumnos ya realizaron diversas reflexiones e interpretaciones sobre los diversos temas, en el análisis de la importancia de los valores y las virtudes.</p> <p>Aplicación de la estrategia, contemplado en el proceso cognitivo y pedagógico.</p> <p>Escribir un examen de 10 preguntas, no más, cuestionamientos más teóricos que prácticos pero de las temáticas analizadas en clase.</p> <p>El examen tiene el objetivo de poner en situación de estrés y de situación crítica al alumno, para que se cuestione sobre las decisiones a elegir y el porqué hacerlo.</p> <p>Aquí la evidencia de fotografías debe ser cuidadosa para evitar romper la situación solemne del profesor y del examen.</p> <p>Es una evaluación ficticia, lo que se evalúa es las actitudes de los alumnos frente a la dificultad.</p> <p>Evaluación y autoevaluación de la estrategia.</p>
	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra clase)	<p>No hay actividades extraclase y están consideradas 6 horas en cada grupo desde el inicio de la estrategia hasta su cierre con las evidencias y evaluación.</p> <p>La estrategia contempla una duración de 50 minutos.</p>
Recursos y Herramientas TIC	<p>En esta estrategia no se contempla el uso de las TIC</p>
Título	<p>Aprender a elegir en situaciones de estrés y de conflicto de intereses con uno mismo.</p>
Objetivo	<p>Aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar, aprender a lo importante que es actuar con virtudes aún cuando puede estar en juego una calificación.</p>
Actividad de enseñanza	<p>Se cuenta con 1:10 minutos.</p> <p>5 minutos de introducción para explicar las preguntas del examen.</p> <p>40 minutos para contestar el examen</p> <p>10 minutos para explicar la situación crítica del examen. LOS ALUMNOS EN SU MAYORÍA VAN A COPIAR, EL PROFESOR DEBE HACERLES VER SU ERROR.</p>
Evidencias de aprendizaje	<p>Se verificará a partir de una rúbrica, de las fotografías y videos producidos en la estrategia.</p> <p>Se interpretan las actitudes de los alumnos durante y después de la estrategia, su actuar es el testimonio esencial y también de evaluación.</p>

Forma de evaluación (instrumento)	Autoevaluación Co-evaluación Evaluación dialógica
Referencias	Maza, M (2018) Ética y Valores. Ed. Universidad Autónoma Chapingo, México.

Cuadro 23: guion para la Aplicación de la Estrategia

Nombre de la Estrategia	EXAMEN SIN MAESTRO
Tiempo de Apertura	5 minutos
Actividad de Apertura	Pasar lista, para iniciar un ambiente de seriedad. Repartir el examen y explicar las preguntas del examen.
Tiempo de la estrategia a aplicar	De 40 a 50 minutos desde que el profesor reparte el examen para que lo contesten hasta que entra para avisar que el tiempo expiro y recoge el examen.
Fotografía de la actividad	 <p>Fotografía 11-2019</p>

Descripción de la estrategia	<p>Esta actividad se recomienda que sea utilizada una vez que el maestro ya desarrollo la temática sobre los valores, las virtudes y avanzado el semestre para que los alumnos tengan ya un trabajo realizado y sus evaluaciones, lo importante que es aprender a ejercitarse con actitudes tendientes a la virtud.</p> <p>El profesor debe generar el ámbito propio de una evaluación, el examen -las respuestas- es lo menos importante, lo relevante es todo el proceso emotivo, experiencial, sensorial, ese debate moral con él mismo.</p> <p>El profesor al repartir y explicar las preguntas del examen, de manera inmediata debe salirse del aula y cerrar la puerta, sin explicación ni comentario.</p> <p>Se trata de crear una epokhe -suspensión del juicio- una duda. ¿Qué esta haciendo el profesor? ¿Porqué se sale? ¿Qué valor tendrá el examen?</p> <p>Fue una sorpresa inmediata pero es parte de la dinámica para generar estrés en el alumno y por lo tanto, una situación de conflicto a resolver ¿Debo copiar? ¿puedo hacer trampa? ¿Estará mal? Etcétera.</p> <p>Toda la estrategia esta pensada para que los alumnos reflexionen que una calificación numérica no vale más que su honestidad, que su honor, que la dignidad frente al conflicto moral.</p> <p>Esta experiencia nunca se les olvidará en su vida y sólo si el profesor crea ese ambiente, el alumno entenderá su importancia.</p> <p>NOTA: En algunas instituciones el profesor debe contemplar que los alumnos pueden ir a quejarse por este examen sorpresa, lo cual, se soluciona -si es necesario- avisando al jefe de grupo a la autoridad inmediata.</p>
---	--

<p>Etapas de la Actividad</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor debe pasar lista. 2. Repartir el examen él mismo para ir generando la sensación de sorpresa en los alumnos. 3. Explicar las preguntas del examen y que no se les olvide colocar su nombre completo. Y, que tienen 40 minutos para contestar el examen. 4. Acto seguido y sin decir comentario alguno salir del aula y cerrando la puerta. Esto da inicio al proceso de conflicto y a las sensaciones de sorpresa, angustia y elección de actitudes frente al estrés. 5. Se recomienda que el profesor se mantenga cerca del aula. 6. No interrumpir a los alumnos, ellos mismos generan con lo que sienten y piensan esa dinámica de duda, sorpresa, angustia, pero también de elección, aún, cuando se la equivocada. 7. Una vez acabado el tiempo, el maestro entra -todo con una actitud generosa y amable- y recoge las hojas. 8. Acto seguido le explica a los alumnos lo importante de la evaluación y aquí comienza la otra parte clave de la actividad. 9. El profesor debe explicar lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Que dejo a un alumno para que anotará los nombres de todos los que copiaron de algún modo. Primer momento de arrepentimiento por parte de los alumnos. - Puede decir que al menos les da la oportunidad de mostrar valor civil y de levantar la mano los alumnos que copiaron. Casi todos los alumnos los harán. - Una vez esto, explica que pocos profesores le otorgan a los alumnos la confianza de dejarlos solos en un examen y que es una tristeza que a la primera oportunidad violen esa confianza con tal de obtener una calificación. - Reflexionar que más importante que una nota, un número, una calificación, es tener alumnos honestos, dignos de confianza, buenas personas. - Para qué? queremos egresados con ética qué en momentos de estrés y dificultad prefieran actuar correctamente antes de hacer trampa. - En este momento el criterio del profesor es esencial para llevar esta dinámica hasta donde él crea conveniente, es decir, puede extender esta situación de conflicto y de estrés una clase más para que se lo piensen. - Se recomienda mínimo hasta la siguiente clase para que el alumno madure la reflexión.
<p>Tiempo del Cierre de la Estrategia</p>	<p>10 minutos en la clase cuando se aplico el examen.</p> <p>10 minutos a 15 en la siguiente clase para explicar que todo fue una dinámica para aprender la importancia de actuar con virtudes.</p>

**Descripción
del Cierre de la
Estrategia**

1. Como cierre el profesor realiza tres preguntas motivadoras, que se contestan al mismo tiempo todos y con la opinión de los alumnos, las cuáles pueden ser:

- a) ¿Qué emociones y sensaciones experimentaste al iniciar el examen?
- b) ¿Qué virtudes crees que puedes poner en práctica en un futuro en una situación similar?
- c) ¿Qué aprendiste durante la práctica?

Para realizar una interpretación posterior el Profesor puede proyectar o presentarle al grupo la serie de fotografías de la actividad y/o video de la actividad, para que con base en ella puedan ampliar su reflexión.

La actividad misma es una forma de evaluación y autoevaluación a nivel de aprendizaje significativo, emotivo basado en la experiencia vivencial de una situación de conflicto moral.

Fotografías - evidencias



Fotografía: 11-2019

g) Disfraz axiológico.

Cuadro 24: Plan de Close - Formator didáctico-académico

	Datos Generales
Nombre del Profesor	MAFALDO MAZA DUEÑAS
Plantel de adscripción	UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO
Nombre de la asignatura	ÉTICA
Año o semestre y horas clase a la semana	2 año, 3 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	45 alumnos – 3 grupos
Unidad temática	Ética y axiología, la relevancia de los valores y las virtudes
Objetivos de la unidad	Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las reflexiones y propuestas éticas. El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.

	PLANEACIÓN
Fase de planeación	<p>Esta estrategia se puede realizar durante el último mes de clases con la intención de que los alumnos puedan tener ya sus propias interpretaciones y concepciones sobre los diferentes temas reflexionados y temáticas de los disfraces.</p> <p>Tener su propia interpretación de los temas y aprendizajes apropiados permitirá que los alumnos logren concebir un disfraz creativo, significativo para ellos mismos.</p> <p>El disfraz puede ser bajo las siguientes temáticas:</p> <p>Grupo de segundo año (materias de Introducción a la filosofía y ética): el disfraz debe representar o interpretar un valor o virtud.</p> <p>Grupo de tercer año (materias de lógica y filosofía de la ciencia): el disfraz debe representar el objeto de estudio de la carrera de estudio que quieren estudiar en la universidad.</p> <p>El profesor debe intentar -si esta a cargo de varios grupos- que en un mismo día y hora se puedan juntar los alumnos para darle mayor magnitud a la estrategia. Si fuera con cada grupo, es ya una posibilidad de éxito.</p>
	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra clase)	No hay actividades extraclase y están consideradas 6 horas en cada grupo desde el inicio de la estrategia hasta su cierre con las evidencias y evaluación. La estrategia contempla una duración de 50 minutos.
Recursos y Herramientas TIC	En esta estrategia no se contempla el uso de las TIC
Título	Reflexión y conocimiento sobre los contenidos temáticos de la filosofía y la ética
Objetivo	Realizar una evaluación y una autoevaluación de lo aprendido e interpretado, con elementos creativos para elaborar un disfraz sobre algún valor o virtud.
Actividad de enseñanza	Presentarse ante el grupo y la comunidad universitaria para que puedan descifrar o descubrir el disfraz de cada uno.
Evidencias de aprendizaje	Se verificará a partir de una rúbrica, de las fotografías y videos producidos en la estrategia. Se interpretan las actitudes de los alumnos durante y después de la estrategia, su actuar es el testimonio esencial y también de evaluación.
Forma de evaluación (instrumento)	Autoevaluación Co-evaluación Evaluación dialógica
Referencias	Maza, M (2018) Ética y Valores. Ed. Universidad Autónoma Chapingo, México.

Cuadro 25: Guion de Aplicación

Nombre de la Estrategia	Disfraz Axiológico y/o profesional
Tiempo de Apertura	10 minutos
Actividad de Apertura	Los alumnos deben aprovechar los 10 minutos de apertura para irse a cambiar y ponerse el disfraz.
Tiempo de la Estrategia a Aplicar	De 40 a 50 minutos y dependiendo del espacio con el que se cuenta en la institución o lugar de aplicación de la estrategia. En el caso concreto de la investigación fue de 50 minutos para realizar el recorrido por los principales lugares de la universidad.

Fotografía de la actividad	 <p>Fotografía: 06-2019</p>
Descripción de la estrategia	<p>Esta actividad se recomienda que sea utilizada una vez que el maestro ya desarrollo la temática sobre los valores, las virtudes y avanzado el semestre para que los alumnos tengan mayor comprensión para realizar la interpretación, elaboración y creación de su disfraz</p>
Etapas de la Actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor debe llegar disfrazado desde el inicio de la clase. Es esencial esta motivación para los alumnos. Esta incluida en esta oportunidad el aprender a reírse de sí mismo. 2. El tiempo de apertura es para que los alumnos vayan y se pongan su disfraz. 3. Una vez que todo el grupo esta disfrazado el profesor ya afuera del salón los reúne para mencionarles el objetivo d la actividad, iniciado con divertirse. 4. Les explica que habrá 4 estaciones -escenarios- para que todo el grupo pueda salir en la captura de una foto. 5. En cada estación el profesor debe darles unos 5 minutos para que ellos también se capturen las fotos del recuerdo. 6. En cada estación el profesor debe profundizar sobre la reflexión y darle la opinión a los alumnos para que descubran el disfraz de los otros compañeros y además reflexionen sobre el suyo propio. 7. El objetivo de recorrer la mayor cantidad de espacios al aire libre, además de aprovechar el método peripatético es también para que la comunidad universitaria pueda disfrutar de los disfraces, empezando por los alumnos, hay un proceso de reconocimiento personal y de sentimiento y sentido de pertenencia.
Tiempo del Cierre de la Estrategia	<p>10 minutos para realizar el concurso de los 5 mejores disfraces por grupo.</p>
Descripción del Cierre de la Estrategia	<p>La votación de los mejores disfraces se recomienda sea entre el mismo grupo. El profesor ya sea desde su recurso personal -vale la pena el esfuerzo- o solicitarlo a la autoridad inmediata considera un premio en especie para los 5 primeros lugares. Por supuesto, uno de los regalos recomendados es un libro.</p>

Fotografías - evidencias



Fotografías: 11 - 2018.

Fotografías: 06 -2019.

Fotografías: 06 -2019.



CAPITULO V

INTERPRETACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La planificación de la investigación contempló la aplicación de las siete estrategias de aprendizaje, cada una en 5 fases -cinco semestres- con lo cual, se replicaron todas ellas en diferentes grupos, materias impartidas y de grado de estudios. Cuando se realizó el diseño de las estrategias de aprendizaje se reflexionó sobre la relevancia de poder aplicar en diversas ocasiones sus actividades para criticarlas, evaluarlas, mejorarlas, vueltas a revisar y también para aplicar. Todo ello se puso en perspectiva por la interpretación de las evidencias de cada estrategia con una cantidad de grupos y alumnos adecuado, correcto, objetivo para aplicar y evaluar las estrategias de aprendizaje, analizando si el diseño fue veraz y dirigido a los objetivos del método kinético.

Los cuadros 25, 26 y 27 (matriz) que se presentan a continuación contienen datos esenciales para corroborar la muestra en la que se realizó la investigación a lo largo de dos años y medio de aplicación de las estrategias, así como, recabar, analizar e interpretar las evidencias para obtener las conclusiones al respecto. La interpretación de las evidencias parte de la posibilidad de mostrar una cantidad de fotografías que por su muestra permite reflexionar hermeneúticamente si se obtuvieron las creaciones e interpretaciones de los alumnos con base en su apropiación de contenidos, aprendizajes significativos, construcción de conocimientos y habilidades para la vida.

Un ejemplo de lo anterior y que se puede cotejar con los cuadros se capturaron y analizaron alrededor de 950 fotografías llamadas de primera interpretación y otras 650 de segunda interpretación; con ambas cantidades se logró obtener una evidencia de las estrategias aplicadas, de sus actividades, de los grupos y alumnos participantes; y, por otro lado, se obtuvo una cantidad considerable y adecuada para interpretar las imágenes haciendo un seguimiento visual de las estrategias, del método kinético, al igual, que de las conclusiones.

Cuadro 25. INTERPRETACIÓN DE LAS EVIDENCIAS

	Fotografías presente (durante la estrategia)	Fotografía posterior y prospectiva	Videos
INTERPRETACIÓN DE LAS EVIDENCIAS	<p>Uso de la corporalidad para manifestar una idea, una emoción, una actitud. Uso del espacio, ámbito exterior para expresar la corporalidad.</p> <p>Apropiación e interpretación del alumno en la concepción de la foto para manifestar sus ideas, propuestas o simplemente aprendizajes o actitudes apropiadas.</p> <p>Relación de la corporalidad, movimiento, interpretación, creatividad.</p> <p>Disfrutar la actividad.</p>	<p>Además de utilizar las interpretaciones de las fotografías del presente, se deben considerar lo siguiente: Análisis comparativo entre la foto presente y posterior, debe manifestarse una interpretación más profunda o diferente a la inicial.</p> <p>Introducción de los aprendizajes apropiados y expresados en la idea principal de la imagen.</p> <p>En el caso de las fotografías de los disfraces, la misma creatividad manifiesta el entendimiento del alumno sobre el tema.</p>	<p>Exposición de ideas a través de la corporalidad.</p> <p>Desarrollo de la propuesta personal y de equipo.</p> <p>Relación del movimiento y la corporalidad con las ideas y reflexiones de la temática.</p> <p>Relación con los contenidos y los aprendizajes apropiados.</p> <p>Interpretación de dichos aprendizajes a un nivel significativo, es decir, cómo llevarlos a su vida cotidiana.</p> <p>Propuesta de la idea principal.</p> <p>Propuesta crítica.</p> <p>Propuesta creativa.</p>

REGISTRO DE GRUPOS Y ALUMNOS DE LAS APLICACIONES: ANALISIS Y CONCLUSIONES DE LAS 7 ESTRATEGIAS

ESTRATEGIAS	AÑO GRUPO (grado)	MATERIA EN DONDE SE APLICÓ	CANTIDAD DE ALUMNOS	FASE DE APLICACIÓN	EVIDENCIA DE LA ESTRATEGIA
Un día como griegos	2 - 21, 19 3 - 10	Introducción a la filosofía, ética y Fil. De la Ciencia	42, 45 y 39 - 138	1,2,3,4 y 5	Fotografías, Videos, (profesor) Hoja de evaluación
La fila más larga del mundo	2 - 21, 19 3 - 10	Introducción a la filosofía, ética y Fil. De la Ciencia	42, 45 y 40 - 127	1,2,3,4 y 5	Fotografías, Videos, (profesor) Hoja de evaluación
Los poetas Muertos	2 - 21, 19 3 - 10	Introducción a la filosofía, ética y Fil. De la Ciencia	40, 44 y 41 125	1,2,3,4 y 5	Fotografías, Videos, (profesor) Hoja de evaluación, Fotografías y videos creados por los alumnos
Pista, Marcadores y realidad Aumentada*	2 - 4, 5 3- 9, 11	Introducción a la filosofía, ética, lógica y Fil. De la Ciencia	44, 42/ 40, 41 - 167	1, 2, 3, 4 y 5	Fotografías, Videos, (profesor) Hoja de evaluación, Fotografías y videos creados por los alumnos
Direcciones ciegas	2 - 4, 5 3- 9, 11	Introducción a la filosofía, ética, lógica y Fil. De la Ciencia	45, 42/ 39, 41 - 167	1, 2, 3, 4 y 5	Fotografías, Videos, (profesor) Hoja de evaluación, Fotografías y videos creados por los alumnos
El examen sin profesor	2 - 19, 20, 21 3 - 4, 5	Introducción a la filosofía, ética. Lógica y Fil. De la Ciencia	44, 41/ 40, 40, 39 - 204	1,2,3,4 y 5	Fotografías, Videos, (profesor) Hoja de evaluación, Fotografías y videos creados por los alumnos
Pista Final	2 - 19, 20, 21 3 - 4, 5	Introducción a la filosofía, ética, lógica y Fil. De la Ciencia	44, 41/ 40, 40, 39 - 204	1,2,3,4 y 5	Fotografías, Videos, (profesor) Hoja de evaluación, Fotografías y videos creados por los alumnos
	Total de Grupos : 12		Total alumnos: 1140		

ESTRATEGIAS	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA FASE 1 A LA 5	CONCLUSIONES DE LOS RESULTADOS EN LAS 5 FASES DE LAS 7 ESTRATEGIAS
<p>Un día como griegos</p> <p>La fila más larga del mundo</p>	<p>Elaboración de un diagnóstico - Diseño y aplicación de las estrategias - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (vivencia de la estrategia).</p> <p>- Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos.</p>	<p>- Los alumnos están dispuestos a experimentar nuevas maneras de aprender. - La estrategia promovió las siguientes actitudes: voluntad, compañerismo, paciencia. los siguientes aprendizajes: control de la emoción y nervios, reflexión preliminar y comprensión del tema de debate, propuesta personal y creatividad en su presentación.</p> <p>- Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (vivencia de la estrategia).</p>
<p>Los poetas Muertos</p>	<p>- Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos.</p>	<p>- Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (vivencia de la estrategia).</p>
<p>Pista, Marcadores y realidad Aumentada*</p> <p>Direcciones ciegas</p>	<p>- Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (vivencia de la estrategia).</p> <p>- Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (vivencia de la estrategia).</p>	<p>- Los alumnos están dispuestos a experimentar nuevas maneras de aprender. - La estrategia promovió las siguientes actitudes: voluntad, compañerismo, paciencia, /los siguientes aprendizajes: control de la emoción y nervios, reflexión preliminar y comprensión del tema de debate, propuesta personal y creatividad en su presentación.</p> <p>- Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (vivencia de la estrategia).</p>
<p>El examen sin profesor</p>	<p>- Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (vivencia de la estrategia).</p>	<p>- Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (vivencia de la estrategia).</p>

ESTRATEGIAS	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA FASE 1 A LA 5	CONCLUSIONES DE LOS RESULTADOS EN LAS 5 FASES DE LAS 7 ESTRATEGIAS
<p style="text-align: center;">Disfraz axiológico y profesional</p> <p style="text-align: center;">Actividad Final</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (vivencia de la estrategia) 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación de las estrategias anteriores para mejorar su aplicación - Elaboración de un Test de estilo de Aprendizaje - aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (conocimientos apropiados) - Aplicación de una hoja de evaluación de los alumnos (vivencia de la estrategia)

Evidencias gráficas y visuales de las Estrategias de aprendizaje.

Con base en los datos recabados en los cuadros anteriores podemos obtener las siguientes conclusiones que nos ayudaron a realizar la interpretación de las evidencias. El método kinético nos permitió establecer una relación entre las evidencias de cada una de las estrategias para comprender las diversas propuestas de los alumnos en sus fases de aplicación. Las evidencias fueron al mismo tiempo una evaluación constante y un horizonte de comprensión e interpretación que fue estructurando los argumentos de las conclusiones.

Para realizar la evaluación de cada estrategia se vislumbro desde su diseño en la elaboración de fotografías y videos capturados por el profesor y por supuesto, por los alumnos ya que fueron parte de las actividades esenciales de cada estrategia para que interpretarán sus propias conclusiones y, también permitieron manifestar la interpretación de los contenidos, de su personalidad, de su percepción de la realidad, etcétera.

Para la elaboración, captura e interpretación de las fotografías y los videos en cada estrategia y etapas se realizaron con el objetivo de comprender las creaciones de las fotos desde una primera mirada fenomenológica, es decir, de su primera percepción y reflexión del contenido; así como reflexionar en la otra etapa del proceso:

- a) **De Interpretación presente:** se capturó durante el desarrollo de las estrategias -las ocasiones requeridas- así como en su conclusión, el profesor explicó el objetivo de capturar la foto y les dará a los alumnos 5

minutos más para platicar y planear su representación. Se llama de interpretación, ya que es una primera aproximación del alumno –y el trabajo en equipo– para expresar su apropiación de las reflexiones manifestadas en un nuevo aprendizaje y, la manera en cómo pueden manifestar su interpretación personal en la concepción de una foto - imagen.

- b) ***De interpretación posterior:*** aprovechando la reflexión de los alumnos, se realizó en la siguiente clase -el profesor sabe en que siguiente clase– con más reflexión y ayudándose de otros recursos como disfraces, escenarios o exteriores, que ayuden a representar el aprendizaje de los contenidos desarrollados y reflexionados en la estrategia. En esta segunda ocasión fue más evidente la apropiación de ese aprendizaje, por que ya hubo un primer ejercicio y práctica de la actividad, pero también de la reflexión e interpretación sobre lo aprendido.
- c) ***De interpretación prospectiva:*** para relacionar temáticas, contenidos, propuestas, ideas o creencias personales con temas de la vida cotidiana, y, claro como parte del proceso del método kinético, los contenidos y objetivos de aprendizaje van relacionados ascendiendo en profundidad de análisis, por lo cual, se propuso la realización de fotos y videos en donde los alumnos puedan manifestar sus conclusiones sobre los aprendizajes que ahora ya pueden estar en el ámbito de los significativos. Las fotografías y videos adoptaron un amplio sentido ya que expresan aprendizajes construidos por los alumnos. Hay una graduación de los conocimientos reflexionados y de las interpretaciones elaboradas por los alumnos.

Características de las Fotografías y Videos

- d) Las fotografías fueron -y para casos futuros se recomienda- capturadas tanto en los momentos explícitos e indicados por el profesor y en la dinámica de las estrategias, así como, en el espacio didáctico como

parte de la clase durante las actividades de las estrategias. Las fotografías en sus tres capturas de interpretación son al mismo tiempo una evidencia de interpretación, creación y conclusiones del alumno sobre la temática y sus aprendizajes significativos.

- e) En las diversas actividades de cada una de las siete estrategias los alumnos capturaron fotografías, en el espacio lúdico y didáctico creado en el desarrollo de las estrategias las fotos fueron claves al contemplar la percepción espacio-temporal del alumno y su relación con el movimiento y captación del entorno inmediato. Así como, con la reflexión del alumno al respecto de sus percepciones y la comprensión e interpretación de los aprendizajes apropiados y que manifestaron conocimientos construidos.
- f) Con base en las siete estrategias y en al menos cinco de ellas se realizaron dos videos de entre 30 y 60 segundos, donde los alumnos presentaron situaciones y/o escenografías para expresar y manifestar la interpretación de los contenidos y aprendizajes apropiados en las estrategias. El educador o profesor al motivar la clase con los recursos presentados a lo largo de las estrategias promovió las posibilidades de percepción, expresión, creación, interpretación y acción de los alumnos y equipos.
- g) Las fotografías y los videos son la evidencia para interpretar los aprendizajes por parte de los alumnos durante las estrategias y del profesor para evaluar las evidencias; fueron contempladas como manifestaciones críticas y creativas para una evaluación continua.
- h) Las fotografías y los videos son una evidencia de la actividad misma, y del ejercicio del pensar, de las percepciones de la corporalidad, de la relación que los alumnos logran con los otros, de los conocimientos construidos que se presentan en cada una de las fases de aplicación.

- i) Las fotografías y los videos manifiestan, expresan, exponen su reflexión e interpretación para desarrollar aprendizaje apropiados que fueron significativos conforme se reflexionaron y pusieron en práctica.
- j) Las fotografías y los videos son un seguimiento procedimental para identificar el desarrollo de las estrategias y las etapas del método kinético; desde ambas posturas se puede analizar sobre el aprendizaje que los alumnos han aprendido y construido.
- k) Las fotografías y los videos son un instrumento para distinguir las etapas del método kinético, que muestra las características del ámbito lúdico, corporal y de movimiento. Las fotografías y videos realizados por los alumnos son una apropiación e interpretación de la fase preliminar - fotografías presente- además de permitir la reflexión para la elaboración de las fotografías con prospectiva.

Con base en lo anteriores criterios de interpretación y evaluación, se hizo evidente para la investigación que las fotografías fueron evidencias de todas las estrategias. Las fotografías, los videos, fotogramas, reflexiones vía email permitieron interpretar y explicar el proceso de las etapas del método kinético, así como, el diseño de los diagnósticos y las hojas de evaluación.

Evaluación de la estrategias

Un aspecto esencial en el diseño, elaboración, aplicación y evaluación de las estrategias fueron las reflexiones que consideran el aspecto ético¹⁸ de los alumnos de los 20 grupos. Para explicarlo de manera sencilla: los alumnos participantes deben ser considerados como personas autónomas –y muchas de ellas al ser menores de edad– es necesario considerar su autorización voluntaria para ser parte de la estrategia, sin tener ningún tipo de control por parte del profesor. Por lo tanto, para la aplicación de las estrategias se contemplaron los siguientes elementos preliminares de procedimiento:

¹⁸ Y, con mayor razón si se trata de una tesis de aprendizaje de filosofía, con contenidos éticos y con la propuesta de aprender virtudes, de actitudes donde se manifieste la capacidad de elección, de libertad, de aprender a actuar.

1. El documento (hoja) escrito de apertura y cierre, contó con la autorización escrita de los alumnos -sobre todo si son menores de edad- y la protección de sus datos personales.
2. Su participación en las estrategias fue de manera voluntaria, motivada por la labor docente, promovida por la dinámica lúdica.
3. De no querer participar, el profesor debe considerar su decisión, sin tener repercusión en una evaluación paulatina y final.
4. Se buscó la participación de los alumnos de manera motivada, lúdica, agónica y reflexionada.
5. La evidencia recolectada en la investigación protegió la integridad de cada uno de los alumnos y en caso de su publicación en cualquiera de sus maneras contar ya se cuenta con su consentimiento o autorización.
6. Las fotografías utilizadas como evidencia en la investigación en su mayoría son y fueron capturadas por el profesor. Por ello se colocan los datos debajo de la fotografía, con la fecha específica.
7. De utilizarse las fotografías capturadas por los alumnos debe dárseles el crédito de la misma.
8. Las encuestas para analizar las estrategias son anónimas.
9. Para las reflexiones de los correos electrónicos -email- se les pidió autorización a los alumnos, en caso de que fueran colocados en el documento.
10. Las reflexiones de cierre de cada estrategia fueron un parámetro para conocer la primera opinión de los alumnos, la cual, regularmente es siempre honesta, directa, sencilla, por ello, es importante que el profesor este consciente y presto para asimilar las propuestas y críticas de los alumnos.

Interpretar las evidencias (fotos, opinión-reflexión en hoja diagnóstica)

Para interpretar las evidencias del método kinético a continuación se presentan dos cuadros matriz. En el primero se explica la manera en que cada elemento participó como evidencia y el modo que se evaluó; en el segundo, se desglosa el número de evidencias de cada uno de los aspectos para manifestar una muestra mayor. Las estrategias de aprendizaje se aplicaron en 5 fases cada una, a 20 grupos diferentes y con un total de 858 alumnos de Preparatoria Agrícola.

En el cuadro 28, aparecen la cantidad de evidencias recabadas en cada fase en cada uno de los grupos donde se aplicaron cada una de las siete estrategias. Por ejemplo: en el caso de la primera estrategia, *los poetas muertos* en la columna inicial se presentan la cantidad de fotografías presente, en donde los números que aparecen son la cantidad de fotos capturadas, revisadas e interpretadas en esa estrategia durante 5 fases, es decir, durante dos años y medio. En la última fila aparece el total de fotos. Se debe recordar que cada fase se contempló en el macrociclo que incluye en las imágenes -páginas 86 a 90- un semestre a la vez, es decir, una fase de aplicación es la duración de un semestre, lo que permitió que se fueran revisando, analizando e interpretando las fotos, videos, fotogramas, hojas de diagnóstico y emails durante el semestre y al final, así como, antes de iniciar el otro.

En este procedimiento, que es parte de la etapa metodológica se realizó una evaluación continua de cada estrategia y del método kinético, que permitió mejorar las estrategias en su diseño, elaboración pero sobretodo en su aplicación y evaluación para analizar los alcances de la investigación y de los objetivos.

FOTOGRAFÍAS	Fotografías presente (durante la estrategia)	Fotografía posterior y prospectiva	Opinión - Reflexión Inmediata (cierre)
Estrategias de aprendizaje	Establecen la imagen lúdica. Manifiestan visualmente las características. Es la primera oportunidad de captar la esencia de la estrategia.	Como se explico, éstas fotos ya son resultado de la reflexión, interpretación y creatividad de los alumnos. Así como de un proceso evacuativo de la estrategia.	La opinión de los alumnos permite recabar las opiniones inmediatas sobre su experiencia académica, lúdica y vivencial de la estrategia.
Evaluación de la estrategia	A través de las imágenes se percibe y se interpreta la visión general de la estrategia y se puede hacer un seguimiento del proceso metódico.	A través de las imágenes se puede interpretar el proceso metodológico y el ámbito lúdico.	La reflexión de los alumnos expresa un comentario evaluativo sobre lo que aprendieron, sí, se divertieron, y si lograron realizar las metas y objetivos planteados.
Evaluación de los alumnos	Estas imágenes permiten visualizar las actitudes iniciales de los alumnos con referencia a la estrategia y su dinámica.	Estas imágenes permiten evaluar ya la percepción, reflexión, interpretación y creatividad de los alumnos. Así como su visión personal.	Las reflexiones de los alumnos también plasmadas en su bitácora personal permiten que puedan desarrollar s lenguaje escrito a manera de conclusiones.

Estrategias	Cantidad de Fotografías presente (durante la estrategia) FASES 1 A 5	Cantidad de Fotografías posterior y prospectiva	Videos con la opinión de los alumnos	Números de hojas diagnósticos	Email de los alumnos: Reflexión posterior
Los poetas muertos	23/25/25/24/25 (72)	18/19/20/20/20 (97)	5/5/6/6/6 (28)	3 con 10 preguntas	40/41/43 (124)
La fila más larga del mundo	22/23/22/22/23 (62)	17/18/18/19/19 (91)	10/10/11/11/10 (52)	3 con 10 preguntas	42/43/39 (124)
Direcciones Ciegas	25/26/26/27/27 (131)	25/26/26/26/27 (130)	10/11/11/11/12 (55)	3 con 10 preguntas	38/43/44 (125)
Un día como griegos	45/44/44/45/45 (223)	26/26/27/27/27 (133)	12/12/12/12/13 (61)	4 con 10 preguntas	45/44/43/42 (174)
Pista, Marcadores	42/43/42/43/45 (215)	26/27/27/28/28 (136)	22/22/21/22/22 (134)	4 con 10 preguntas	44/43/44/45 (176)

Estrategias	Cantidad de Fotografías presente (durante la estrategia) FASES 1 A 5	Cantidad de Fotografías posterior y prospectiva	Videos con la opinión de los alumnos	Números de hojas diagnósticos	Email de los alumnos: Reflexión posterior
Examen sin profesor	10/11/11/12/12 (56)	5/5/6/6/6 (28)	4/5/5/4/4 (26)	4 con 10 preguntas	43/44/45/41 (173)
Disfraz axiológico	40/41/41/42/42 (206)	25/25/25/26/26 (127)	10/11/11/10/10 (52)	3 con 10 preguntas	43/44/41 (128)
TOTALES	965	742	408	24 hojas	1024

Ya se mencionó anteriormente la manera en que las fotografías fueron un modo de manifestar y encaminar el proceso del método kinético. Ahora, con base en lo anterior se estructuró un esquema para mostrar cómo y con qué características se realizaron las interpretaciones de las evidencias: fotografías y videos.

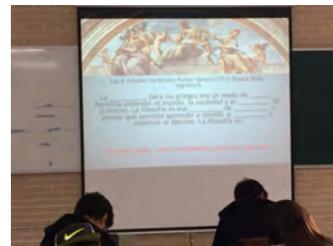
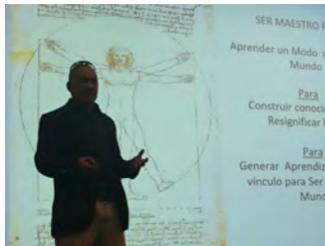
Análisis e interpretación de las evidencias de los alumnos: ¿Cómo interpretar las fotografías y videos?

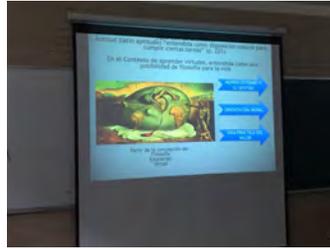
En este cuadro se explican los elementos que se utilizaron para interpretar las evidencias y relacionarlas directamente con los objetivos de la investigación. De igual manera el cuadro nombrado de fotografías de la página 136 ayuda a entender que se buscó en cada una de esas evidencias. Cuadro 30.

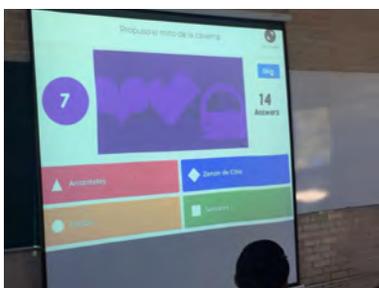
EVIDENCIAS	DETALLES DE LA INTERPRETACIÓN
FOTOGRAFÍAS DE INTERPRETACIÓN PRESENTE	<ul style="list-style-type: none"> - Ver: corporalidad en el espacio, relación con el contexto, idea y concepción de la imagen, relación con el aprendizaje, postura personal. - Se capturó la imagen al momento de manifestar la corporalidad en movimiento para detectar el traslado del cuerpo en la dinámica lúdica, con el ejercicio del pensar para saber que hacer y cómo jugar. - La captura de la imagen expresó su interpretación sobre la temática de la estrategia, manifestó en algunos casos su primera postura con respecto al aprendizaje de algo (la vida, Dios, muerte, ser humano). - La imagen representó un elemento de creatividad y trabajo en equipo para lograr una escenografía que representará el punto anterior.

EVIDENCIAS	DETALLES DE LA INTERPRETACIÓN
FOTOGRAFÍAS DE INTERPRETACION POSTERIOR	<ul style="list-style-type: none"> - Se analizó el elemento de creatividad y propuesta personal como principal objetivo, ya que el alumno contó con más tiempo para pensar su idea o propuesta. - Un ejemplo: representar el acto o actitud de una virtud, de un valor expresado ya en acción. - Se expresó a través de la imagen una propuesta vivencial, una experiencia que ha dejado huella, una situación vivencial.
FOTOGRAFÍAS - VIDEOS DE PROSPECTIVA	<ul style="list-style-type: none"> - Se expresan ya desde un horizonte que muestra aprendizajes significativos. - Ya sea una fotografía (visión de su futura profesión), un video (una breve historia que enseñe un mensaje, idea, propuesta vivencial, filosófica, ética, moral, etcétera). - Existe una reflexión que muestra un insertarse en la realidad, criticarla, cuestionarla, interpretarla. - Las evidencias muestran un horizonte para aprender a vivir, a ser, a estar.
REFLEXIÓN VÍA EMAIL	<ul style="list-style-type: none"> - Después de dar lectura se analizó la explicación de su propuesta -que ya manifiesta un aprendizaje e interpretación del mismo-, además se considero su opinión -ya reflexionada- sobre la estrategia aplicada. - Además del desarrollo del lenguaje escrito -que es una habilidad para la vida- manifiesta a través del mismo una propuesta personal sobre las temáticas más importantes: ¿qué es la vida? cómo vivir, qué es la muerte, cómo ser el auctor de la vida, etcétera. - Algunos de los textos enviados aparecen en esta investigación para presentar ejemplos de lo explicado anteriormente, respetando los datos personales de los alumnos.

Fotografías previas a las estrategias. Primer Etapa del Método kinético. abril y mayo.







Las imágenes son una evidencia de la primera etapa del método kinético, la cual, tiene como objetivo principal generar con la motivación un primer acercamiento con los contenidos de las materias, con la reflexión sobre el juego, la vida, la muerte, el destino, la felicidad, etcétera.

Estas múltiples actividades son también una postura didáctica que en próximas investigaciones se van a reflexionar con mayor detenimiento, pero es importante mencionar que es parte previa del método de intervención -el kinético- porque será una base sustancial para comprender la esencia pedagógica, lúdica y filosófica de las estrategias de aprendizaje.

Como se puede apreciar en las imágenes se utilizaron diversos recursos y elementos para motivar, provocar y buscar inspirar a los alumnos para participar e iniciar

una reflexión sobre la importancia de aprender a pensar y cómo puede ayudar a comprender su vida y a desarrollar su vida académica. Desde el inicio en estas clases de la etapa motivadora, ya se comienzan a realizar actividades similares que encontrarán al momento que fueron aplicadas las estrategias.

Cuadro de Interpretación

- Las clases iniciales lograron motivar al alumno para con los temas de clase, causaron curiosidad, participación y reflexiones preliminares sobre algunos temas esenciales como qué es la vida, la muerte, la felicidad, la filosofía.
- Los recursos visuales permitieron acercar a los alumnos con sus sensaciones y percepciones, ambas esenciales para aplicar las estrategias de aprendizaje y el método kinético.
- Los recursos visuales fueron acompañados de actividades lúdicas y agónicas para promover la participación, la opinión, la interpretación de ellos mismos sobre sus emociones.
- El trabajo individual, en equipo y grupal se inició en esta fase para permitirle al alumno a promover sus relaciones con los demás y desarrollo del lenguaje verbal y escrito.
- Se desarrollo un ambiente de reflexión para explicar ideas, argumentos y temas fueron claves más adelante, cuando se aplicaron las estrategias de aprendizaje.

Fotografías de las Estrategias de aprendizaje. De interpretación presente

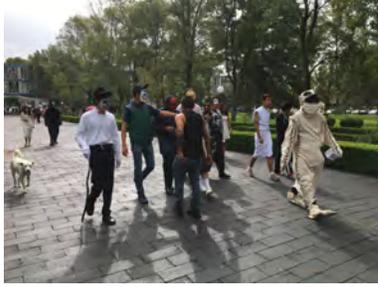
Fotografías: que van de abril y mayo 2018 a marzo 2020.















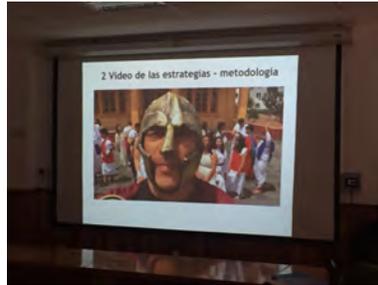


Cuadro de Interpretación

- El movimiento y la corporalidad fueron el vehículo para iniciar la participación en la actividad, además de ser la base para experimentar las sensaciones y emociones provocadas por el juego.
- Aunado a las percepciones los alumnos establecieron unas primeras reflexiones sobre las mismas para poder responder a las exigencias lúdicas y agónicas de las actividades.
- Tanto a nivel individual como de equipo se obtuvo una participación activa casi del total de los alumnos de cada grupo, y, lo más importante con disposición para participar y estar abierto para aprender.
- Los alumnos mostraron desde el inicio una alegría de sorpresa y curiosidad por realizar actividades innovadoras y en su mayoría los alumnos se divirtieron constantemente, lo que se puede observar en las imágenes.
- La percepción de las emociones y sensaciones junto con el acto del pensar, fueron las herramientas para que los alumnos pudieran participar en las actividades de las estrategias, lo cual quedó evidente en el momento que ellos tuvieron que proponer sus ideas, conclusiones, afirmaciones e interpretaciones, y manifestando elementos de crítica y creatividad.
- Hubo a través de las estrategias una percepción del entorno, una relación con el espacio que además promueve ciertas sensaciones de libre movimiento.
- Las imágenes muestran una actitud creativa frente a los retos lúdicos y agónicos, y, con su reflexión al final de las actividades manifestaron apropiaciones de sensaciones, de pensamientos, de ideas y de aprendizajes. Se puede afirmar que hay una actitud de darse cuenta de que pueden ellos aprender a construir su conocimiento.
- Los alumnos realizaron sus interpretaciones sobre algunos temas como el significado de la vida, de la muerte, de la felicidad, de qué son los valores, las virtudes. A través de las imágenes podemos interpretar una apropiación de sentido al respecto de los temas, de una actitud participativa frente al reto, una resolución de problemas, una apertura para atreverse a hacer cosas nuevas e innovadoras.
- Lo anterior, ya va manifestando una preliminar actitud en el desarrollo de habilidades para la vida, las cuáles además se fueron retroalimentando y forjando con la relación intrínseca con los compañeros de grupo y de juego.
- La oportunidad para que ellos propusieran sus propias conclusiones de los temas expuestos en las estrategias se vieron plasmadas en las fotografías y videos en que los alumnos aparecen y realizaron.
- Las estrategias provocaron un estado de apertura para darse cuenta que son capaces de aprender a pensar, a actuar y de apropiarse de contenidos, sensaciones, experiencias y aprendizajes.

Fotografías de interpretación prospectiva. De abril 2018 a marzo 2020.

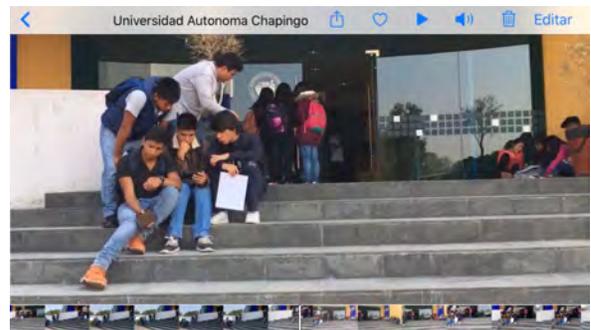


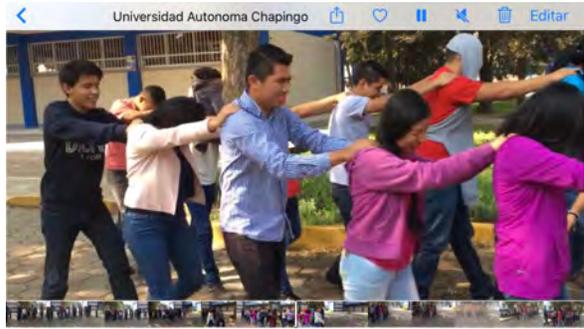


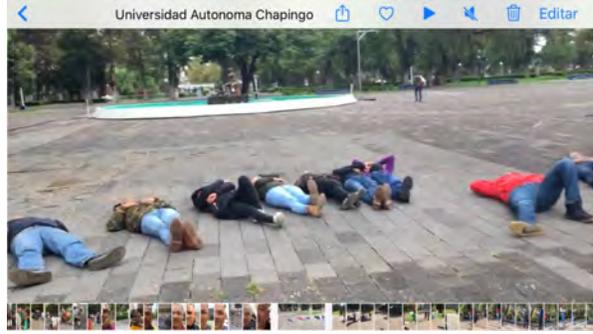


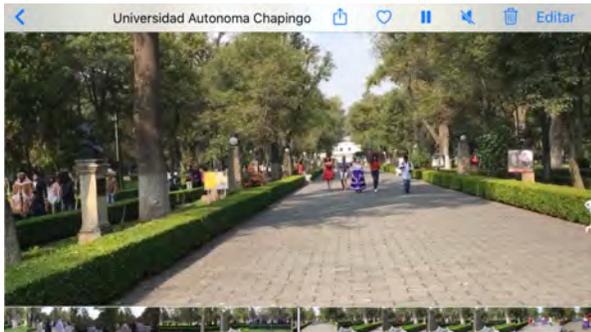
Fotogramas de los videos: junio 2018 - marzo 2020.

Como ya se explicó los fotogramas son capturas de pantalla de un video existente. En la franja de arriba se observa el lugar y/o la fecha, en la franja de abajo se aprecia las secuencias del video.

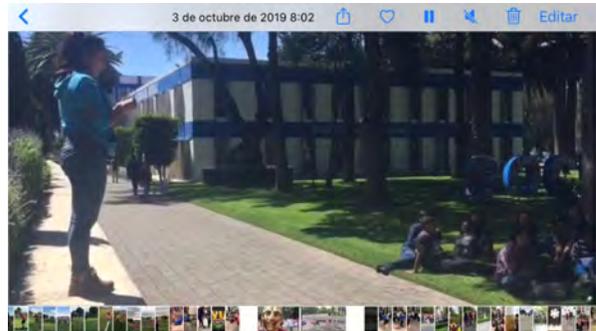












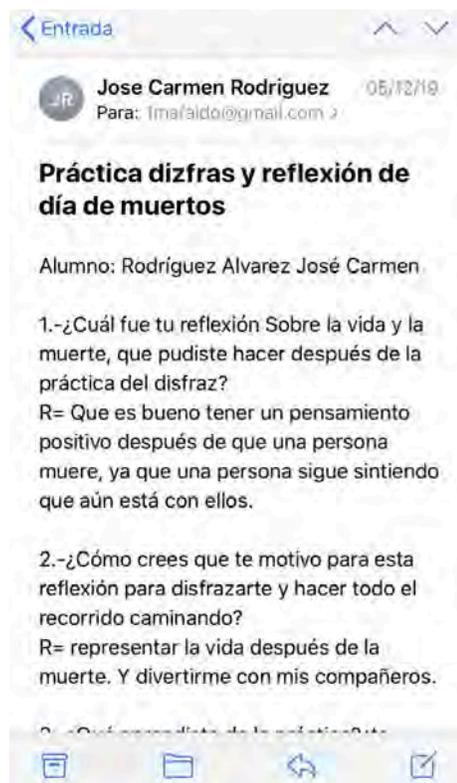
Cuadro de Interpretación

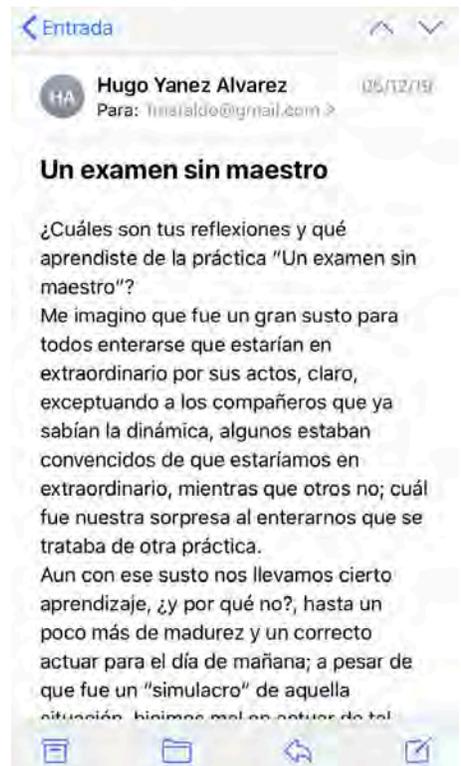
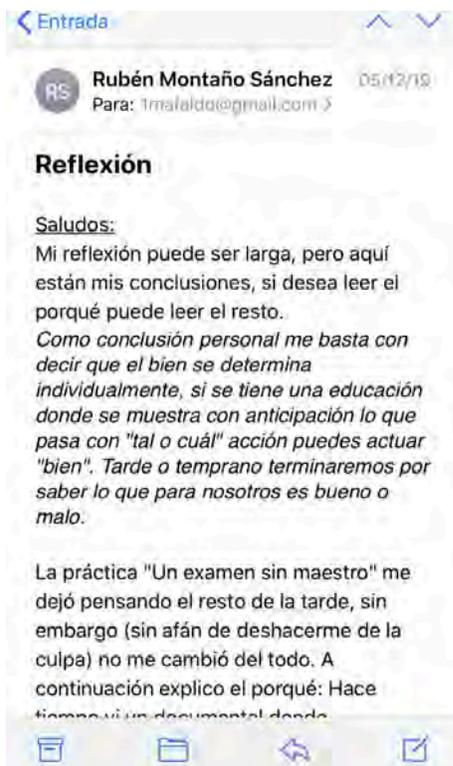
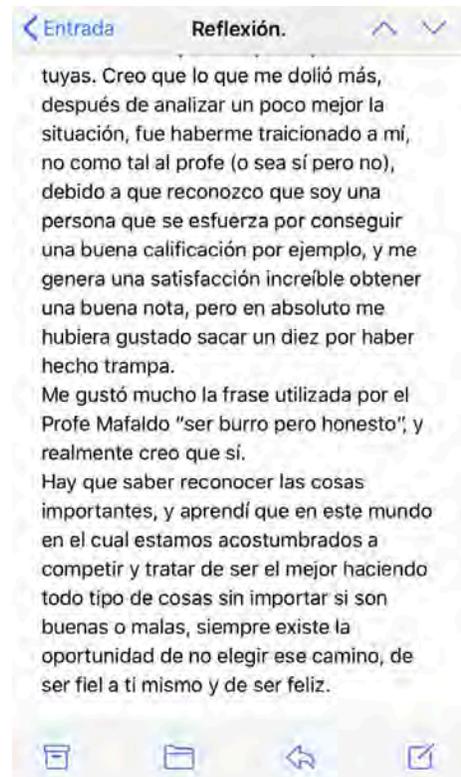
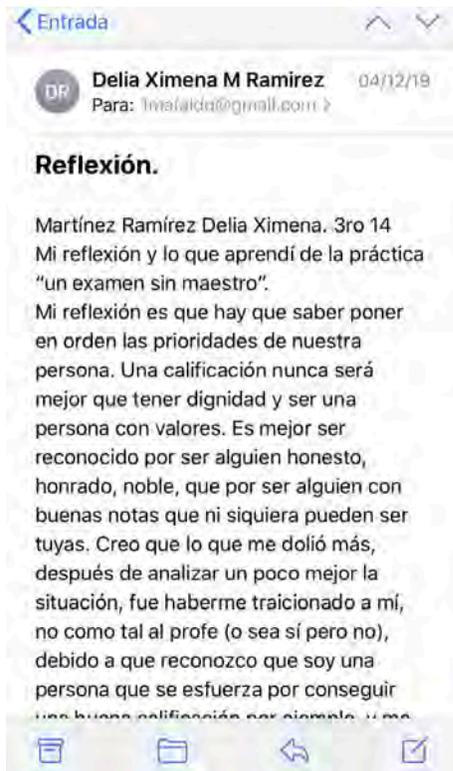
- Las imágenes nos permitieron una interpretación muy accesible ya que manifiestan las actitudes y habilidades que se querían desarrollar a través de las estrategias de aprendizaje y método kinético.
- Podemos interpretar que hubo un desarrollo en el proceso tanto de aprender de las sensaciones y emociones, cómo de aprender a realizar y plasmar pensamientos, ideas, opiniones y conclusiones. Además -esencial en esta parte del método- expresarlas de manera creativa, lo que ya muestra ciertos aprendizajes significativos y habilidades para la vida.
- En el caso de las estrategias que implicaron la realización de un disfraz de manera creativa, también implicó aprender actitudes para consigo mismo para enfrentar el miedo, la vergüenza, la burla, frente a los demás y aprender a reírse de sí mismo. La reflexión posterior nos dejó muy satisfechos por el nivel de profundidad logrado por los alumnos, lo que expresó también un desarrollo de su lenguaje escrito.
- Con la posibilidad de los videos se expresaron conceptos más profundos al poder elaborar un guion que exprese conclusiones personales sobre los temas, de manera lúdica, corporal, con movimiento constante y con el ejercicio del pensar.
- Los fotogramas nos permiten observar la relación de corporalidad y reflexión, para atender a las exigencias de aprender constantemente. Los videos confrontaron las diversas posturas sobre los temas, el debate generado durante la estrategia, el respeto hacia las ideas de los demás, y, la construcción de aprendizaje que se manifestaron en la fase final de todas las estrategias.
- En todas las estrategias se observó un desarrollo cognitivo y axiológico de los alumnos, manifestado en cómo ellos pudieron expresar su interpretación sobre valores y virtudes y cómo son esenciales en la vida académica y cotidiana.
- Los objetivos contemplados por el método kinético para generar aprendizajes significativos fueron evidentes en el proceso de las actividades que se expresaron en las diversas imágenes y su nivel de interpretación. La corporalidad, los elementos lúdicos, el ejercicio del pensar, el desarrollo de habilidades emotivas, cognitivas, sociales -para la vida- se presentaron en las creaciones de los alumnos y en la resolución a los retos, los cuáles implicaban una actitud reflexiva y moral en algunos de los casos. Aún cuando muchos alumnos se dejaron llevar por el impulso y realizaron acciones contrarias a las normas y reglas, establecieron una actitud crítica para saber que hicieron mal y que aceptaban las consecuencias de sus acciones.
- La conclusión de las estrategias de aprendizaje en su fase final y la expresión de sus apropiaciones en los productos creativos soportan procesualmente el diseño y su aplicación.
- Todas las evidencias fueron parte de un proceso de aprendizaje a lo largo de cada estrategia y de las diversas fases de aplicación, lo que permitió evaluar ñas estrategias y las etapas del método kinético.

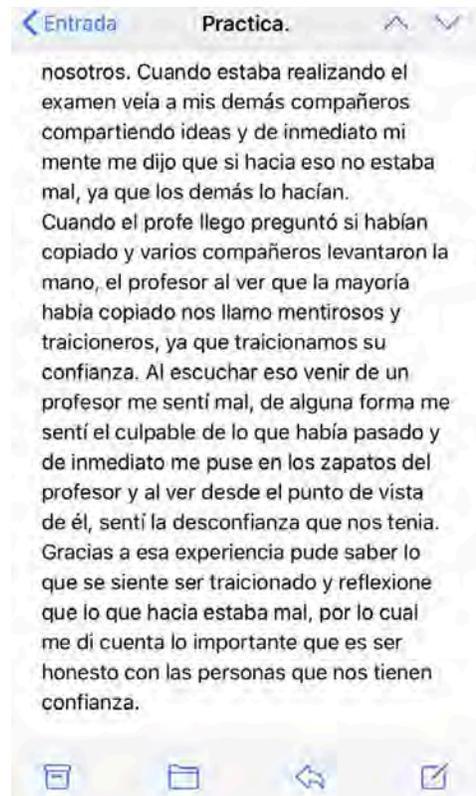
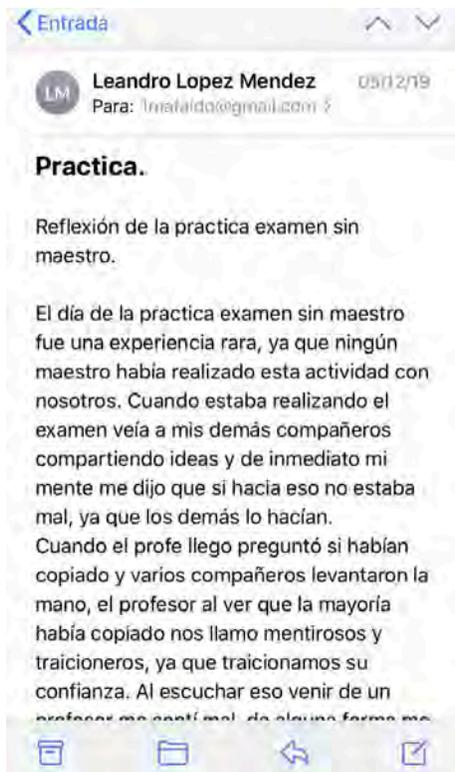
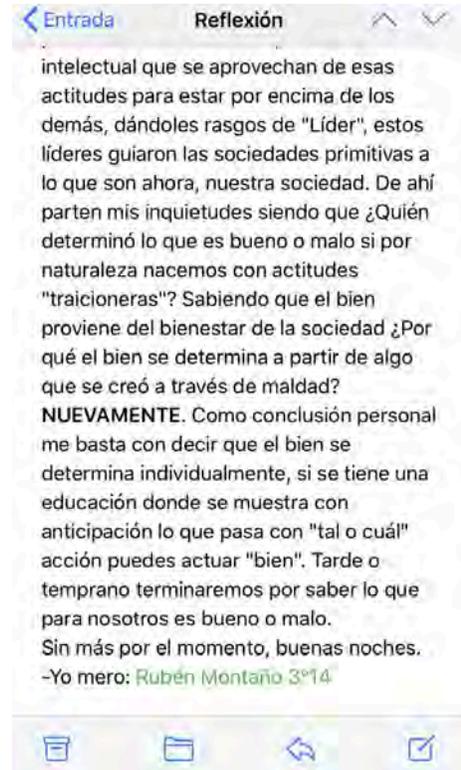
- Al mismo tiempo los alumnos aprendieron a autoevaluarse, lo que implica en términos de habilidades para la vida una capacidad de reinventarse, reafirmarse en cualquier fase de su vida.

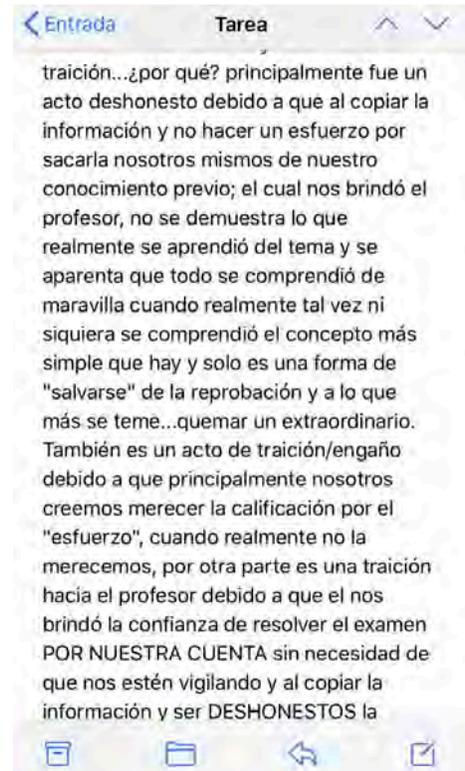
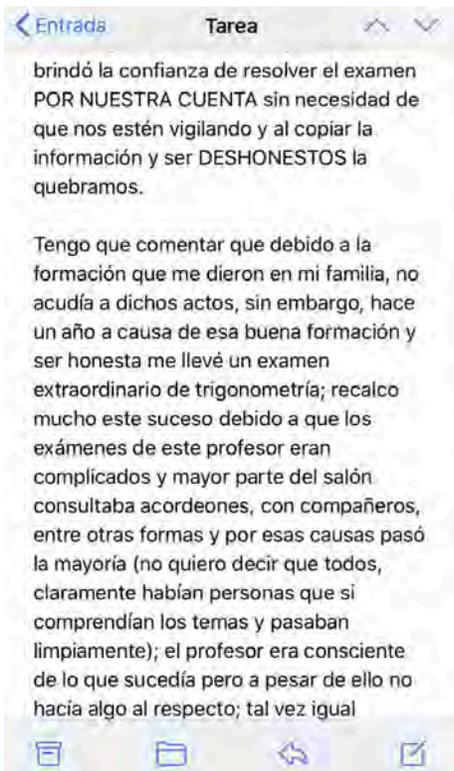
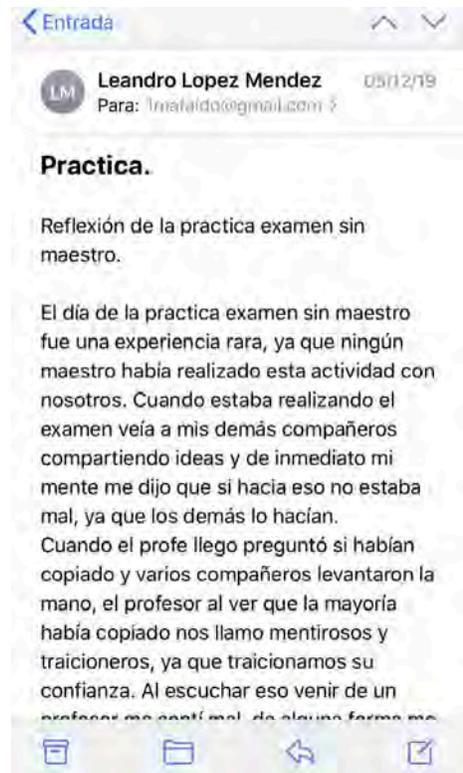
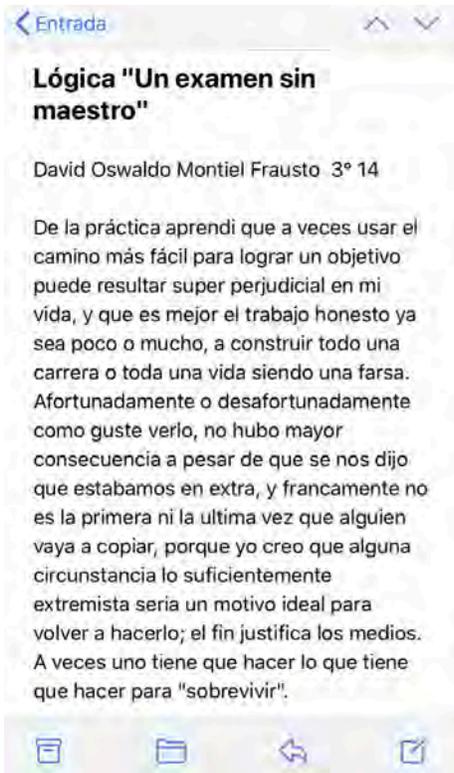
Reflexiones de los alumnos, vía correo electrónico (email).

Este medio para conocer la reflexión de los alumnos se utilizó en tres estrategias: Un día como griegos, el examen sin profesor y el disfraz axiológico o profesional. Se presentan los textos en captura de fotografía para darle mayor objetividad a esta reflexión que ya es subjetiva en esencia misma. En el caso del disfraz axiológico o profesional se realizó en las fechas que se conmemora y reflexiona sobre el día de puertos y halloween -día de la venida de todos los santos-, con lo cual también se pudo poner en tema de debate las ideas sobre la vida y la muerte. De igual manera, al contar con el permiso de los alumnos aparecen en las siguientes capturas de pantalla los nombres de algunos de los alumnos, el nombre de la estrategia y la fecha de envió -recordar que se trata de una actividad de reflexión e interpretación posterior- así como el email del profesor. Se colocan en este texto sólo unos cuantos, pero se cuenta con un archivo digital que incluyen todos, por si se necesitará más adelante.









Entrada

Nicole Quintana 05/12/19
Para: Tmataldo@gmail.com >

Tarea

Práctica "examen sin maestro"
Reflexiones y aprendizajes

Hace aproximadamente dos semanas se llevó a cabo la práctica "Examen sin maestro", el cual consistió básicamente en la aplicación de un examen sobre la materia pero como menciona el título de la práctica; sin maestro. Alrededor del 96% de los estudiantes del salón (si es que existió alguna excepción) consultaron a sus notas, otros compañeros, entre otras técnicas para copiar información y resolver el examen, incluyéndome. Sin duda, al realizar dicha acción fue un acto de deshonestidad y sobre todo de traición...¿por qué? principalmente fue un acto deshonesto debido a que al copiar la

Entrada

Tarea de Santiago Santiago Irwin Jhonatan

Prácticadisfraz y reflexión Día de muertos

- Cual fue tu reflexión sobre la vida y la muerte, que pudiste hacer después de la práctica del disfraz.
La vida es única y debes disfrutarla día con día como si fuera el último, todo lo que te propongas hacer debes hacerlo lo mejor posible porque al llegar la muerte esto acaba y te recordarán por lo que hiciste cuando estabas vivo.

- Cómo crees que te motivo para esta reflexión disfrazarte y hacer todo el recorrido caminando.
Me hizo reflexionar y pensar que debo esforzarme cada día y dar lo mejor de mí siempre y así lograr mis metas

Entrada

Sthepanie Falcon Ramirez 05/12/19
Para: Tmataldo@gmail.com >

reflexión de día de muertos

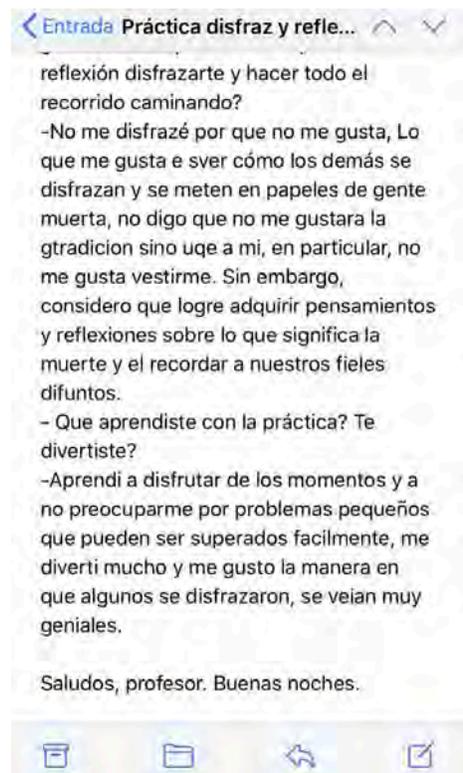
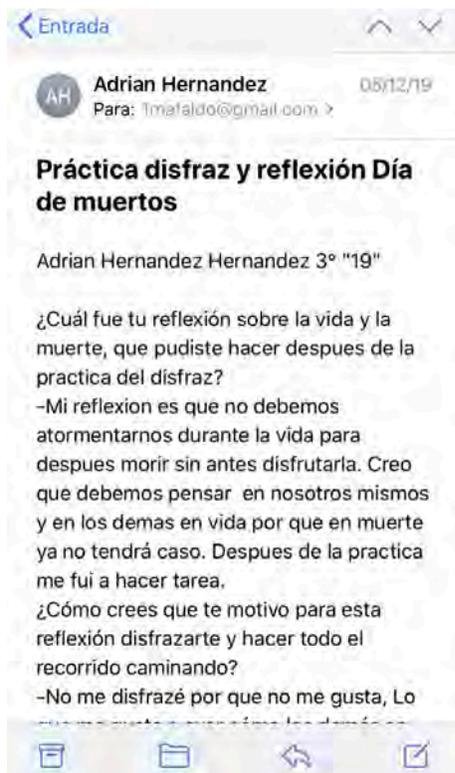
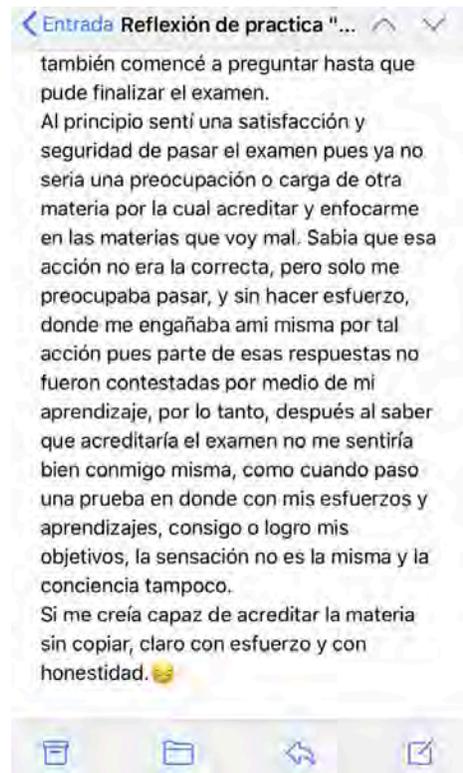
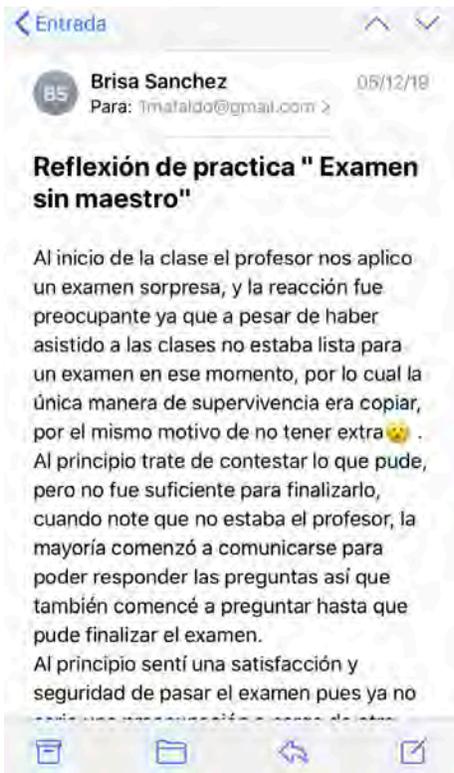
Cual fue tu reflexión sobre la vida y la muerte, que pudiste hacer después de la practica.
Ya he pensado en eso, prefiero no reflexionar mucho sobre eso eso, estamos vivos ahora, hagamos que la vida valga y la muerte sea tranquila. Aún así pienso que la vida y la muerte son procesos por la que todos los seres vivos pasamos, el de quien y como es que nos pone mas a reflexionar sobre. En algunos cosos este tema puede ser demasiado deprimente, pues como seres humanos no estamos capacitados para la aceptación de la muerte aun sabiendo que va a pasar.

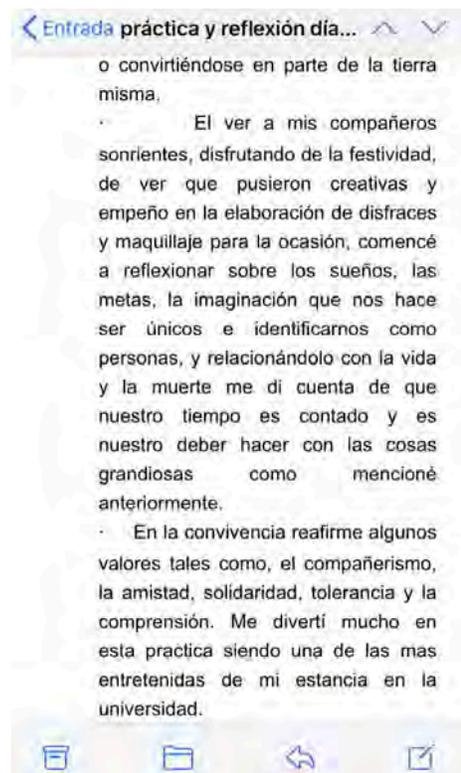
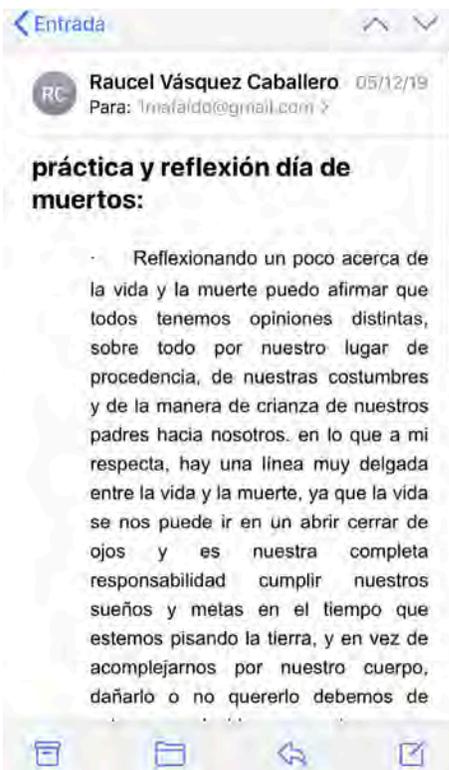
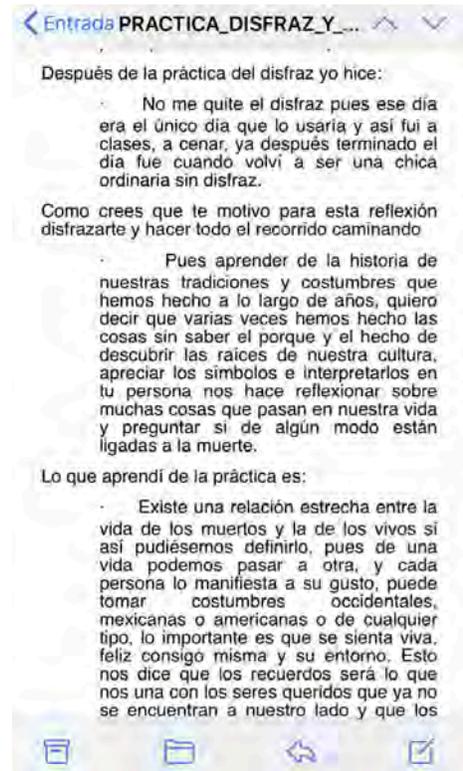
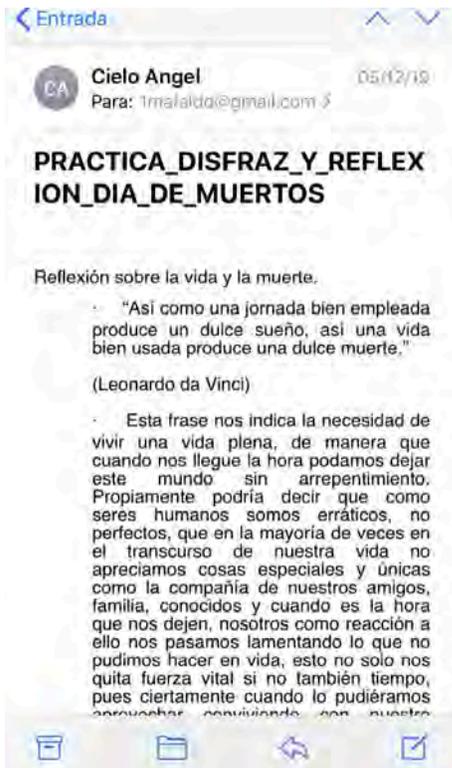
Como crees que te motivo para hacer reflexión disfrazarte y hacer todo el

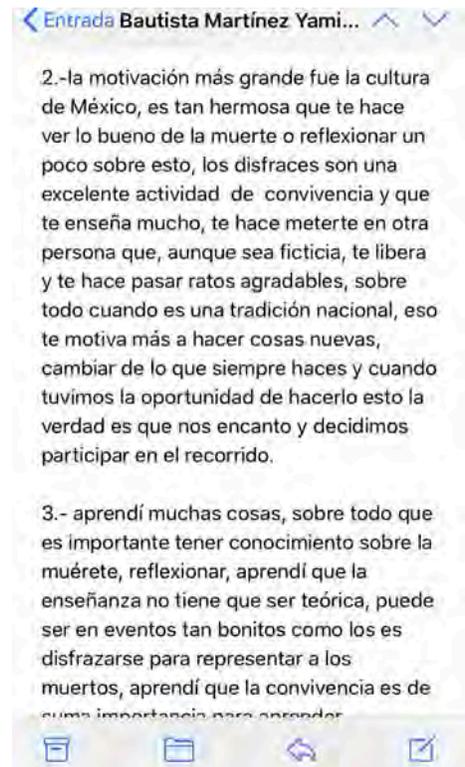
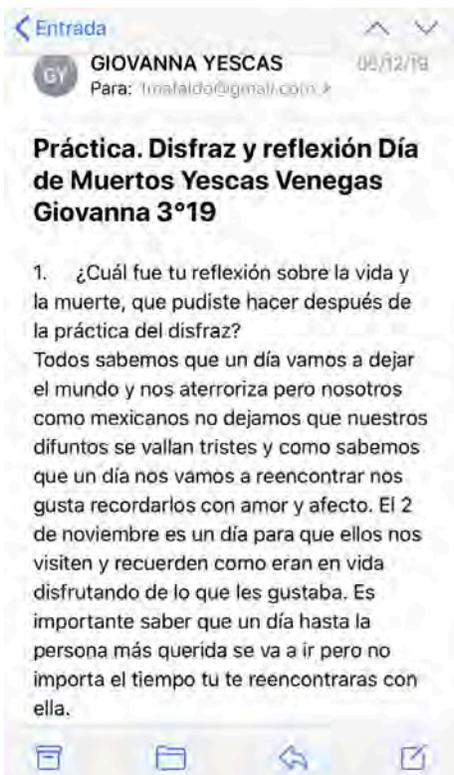
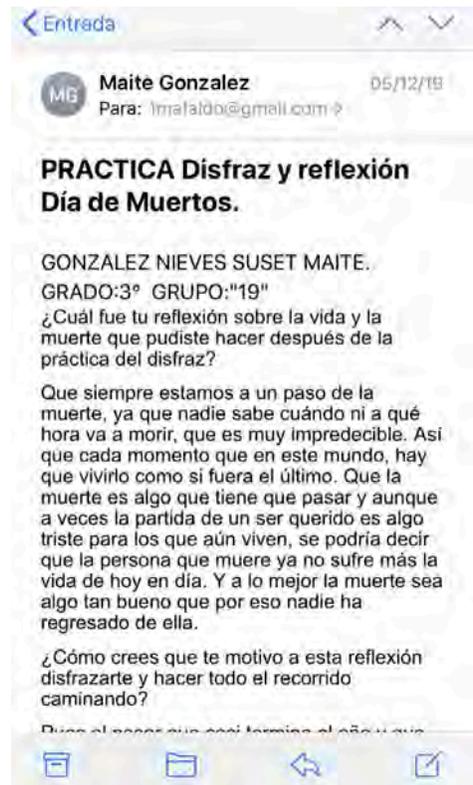
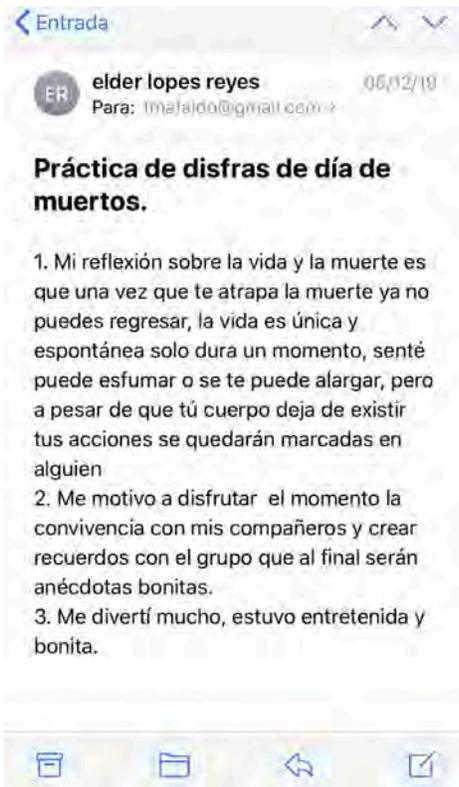
Entrada reflexión de día de mue...

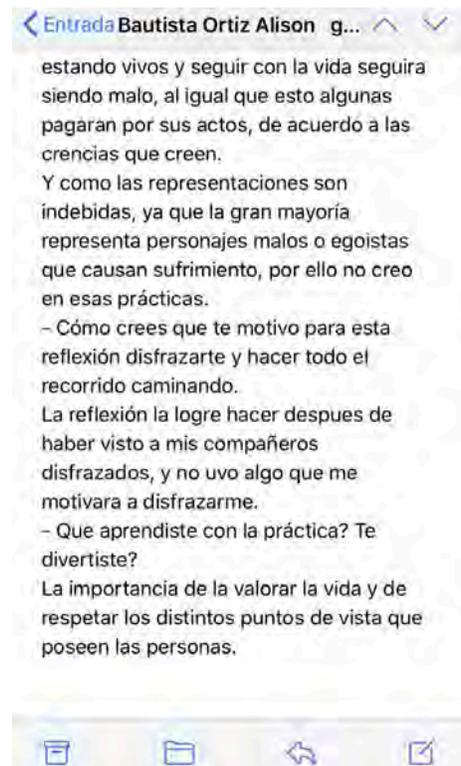
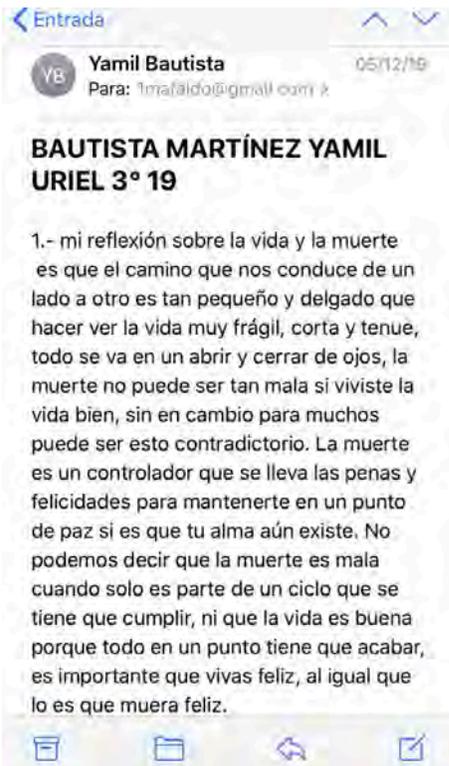
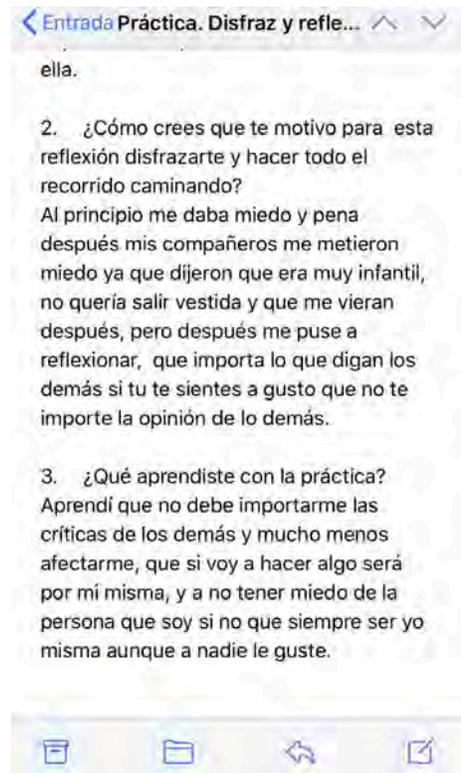
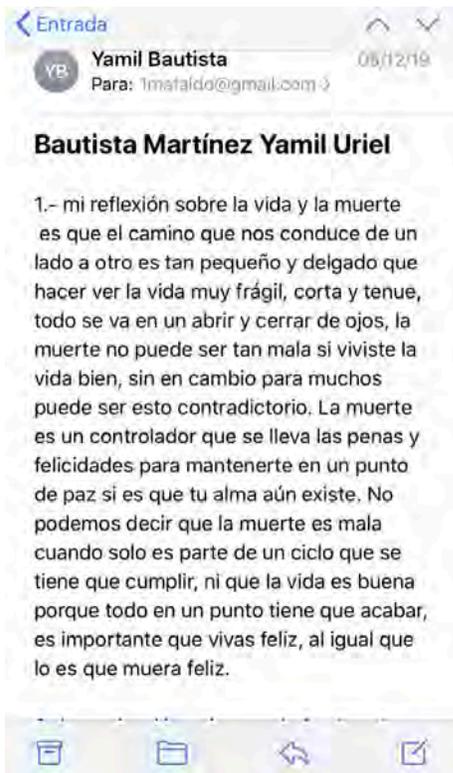
Como crees que te motivo para hacer reflexión disfrazarte y hacer todo el recorrido caminando.
Aún no logro comprender que me hizo reflexionar sobre el disfrazarme de algo o bueno tal vez si lo se, la pérdida de un ser querido cercano puede llegar a remover hasta los mas profundos sentimientos y meditar de lo que has hecho con tu vida. Qué aprendiste con la practica? Te divertiste?
a perder el miedo y atreverme a hacer algo diferente, esto es sin duda un poco de práctica, para poder dejar la vergüenza y que todo reluzca, son cosas pequeñas pero con un gra valor y por supuesto que me divertí, hacer algo diferente, salir de la rutina y perder un poco el miedo a las cosas diferentes.

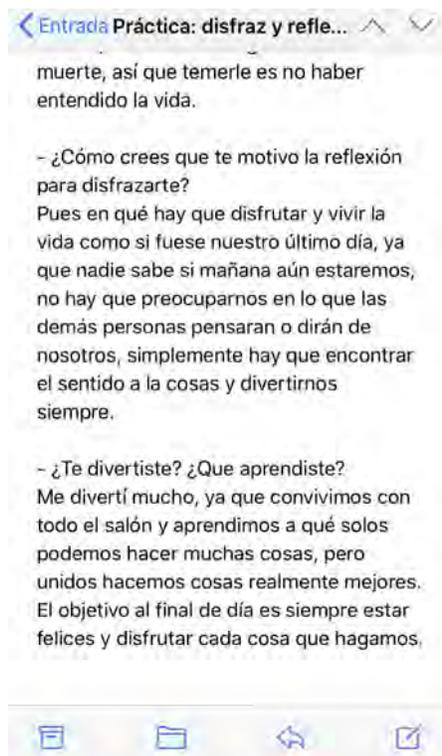
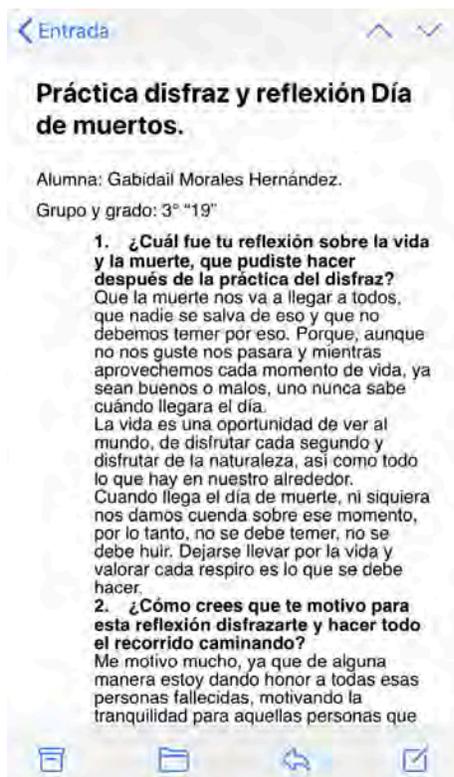
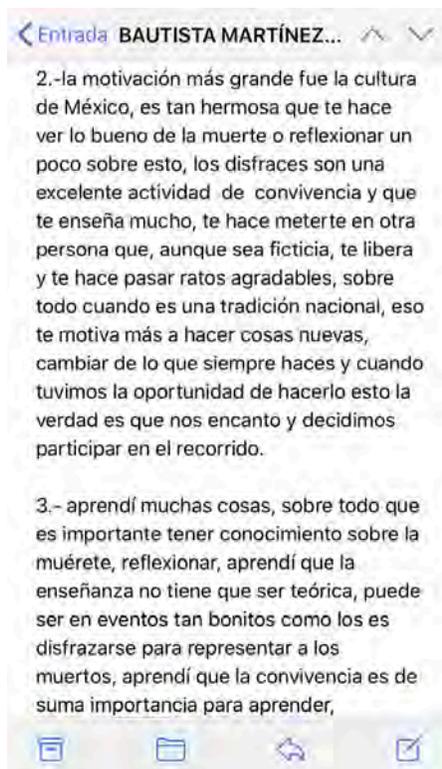
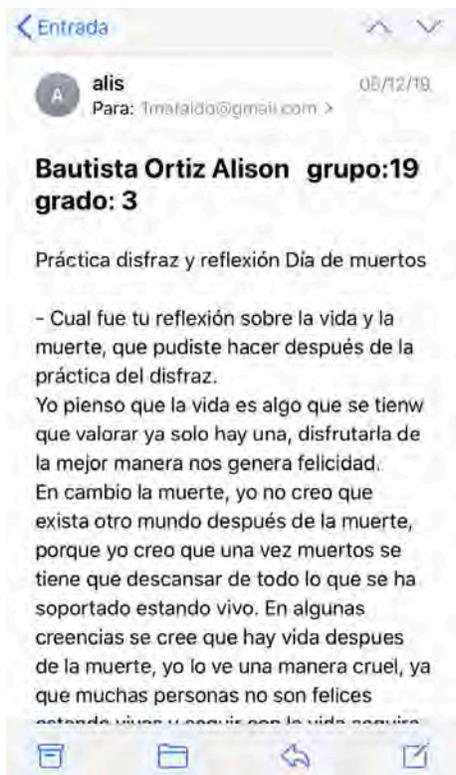
Falcón Ramirez Sthepanie Grupo: 19
Grado: 3º

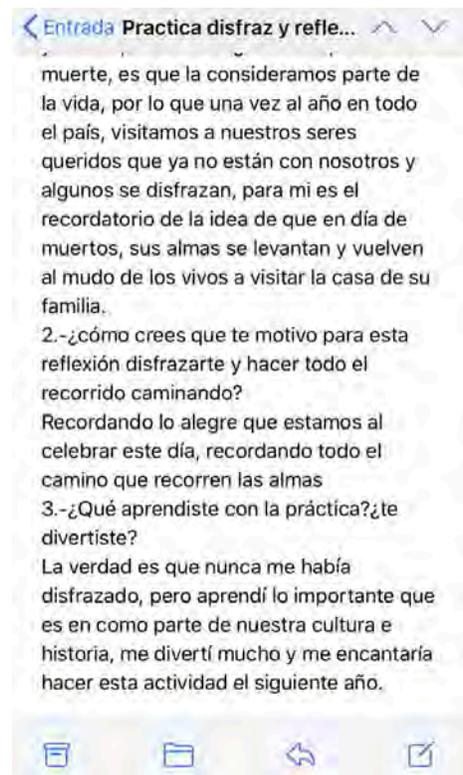
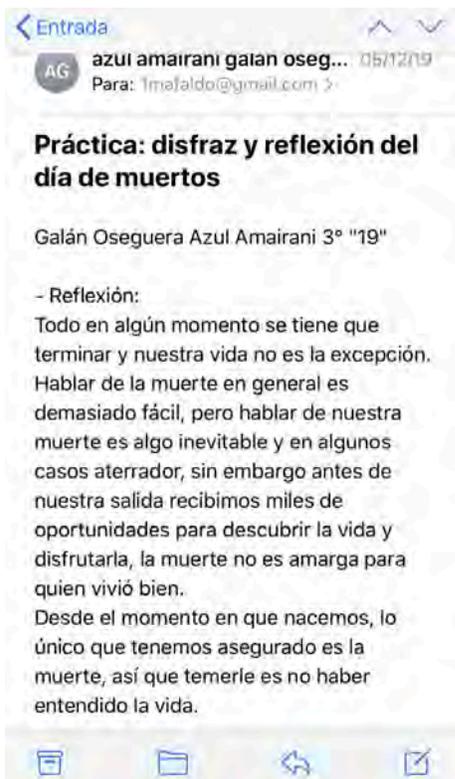
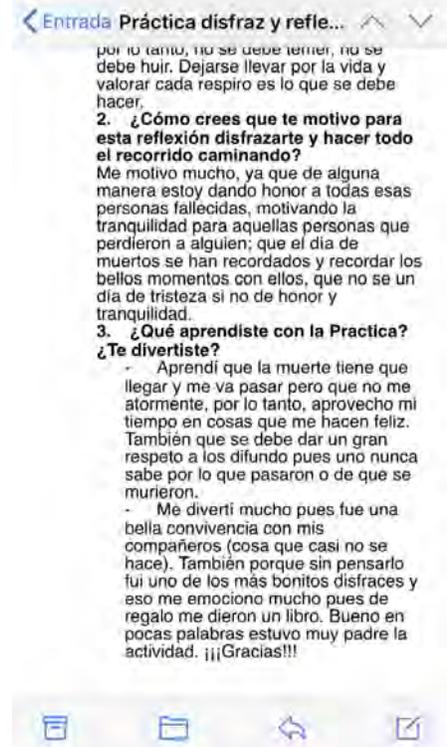
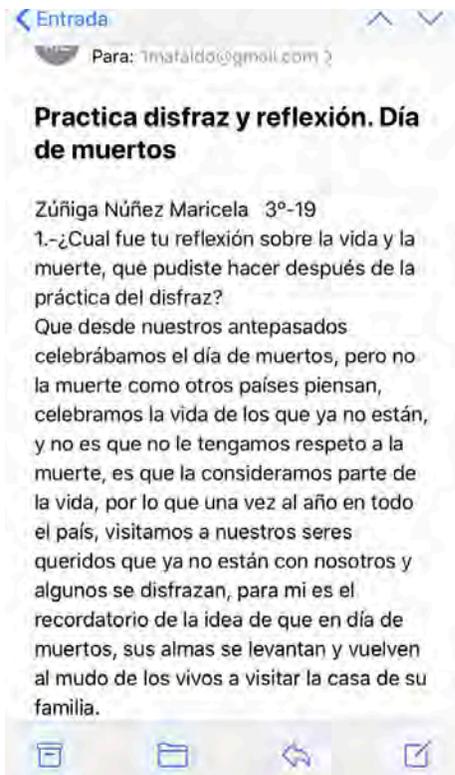


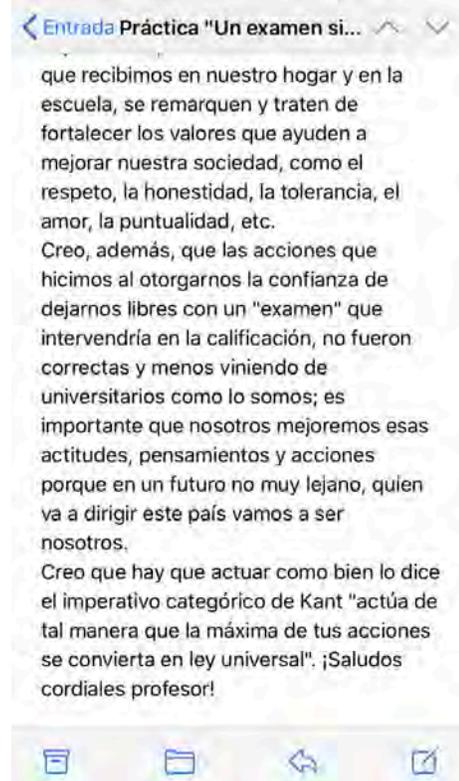
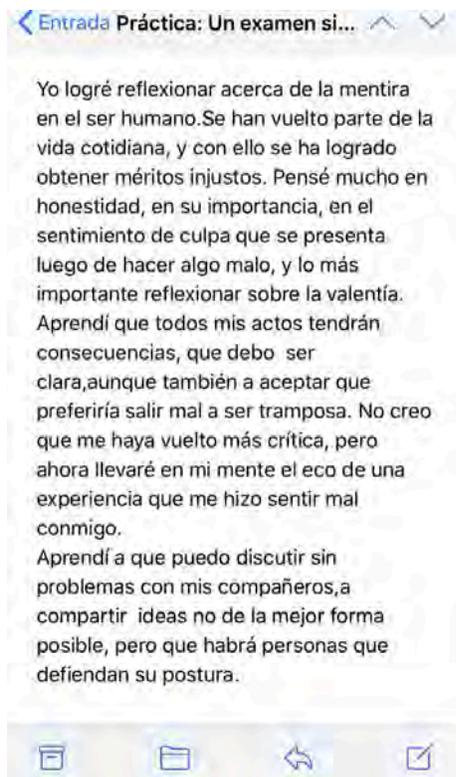
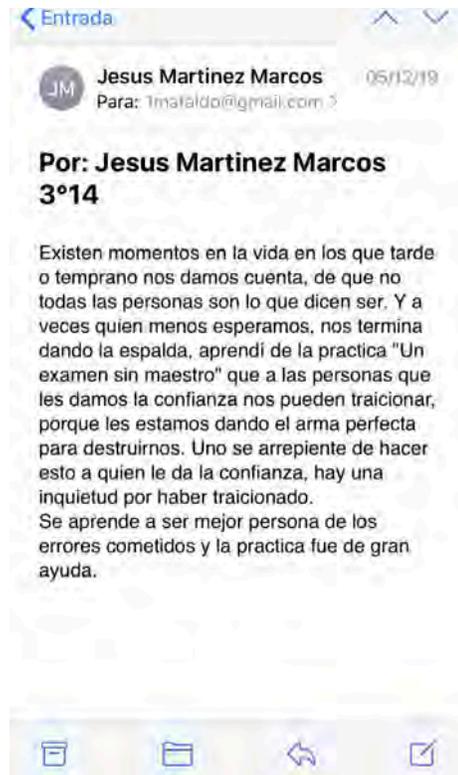
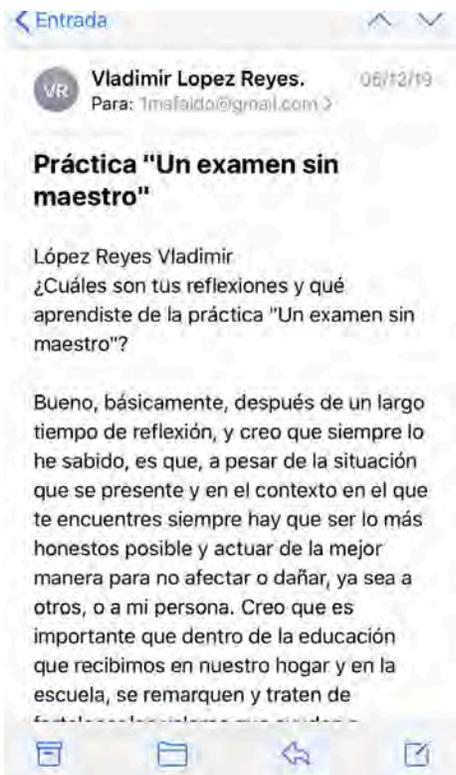


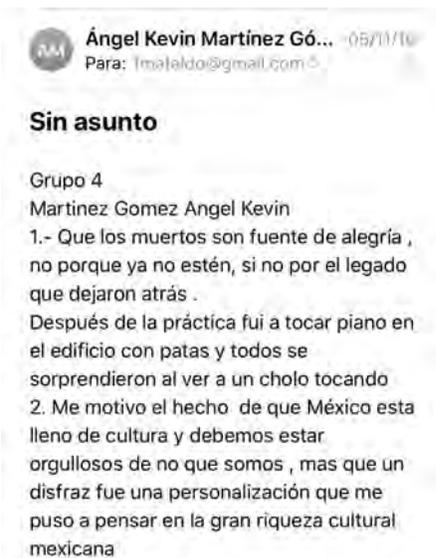
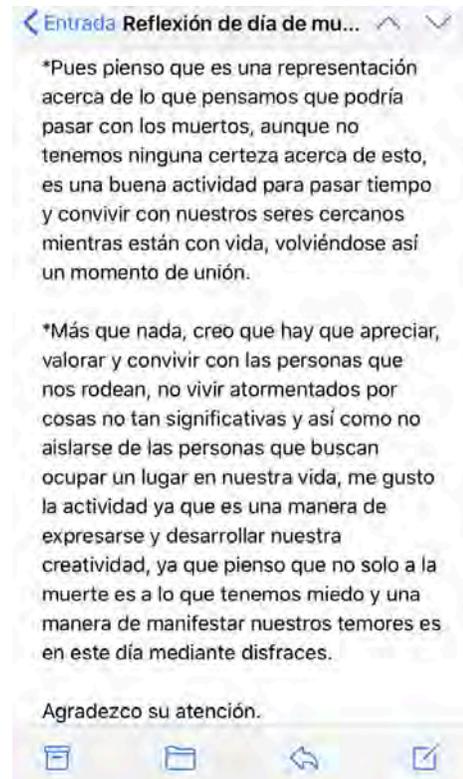
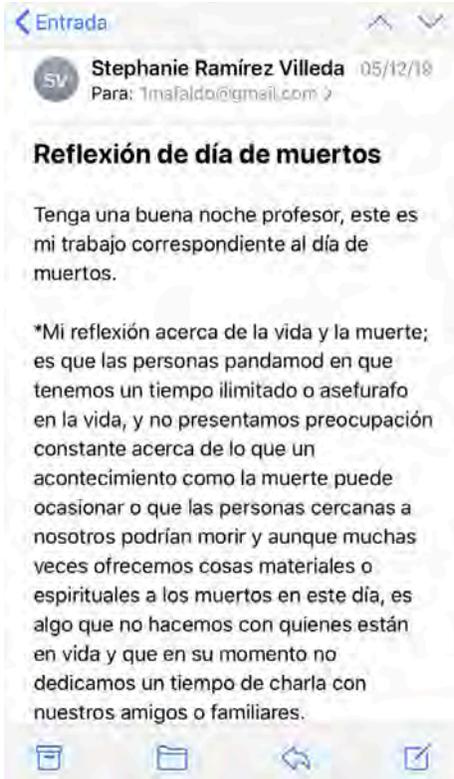












3. Aprendí que en la antigüedad las personas para protegerse u ocultarse de los demonios se vestían como ellos y con el tiempo se fue adaptando para pasar a ser un homenaje a los muertos. Fue divertido ver la creatividad que tiene cada uno para hacer los disfraces y como lucía el mio.



Cuadro de Interpretación

- Las reflexiones presentadas a través de los correos electrónicos tuvieron la oportunidad de ser interpretaciones elaboradas con mayor profundidad ya que pasaron días entre la estrategia aliada con el envío de la reflexión.
- Fue importante que se realizarán las reflexiones con preguntas abiertas para dar libertad de expresión a los alumnos de los temas y de su opinión donde las estrategias. Este aspecto fue esencial para evaluar el éxito de las estrategias y de las etapas del método kinético.
- La opinión de los alumnos implica el desarrollo de un lenguaje escrito que se fue desarrollando a lo largo del semestre y con la posibilidad de explicar su propia interpretación de lo aprendido.
- De igual manera, la oportunidad de reflexionar sobre sus propuestas, actitudes y productos creativos, son una manera de aprender a pensar.
- La reflexión posterior expresada a través de este medio, también le permitió generar recuerdos sobre sus experiencias corporales, emotivas y sensoriales a través de las cuales pudo escribir sus opiniones con ciertos rasgos de apropiaciones experienciales y vivenciales.
- Las reflexiones vertidas por este medio las relacionamos con las imágenes tanto de las fotografías, fotografías y por supuesto con los videos al momento de aplicar la estrategia, con lo cual, podemos interpretar que hay una congruencia las apropiaciones, las reflexiones y las expresiones corporales y kinéticas.
- Se ejemplifico que las situaciones kinéticas generadas fueron las apropiadas para lograr los objetivos de las estrategias de aprendizaje.
- Los alumnos tuvieron un aprendizaje de sus sensaciones y percepciones en las diversas estrategias que lograron expresar y compartir en las reflexiones vertidas.
- Las preguntas realizadas para motivar sus propias interpretaciones de los tópicos de cada una de las estrategias provocaron su ejercicio de pensar para debatir sobre el sentido y significado que tenían de los temas principales o, de no tener claras sus ideas al respecto lograron establecer sus conclusiones y la evaluación.
- Con la explicación de las preguntas los alumnos manifestaron algunas de las habilidades para la vida que consideran que son parte de su vida.
- La actitud que mostraron los alumnos en las estrategias se expresaron y explicaron en algunas de las preguntas, lo que nos ayudó a interpretar con las estrategias cómo se promovió el ejercicio del pensar y forjar su carácter, personalidad y desarrollaron cierta identidad y sentido de pertenencia con sus propias creencias.

Las fotografías, fotogramas y capturas de pantalla de los correos electrónicos (email's) presentados son una muestra de las evidencias de la investigación a través de las actividades desarrolladas en las estrategias de aprendizaje. Hemos colocado en primera instancia imágenes de las clases previas a la aplicación de las estrategias, primera etapa del método kinético y esencial por su elemento motivador para interesar a los alumnos por los contenidos y temáticas de las materias, más importante, provocarlos para que se cuestionen, pregunten, duden sobre la existencia, la vida, la muerte, etcétera. En el mismo apartado aparecen las fotografías de las evidencias conocidas como interpretación presente y posterior, las cuales muestran cómo se realizaron las actividades, la manera en que participaron los alumnos desde la corporalidad, el movimiento, el ejercicio del pensar, el trabajo en equipo. Las imágenes permitieron el análisis del diseño, aplicación y evaluación de las estrategias y de las etapas del método kinético.

Posteriormente las fotografías de interpretación prospectiva, mostrando en las imágenes las propuestas personales de los alumnos expresando su interpretación de los aprendizajes apropiados, de los conocimientos construidos y de las habilidades para la vida. Entre ellas, nos apoyamos de los fotogramas, los cuales son una captura fotográfica de una secuencia de los videos, con la finalidad de manifestar las evidencias obtenidas por este medio.

Las evidencias son interpretaciones de las estrategias que permitieron ir generando las conclusiones de las estrategias de aprendizaje, del método kinético y del proceso metodológico de la investigación. Las interpretaciones que aparecen en cada cuadro de interpretación y que nos permitió evaluar el éxito de las estrategias de aprendizaje y de las etapas del método kinético.

A continuación se presentan conclusiones y discusiones sobre: el método kinético las estrategias de aprendizaje y la investigación en general.

Es importante distinguir en la discusión los elementos teóricos y prácticos que se fueron retomando de diversos autores para justificar didácticamente el diseño de las estrategias con la guía de propiciar y motivar la apropiación de aprendizajes significativos, como se manifestó en el objetivo general de la investigación. De este modo, su elaboración, aplicación y evaluación contempló criterios pedagógicos específicos de la didáctica de la filosofía, concibiendo al mismo tiempo el proceso del conocimiento desde la perspectiva constructivista. En este sentido las contribuciones teóricas de Cifuentes, Coll, Lipman, Frida Díaz, fueron esenciales para diseñar y elaborar el plan de clase y el guion de aplicación de las estrategias de aprendizaje.

Estas actividades pedagógicas establecidas como parte central de las estrategias fueron parte del supuesto inicial de la investigación y línea vertebral de su aplicación al establecer un método, un proceso que logró desde actividades lúdicas y kinéticas generar, provocar y motivar diversos aprendizajes. Apropiaciones que abarcaron el ámbito de las emociones en relación con las reflexiones, recorriendo los terrenos de lo corporal y cognitivo en cada una de las actividades lúdicas de cada estrategia. Al respecto, la discusión teórica realizada con las propuestas de Huizinga, Caillois, Gadamer y Cagigal fueron claves para resaltar la importancia del juego como actividad de aprendizaje, y por supuesto como experiencia vivencial. Desde esta perspectiva las contribuciones de las estrategias de aprendizaje nos confrontaron con la posibilidad de saber si logramos sustentar y justificar el método kinético como proceso para establecer una relación con las sensaciones y emociones del cuerpo, su movimiento. Con base en lo anterior, se crearon situaciones pedagógicas que manifiestan concordancia con otro de los objetivos de la investigación, y, establecer una la relación inmediata e inherente con aprender a pensar para de ese modo aprender a ser y estar en la vida.

El método kinético se justificó desde la postura filosófica de la fenomenología del cuerpo, la relevancia de la corporalidad en su relación inherente con el acto del pensar, estableciendo una capacidad intuitiva que desde la propuesta de Merleau-Ponty permitió contemplar en un ámbito pedagógico la posibilidad de un mundo de vida, de un aprender

a ser y a estar. El método kinético crea situaciones kinéticas que son al mismo tiempo parte de las estrategias de aprendizaje, desde donde el alumno puede construir sus propios conocimientos, considerados como aprendizajes significativos. En este sentido es también un método de intervención educativa. Cómo se expresó en algunos de los objetivos específicos, las estrategias de aprendizaje promovieron en los alumnos actitudes y habilidades para la vida, que hemos mencionado en la investigación, cómo: aprender a ser en el mundo, conformar su carácter, definir su sentido de existencia.

La apropiación de habilidades, actitudes, emociones, aprendizajes en relación con un ámbito educativo promotor de situaciones lúdicas y kinéticas fueron esenciales para proponer la categoría del existenciario del jugar. Se trata de una posibilidad fenomenológica que se va desarrollando a partir de aprendizajes experienciales, emotivos, racionales, interpretativos y vitales. La posibilidad de aprender jugando, de ser y estar, en lo que se denomina el mundo de vida, permitió relacionar los contenidos teóricos con las estrategias de aprendizaje, manteniendo en cada fase de aplicación elementos evaluatorios de las actitudes de los alumnos y de todo el proceso pedagógico.

La elaboración del plan de clase y guion de aplicación son una herramienta de planificación presentada de manera ordenada y metódica desde los macrociclos filosóficos, entendiendo que el aprendizaje se puede construir y que cada alumno a través de las estrategias propuestas -y por supuesto muchas más- es capaz de apropiarse de sus propios aprendizajes y realizar sus interpretaciones de todo lo que percibe, analiza, conoce y experimenta. De este modo, el método kinético, como proceso educativo de intervención generó estrategias de aprendizaje desde diversas situaciones lúdicas, kinéticas, experienciales y vivenciales.

Conclusiones acerca de la intervención de las estrategias:

- La corporalidad incorporada en las actividades educativas motivaron a los alumnos para aprender sobre sus percepciones y la manera en que puede reflexionar sobre ellas para encontrar el equilibrio y actuar a partir de esa capacidad aprendida.
- Las estrategias fueron una motivación para enseñar y para aprender filosofía desde otra perspectiva educativa.

- Las actividades lúdicas fueron un motor esencial para presentar los contenidos, las estrategias, las reflexiones y las evidencias, fotografías y videos.
- La estructura metodológica, así como, la justificación práctica y teórica del método kinético queda expuesta y explicada cómo una posibilidad real para próximos estudios.
- El método kinético ofreció un camino pedagógico para relacionar la corporalidad y el ejercicio del pensar buscando un aprendizaje significativo para que los alumnos perciban e interpreten como ser y estar en el mundo.
- Las etapas del método kinético permitieron realizar teórica y desde la práctica las estrategias de aprendizaje. También permitieron realizar su desarrollo metódico, su evaluación constante, la interpretación de las evidencias y las conclusiones de todo el proceso de investigación.
- El método kinético ofreció múltiples oportunidades de ser aplicado ya que la educación encuentra en la corporalidad y la reflexión las herramientas para lograr sus objetivos. Puede ser aplicado en cualquier nivel educativo y para cualquier materia o contenido temático.
- El método kinético una vez justificado, estructurado, desarrollado, aplicado, evaluado, interpretado, puede además concebirse como un método kinético con visión pedagógica, es decir, se puede retomar como un método educativo para aprender a enseñar y aprender a aprender desde cualquier nivel y contenido.
- El método kinético por sus etapas cognitivas y procedimentales, así como por sus características didácticas, se consideró como un método de intervención a través del cual se lograron múltiples objetivos a nivel académico y vivencial.
- El plan de clase y el guion de aplicación fueron esenciales para lograr los objetivos educativos, vivenciales, académicos, fenomenológico y hermenéutico.

- El plan de clase de cada estrategia es un formato pedagógico para que el educador tenga una planificación para cada clase y siendo parte de un proceso educativo, filosófico y educativo.
- El guion de aplicación de las estrategias de aprendizaje son un camino procedimental de las actividades que comprenden cada estrategia. Es importante mencionar que el guion -así como el plan de clase- fueron susceptibles de cambios con base en las consideraciones y características de los grupos, los alumnos, situaciones especiales, etcétera.
- La categoría: situaciones kinéticas permitió concebir el espacio-tiempo en donde el alumno se define en las diversas actividades de las estrategias de aprendizaje,
- Las fotografías y videos fueron evidencias claves para poder obtener una interpretación del aprendizaje que los alumnos manifestaron. Al mismo tiempo, son un material indispensable para la evaluación de la estrategia, de los contenidos y conocimientos aprendidos.
- La evaluación constante que se realizó en las diferentes fases permitió, junto a la estrategia examen sin maestro, un darse cuenta de los alumnos de lo importante que es la honestidad frente al proceso de aprendizaje y las evidencias mostraron que los alumnos fueron capaces de autoevaluarse en la calificación final de la materia con una actitud de justicia por su trabajo y de respeto a la materia. Con base en esto se logró una congruencia entre la evaluación y la acreditación -número de calificación.
- Desde las perspectivas filosóficas y desde la visión y horizonte de cómo se concibe la educación a lo largo de la investigación fue necesario concebir otra manera de ver la evaluación. La cual, fue constante, cotidiana, procesual, gradual, vivencial, experiencial, cognitiva, lúdica; y, todo ello nos permitió darnos cuenta que evaluar es interpretar desde la apropiación y percepción de los aprendizajes, una construcción propia de los conocimientos, así como, el desarrollo de las habilidades para la vida.

Conclusiones finales de la investigación

La primera reflexión concluyente al respecto de la investigación es que la filosofía debe ser y es para la vida, el aprendizaje de los múltiples conocimientos nos debe servir para aprender a pensar, a actuar, a vivir, y, por supuesto, a reforzar una de las ideas que se expresa a lo largo del texto: aprender a ser y estar en la vida, en el mundo.

Acompañada de una revitalización de la tarea docente reafirmando que la filosofía -y cualquier temática debe ser así- se enseña desde la esperanza, para que de igual modo se aprenda con la ilusión y la certeza de que cada quien es capaz de ponerla en práctica en su vida cotidiana, claro, a partir de la mirada personal y su horizonte emocional, cognitivo y ético. De este modo, aprender a actuar, aprender a ser, aprender a vivir y por supuesto, aún las dificultades más álgidas, aprender a ser feliz.

Las reflexiones anteriores nos invitan a pensar sobre lo que es educar -como decía Paulo Freire- es un acto de amor, y, es en esa comprensión teleológica que la educación y la tarea docente adquiere una significación vital que fortalece cualquier tipo de estrategia y de didáctica, para motivar el acto de aprender y la acción vital ante el mundo con todas sus situaciones y circunstancias.

Comprender que el juego, el jugar, es una actividad libre, voluntaria, autotélica, se puede trasladar al horizonte de lo filosófico, lo cognitivo, lo educativo para ampliar el panorama de estas áreas y al mismo tiempo para llevar a sus actividades cotidianas - como las académicas- la esencia lúdica del juego. Todos deseamos -aún los más estrictos consigo mismos- ser felices, o tener momentos de felicidad, de tranquilidad, de armonía, de gusto con ser uno mismo, y, precisamente llevar el juego al horizonte de la educación y la filosofía es trasladar, su esencia para comprender que aprender es y puede ser divertido, que conocer nuestro cuerpo y mente es posible a través de la diversión generada por actividades lúdicas y agónicas, donde el ser entiende su sentido y significación. Todo ello para comprender que la felicidad, como decía Aristóteles, no es un estado ni una meta, sino una actitud, un acto.

Las temáticas y línea de la investigación fueron un campo de oportunidades epistémicas a través de las cuáles se concibieron categorías como: el existencial del

jugar, situaciones kinéticas, método kinético, las cuales fueron esenciales para entender y responder a las preguntas de la investigación. Sumado a ello, el diseño y elaboración de las estrategias de aprendizaje con el elemento corporal y lúdico fueron -y son- un horizonte educativo y filosófico que permitió el desarrollo de los objetivos, así como, plantear la oportunidad de retomar el método kinético de manera constante para los siguientes cursos.

Saber que las estrategias de aprendizaje y el método kinético manifestaron un camino educativo y filosófico que sembró esperanza, aprendizajes, diversión, sentido de vida, significación de aprendizajes, prudencia moral hacia los demás. Una ruta que no concluye con la tesis sino al contrario, deja cimientos para próximas investigaciones y por supuesto, nuevas preguntas para continuar investigando sobre estos ámbitos del conocimiento y de la vida.

En igual sentido externar que los argumentos para contemplar la corporalidad, su movimiento, con el ejercicio del pensar permitió fortalecer las estrategias, motivar la enseñanza presentando otros modos de aprender, y con ellas, poder diseñar, elaborar, aplicar y evaluar las estrategias de aprendizaje. El cuerpo y la mente son posibilidades del ser humano para aprender, para darse cuenta de dónde, cómo, cuándo, con quién, por qué y para qué, aprender a conocer, actos esenciales para la vida.

La relación entre las perspectivas filosóficas que justificaron teórica y prácticamente el método kinético, tuvieron sus objetivos específicos y con ellos, se entrelazaron para dar sentido, horizonte, camino y ruta a las estrategias a la par del proceso metodológico. Estas perspectivas, fenomenología del cuerpo, filosofía del deporte y el juego, filosofía de la educación, buscan -como ya se afirmó en la introducción y en algunas partes del texto- sustentar una postura para ver el aprendizaje de la filosofía como una filosofía para la vida, para aprender a ser el auctor -como afirma Bauman- de nuestra propia vida.

Con el diseño, aplicación y evaluación de las estrategias y sus respectivas evidencias y análisis, se concreto la justificación teórica y en la práctica del método kinético. Método que se fortaleció con la experiencia educativa, la reflexión docente, la

intuición del quehacer pedagógico. Siempre con la reflexión de saber para qué enseñar y aprender filosofía, desde qué horizontes y perspectivas, aunado a una postura de atreverse a enseñar desde la esperanza, y con ello, crear y generar diversas estrategias de aprendizaje poseedoras de un carácter lúdico, motivadoras de la curiosidad, alentando la libertad y el ejercicio del pensar, del actuar.

Al respecto del método kinético, se justificó y construyó como un método de intervención, siendo esencial para tener caminos generadores y procedimentales creando ámbitos didácticos de aprendizaje. Y, como complemento comprender y conocer las amplias posibilidades que ofrece el cuerpo en movimiento, ya que éste, implica la percepción de las sensaciones y su reflexión para guiarlas hacia el aprendizaje de los diversos conocimientos y por supuesto, para aprender a ser y estar en el mundo.

Se estructuró y aplicó el método kinético a través del diseño, elaboración, aplicación y evaluación de las estrategias, las evidencias permiten objetivar los rasgos claves del método en la dirección experiencial de las mismas. Desde lo procedimental el método se desarrolló con base en la planificación presentada en los macrociclos filosóficos, así como, el plan de clase y el guion de aplicación son los principios y argumentos que estructuraron todas las etapas de cada estrategia y de todo el bloque de macrociclos -cinco en total- para realizar la aplicación de las fases cumpliendo con sus objetivos pedagógicos.

Cada estrategia de aprendizaje representó y manifestó los retos, objetivos y alcances del método kinético, los caminos para desarrollar sus elementos lúdicos, pedagógicos y filosóficos. La planificación de cada una de ellas y el orden de su aplicación en cada grupo cumplió con los objetivos pedagógicos, didácticos, cognitivos, filosóficos, y, por supuesto, lúdicos. Un pensamiento constante en la tarea docente en cada fase de aplicación fue saber que los alumnos aprenden más y mejor cuando se divierten, cuando se encuentra en un estado de apertura, de alegría, de gozo consigo mismo y el exterior.

A lo largo de la investigación también se reflexionó sobre los alcances de las estrategias de aprendizaje, ya que es importante mencionar que una sola estrategia

puede ser puesta en práctica en cualquier otra temática y nivel pedagógico, gracias al plan clase y guion de aplicación, los cuáles se pueden adaptar a las necesidades de cada educador y grupo de alumnos. Pero en el caso específico de la investigación su orden de aplicación se diseñó para que los aprendizajes -desde el horizonte de la filosofía- fueran comprensibles para los alumnos y motivar la interpretación que el alumno logra de cada aprendizaje, el cual, esperamos que sea significativo y significativo.

Los resultados y evidencias obtenidas en las 5 fases de aplicación de las estrategias de aprendizaje nos permitieron responder a las preguntas claves expuestas en la introducción: ¿Qué debemos enseñar? y ¿qué deben aprender los alumnos? Ambas preguntas, si, se responden de la manera más directa y al mismo tiempo la más fácil, seguro serán la más correcta. También las respuestas de las dos están estrechamente ligadas y se pueden explicar con los siguientes argumentos: para aprender cómo ser, para aprender cómo vivir, para aprender conocimientos que le ayuden al alumno a poner todo en duda, a criticarlo, a encontrar su propia conclusión e interpretación. El objetivo de las estrategias fue motivar al alumno para aprender a ser el mismo, para darle la oportunidad constante de aprender a percibir e intuir, escuchar a su propio cuerpo, para ponerlo en contacto con su mente, con sus reflexiones y con ello, aprender a relacionarse con los demás en todo tipo de situaciones, sobretodo en las más difíciles, en las que causan conflicto, en las que la elección es decidir una ruta en la vida.

El método kinético y las estrategias de aprendizaje fueron una posibilidad abierta para educar, para aprender, para darse cuenta qué podemos aprender a vivir. Con estas manifestaciones experienciales podemos jugar para aprender y aprendemos jugando. Pero al mismo tiempo las respuestas y conclusiones de la investigación estarán allí presentes en el horizonte de la enseñanza de la filosofía para saber que pronto vendrán nuevas preguntas y que siempre, como sucede a menudo, en cada clase tenemos la oportunidad de seguir aprendiendo, de construir conocimientos y de desarrollar las habilidades para la vida.

Referencias Bibliográficas

1. Ahumada, P. (2005) *La evaluación en una concepción de aprendizaje significativo*. Ed. Paidós, Barcelona.
2. Aristóteles. (2007). *Ética a Nicómaco*, Ed. Porrúa, México.
3. Aristóteles. (2014) *Ética a Nicómaco*. Ed. Gredos, Madrid.
4. Ausubel, N (1983) *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Ed. Trillas, México.
5. Ausubel, N (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Ed. Paidós.
6. Bauman, Z. (2005) *El reto de la educación en la modernidad líquida*. Ed. Gedisa, Barcelona.
7. Bauman, Z. (2009) *El arte de la vida*. Ed. Paidós, Barcelona.
9. Brophy, J (1998). *Motivating students to learn*. Boston, McGraw-Hill.
10. Cagigal, J.M. (1975) *Deporte, espectáculo y acción*. Ed. Aula A. Salvat, Madrid.
11. Cagigal, J.M. (1966) *Deporte, pedagogía y humanismo*. Ed. Aula A. Salvat, Madrid.
12. Caillois, R. (1986) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Ed. FCE, México.
13. Cerletti, A. (2012) *La enseñanza de la filosofía como problema filosófico*. Bs, Ed. El Zorzal.
14. Cifuentes, L. M., Gutiérrez, J.M. (2012) *Didáctica de la filosofía*, Ed. Graó, Madrid.
15. Coll, C., Solé, I. (2002). *Enseñar y aprender en el contexto en el aula. Desarrollo psicológico y educación 2*. Ed. Alianza, Madrid.
- Coll, C. Martín, E, Mauri, T, Solé, I (2007) *El constructivismo en el aula*. Ed. Grao. Madrid
16. Coll, C (1990) *Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. En: Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Ed. Paidós, Barcelona.
17. Coll, C y Solé, I (1990) *La interacción profesor/alumno en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid, Alianza.

18. Coll, C y Rochera, M.J. (1990) *Estructuración y organización de la enseñanza: Las secuencias de aprendizaje*. Madrid, Alianza.
19. Campos, D. y, Torres, C. (2020) ¿La pelota no dobla? Ensayos filosóficos en torno al fútbol. Ed. Mino y Davila. Educador.
20. Díaz, Angel. (1997) *Didáctica y Curriculum*. Ed. Paidos, México.
20. Díaz, Frida y Hernández, G (2002) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. McGraw-Hill, México.
21. Díaz, F. (2006) *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. Ed. McGraw Hill, México.
22. Doyle, W. (1982) *Focus on teaching: readiness from the elementary School Journal*.
23. Ferreiro R. (2007) *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. Ed. Trillas.
24. Freire, Paulo. (1997) *Pedagogía de la autonomía*. Ed. Siglo XXI, México.
25. Freire, Paulo. (1982) *La educación como práctica de la libertad*. Ed. Siglo XXI, México.
26. Gadamer, H (2009). *La actualidad de lo bello*. Ed. Paidos, Barcelona.
27. Gimeno, S. (1991) *Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo*. Ed. Anaya, Madrid.
28. Goleman, D. (2019) *La inteligencia emocional*. Ed. Penguin Random House, México.
29. Hoyos, G. (2007). *Filosofía de la educación*. Ed. Trotta. Madrid
30. Huizinga, J. (2005) *Homo Ludens*. Ed. Alianza, Madrid.
31. Johnson-Laird, P. (1983) *Mental Models. Towards a Cognitive Science of Language, Inference and Consciousness*. Ed. Harvard University, Cambridge.
31. Lengel, T. and Kuczala, M. (2010) *The kinesthetic Classroom: Teaching and Learning Through Movement*. Sage Company.
32. Lipman, M. (1998) *La filosofía en el aula*. Ediciones de la Torre. Madrid.
33. MacIntyre, A. (2004). *Tras la virtud*, Ed, critica. Barcelona.
34. Merleau-Ponty, (1994) *Fenomenología de la percepción*. Ed. Planeta, España.
35. Merleau-Ponty, (1986) *El ojo y el espíritu*. Ed. Paidos, Barcelona.
36. Merleau-Ponty, (2003) *El mundo de la percepción*. Ed. FCE, México.
37. Moore, K (2001) *Classroom teaching skills*. Boston, MacGraw-Hill
38. Moreira, M. (2000) *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Ed, Visor, Barcelona.

39. Nicol, Eduardo. (1997) *La vocación humana*. Ed. FCE, México.
40. Ortega y Gasset, J (1944). *Obras Completas*. Madrid: Revista de Occidente.
41. Panza M. (1990) *Fundamentación de la didáctica*. Ed. Gernica México.
42. Patrick, Felicia. (2011) *Hanbook of Research on improving Learning and motivation*. Information Science Reference.
43. Piaget, J. (1973) *Psicología y epistemología*. Ed, Arial, Barcelona.
44. Sánchez, Antonio, Mosquera, José. (2008). *Educación en valores a través del deporte*. Ed. Wanceulen Deportiva. España.
45. Savater, Fernando. (1997). *El valor de educar*. Ed. IEESA, México.
46. Vigotsky, Lev. (1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores..* Editorial Científico- Técnica. La Habana
47. Wilson, R. Frank. (1999) *The hand: How its use shapes the brain, language, and human culture*. International Ann-Panamerican.
48. Woolfolk, A (1996) *Psicología educativa*. México Prentice Hall 6 ed.

Referencias electrónicas

https://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1257&context=phy_fac

García Blanco, Saúl. «Juego y deporte: aproximación conceptual». *Apuntes. Educación física y deportes*, [en línea], 2006, Vol. 1, Núm. 83, p. 82-89,

<https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/300796>

[Consulta: 2-06-2020].