

3. DESARROLLO DE CONTENIDO DIGITAL PARA LA ASIGNATURA “CONOCIMIENTO DEL MEDIO” EN NIVEL PRIMARIA, PARA EL MUNICIPIO DE JIQUILPAN, MICHOACÁN

DEVELOPMENT OF DIGITAL CONTENT FOR THE SUBJECT "KNOWLEDGE OF THE ENVIRONMENT" AT PRIMARY LEVEL, FOR THE MUNICIPALITY OF JIQUILPAN, MICHOACÁN

Estela Guadalupe Pulido Ordaz⁴, Ignacio Moreno Nava⁵, Agustina Ortiz Soriano⁶

Fecha recibida: 08/12/2021

Fecha aprobada: 23/12/2021

Congreso Internacional de Investigación en Educación – CIINED – 2021

Derivado del proyecto: Desarrollo de Contenido Digital para la Materia: Conocimiento del Medio en Nivel Primaria, para el Estado de Michoacán.

Institución financiadora: Universidad de La Ciénega del Estado de Michoacán de Ocampo – Laboratorio de Gestión Cultural y Humanidades Digitales.

Pares evaluadores: Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES.

⁴ Pregrado en Innovación Educativa, Universidad de La Ciénega del Estado de Michoacán de Ocampo, maestrante, Universidad de La Ciénega del Estado de Michoacán de Ocampo, correo electrónico: 170085@ucemich.edu.mx

⁵ Pregrado en Informática, Tecnológico Nacional de México campus Zacatecas, PhD. en Pensamiento Complejo, Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, Profesor Investigador, Universidad de La Ciénega del Estado de Michoacán de Ocampo, correo electrónico: imoreno@ucemich.edu.mx

⁶ Pregrado en Filosofía, Universidad Autónoma Metropolitana, PhD. en Educación, Universidad de España y México, Profesora Investigadora, Universidad de La Ciénega del Estado de Michoacán de Ocampo, correo electrónico: aortiz@ucemich.edu.mx



RESUMEN

Ante la carencia de material digital audiovisual que permitiera un abordaje y desarrollo de los contenidos establecidos en el currículo escolar para el proceso de enseñanza aprendizaje, principalmente en la educación básica y pública, surge la inquietud de producir contenidos para propiciar una formación más completa y contextualizada en la educación de los niños y niñas del estado de Michoacán de Ocampo, específicamente para los que habitan la región Ciénega de Chapala Michoacana, particularizando y profundizando en el caso del municipio de Jiquilpan de Juárez. Para ello se realizó un análisis de las temáticas que conforman los libros de texto gratuitos de la materia “*Conocimiento del medio*” a nivel primaria. El cuerpo académico UC-CA-3 concluyó que los temas abordados pueden ser explicados desde el concepto de patrimonio con sus correspondientes variables (cultural, material, inmaterial, natural) puesto que permiten realizar un análisis y una reflexión sobre los múltiples aspectos que encontramos en nuestro medio y nuestro municipio; desde personajes ilustres y tradiciones, hasta leyendas y gastronomía. Con base en lo anterior se generaron diversos contenidos audiovisuales que abordan temáticas patrimoniales del entorno local, los cuales se acompañan de actividades didácticas para la asimilación de conocimiento. Lo anterior contribuye a generar una estrategia pertinente de educación patrimonial a nivel local para propiciar procesos de valoración utilizando discursos y contenidos adecuados para el público definido.

PALABRAS CLAVE: *Contenido digital, Educación patrimonial, Conocimiento del medio, Audiovisual, Patrimonio cultural.*



ABSTRACT

Given the lack of digital audiovisual material that would allow an approach and development of the content established in the school curriculum for the teaching-learning process, mainly in basic and public education, the concern arises to produce content to promote a more complete training in the education of boys and girls at the basic level of the state of Michoacán de Ocampo, specifically for those who inhabit the Ciénega de Chapala Michoacana region, particularizing and deepening the case of the municipality of Jiquilpan de Juárez. For this, an analysis of the themes that make up the free textbooks of the subject "Knowledge of the environment" at the primary level was carried out. The academic body UC-CA-3 concluded that the topics addressed can be explained from the concept of heritage with its corresponding variables (cultural, material, intangible, natural) since they allow an analysis and reflection on the multiple aspects that we find in our environment and our municipality; from famous people and traditions, to legends and gastronomy. The foregoing contributes to generating a relevant heritage education strategy at the local level to promote valuation processes using appropriate discourses and content for the defined public.

KEYWORDS: *Digital content, Heritage education, Knowledge of the environment, Audiovisual, Cultural heritage.*

INTRODUCCIÓN

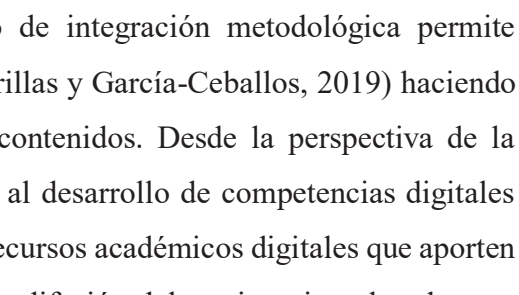
La demanda de recursos y materiales digitales se incrementó con la llegada de la pandemia, pues debido a esta fuerte crisis sanitaria que impera desde el 2020, y aun en el año 2021, la sociedad quedó paralizada en un confinamiento que marcaría una nueva forma de convivencia, la cual dio paso al cierre de las instituciones educativas.

El uso de contenido digital audiovisual cobro relevancia y protagonismo para mantener la formación educativa de los alumnos mediante la educación a distancia, complicando el proceso de enseñanza aprendizaje, principalmente para la educación pública de nivel básico; esto por no contar con las medidas pertinentes de interacción con estos medios tecnológicos y las áreas digitales, sobre todo en la cuestión de contenidos digitales.

Habiendo realizado un análisis de los contenidos que conforman los libros de texto gratuitos de la asignatura “Conocimiento del medio” a nivel primaria en el estado de Michoacán, se concluyó que las temáticas abordadas en el texto, podrían ser trabajadas en formato audiovisual para ofrecer contenido digital pertinente y de alta calidad para los profesores y alumnos, generándose 12 productos que fortalecen el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes integrando procesos de interpretación y educación patrimonial.

La interpretación del patrimonio es un proceso de comunicación que apoya la acción de conservar y promocionar la naturaleza y la cultura. Es una actividad de comunicación, de cultura y de valores históricos y naturales (Herrera-Pupo y Perera-Téllez, 2011, p.3) la cual utiliza distintas metodologías para lograr ese propósito y se integra como una estrategia de educación patrimonial, misma que se centra en acciones de a propiciación y valoración de bienes o manifestaciones patrimoniales.

Algunos autores defienden que la educación patrimonial debe estar presente a lo largo de la etapa primaria (Cuenca, Estepa y Martín-Cáceres, 2011; López-Facal, 2015). El uso de tecnologías permite una mayor conexión con los bienes y manifestaciones patrimoniales. Con base en lo anterior, se debe considerar el potencial de los medios, en específico para la teoría y la práctica de la educación (Friesen y Hug, 2011), sin olvidar también su utilización en procesos relacionados con la innovación y la investigación.

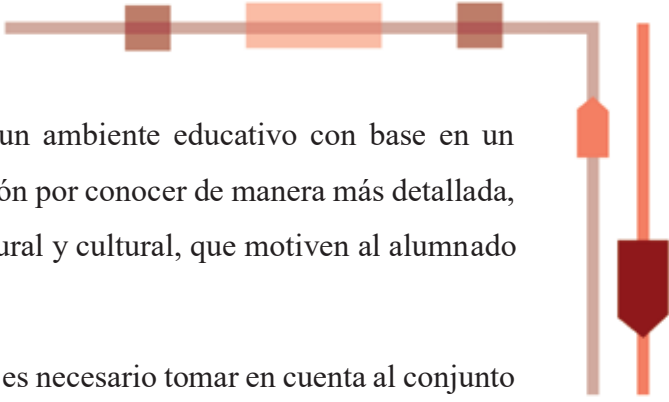


Desde la educación patrimonial, este tipo de integración metodológica permite sensibilizar al alumnado con su legado (Fontal-Merillas y García-Ceballos, 2019) haciendo uso de dispositivos que le permiten el acceso a contenidos. Desde la perspectiva de la pedagogía mediática, el uso de las TIC contribuye al desarrollo de competencias digitales (Graviz, 2010) que permita construir contenidos y recursos académicos digitales que aporten al conocimiento, la valoración, la conservación y la difusión del patrimonio cultural en su papel como generador de sentidos de identidad y pertenencia social (Cantón, 2015) en los ámbitos formal, no formal e informal.

Los contenidos generados tienen el potencial para integrarse a un modelo de educación patrimonial local basado en la didáctica del objeto (Moreno-Nava, 2020), que de acuerdo con Coma-Quintana y Santacana-I-Mestre (2010) parte de una actividad que consiste en observar elementos de nuestro patrimonio, para convertirlos en un enigma a resolver y que, a partir de su morfología y características, aprender a interrogarlos, remitiéndonos a las causas y a los porqués. Estas mismas interrogantes pueden aplicarse con manifestaciones del patrimonio cultural e inmaterial.

La materia “*Conocimiento del medio*” posibilita la integración de enfoques relacionados con la interpretación y educación patrimonial, permitiendo ser más sensibles ante el entorno y propiciar proceso de valoración a nivel local, regional y estatal, utilizando contenidos digitales. Por medio de las herramientas tecnológicas la experiencia se refuerza y propicia un acercamiento pertinente para el alumnado, al contar con recursos didácticos que proyecten este tipo de temas de manera más innovadora los cuales se complementan con actividades didácticas.

El uso de las TICS permite generar, insumos potenciales para transformarse en contenidos y recursos académicos digitales, con características para incluirlos en plataformas virtuales, desarrollos web y propuestas de integración en actividades de educación patrimonial que permitan su vinculación con diversos públicos y temáticas en distintos ámbitos, tanto formales como informales, considerando la didáctica del patrimonio y su interpretación, hasta el turismo cultural, con una base continua de investigación (Moreno-Nava, 2020).



Al trabajar la temática mencionada desde un ambiente educativo con base en un espacio digital, se propicia el interés y la participación por conocer de manera más detallada, aspectos de conservación y valoración, cuidado natural y cultural, que motiven al alumnado a relacionarse con temas del patrimonio.

Al hablar de estos temas desde la educación, es necesario tomar en cuenta al conjunto de rasgos distintivos espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad, ya sea por sus tradiciones o cultura; permitiendo con esto que la historia permanezca viva para sus habitantes. Por medio del conocimiento de su entorno el estudiante puede asimilar información que le ayude a generar un proceso de comprensión y reflexión, vinculándolo con su historia y legado, por medio de ejemplos cotidianos logren plantar una semilla de curiosidad y significancia dentro de cada uno de ellos.

En un sentido general, la educación patrimonial tiene como objetivo dotar a los individuos de conocimientos sobre el patrimonio, para con ello, se vale de diferentes métodos y estrategias de valoración que pueden ir desde el trabajo cotidiano en la clase hasta la visita presencial a lugares y zonas de interés patrimonial (Valdivia y Rodríguez, 2016).

Al abordar el tema de conocimiento del medio, también se trabaja educación patrimonial, así los alumnos podrán identificar con mayor claridad las diferentes bienes y manifestaciones culturales de su entorno, hasta la idea de conservar las tradiciones que caracterizan a su familia, propiciando su conservación y manteniendo el legado para futuras generaciones.

“Es posible educar a la ciudadanía desde ópticas muy diversas, pero, sin duda alguna, el marco urbano proporciona unas oportunidades extraordinarias para la educación, ya que es en donde se desarrollan la mayoría de nuestras actividades cotidianas” (Coma-Quintana y Santacana-I-Mestre, 2010, p.17).



MATERIAL Y MÉTODOS

Para la elaboración de contenidos de interpretación del patrimonio en sus aspectos cultural y natural se utilizaron los modelos TORA y Bercial, los cuales ayudaron a ordenar de manera más específica las narrativas de este proyecto por medio de ejes de temáticos que permitieron reforzar la interpretación del mismo.

La esencia del modelo TORA, se encuentra ligada a sus cuatro siglas, al considerar cada una de sus características relacionadas con su letra inicial, correspondiendo a las características que debe tener el discurso generado, las cuales se describen a continuación:

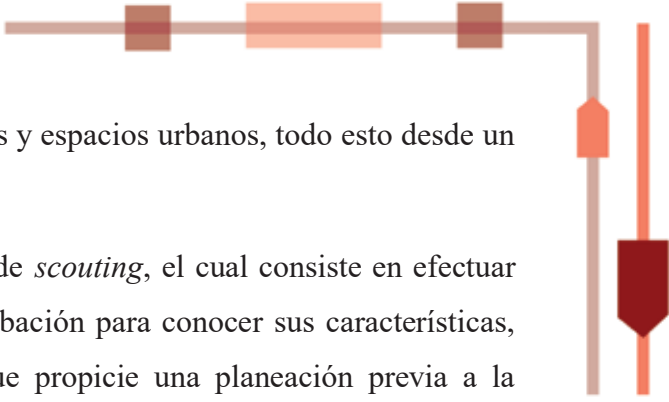
- Temáticos.
- Organizativos.
- Relevantes.
- Amenos.

El segundo modelo a considerar es el modelo Bercial, utilizado por los docentes en las aulas de clase, como forma de recolección de información de una investigación ya que las características que presenta son esenciales para este tipo de temáticas y para ello se plantean cuatro fases de organización.

- Contextualización.
- Análisis y diagnóstico.
- Conceptualización.
- Programas de acciones.

Ambos modelos vienen a complementar una parte esencial en la elaboración del discurso. Aunque sus características sean distintas, se integran para generar un discurso interpretativo sólido y propicio para la valoración a partir de la comprensión. Como referente primordial se utilizó el texto “*Jiquilpan. Libro - guía de turismo*” (Villaseñor-Magallón y Moreno-Nava, 2021).

Una vez habiendo estructurado la información discursiva de acuerdo a las técnicas de diseño de contenidos de interpretación patrimonial se procedió al ordenamiento temático y



la identificación de locaciones, bienes patrimoniales y espacios urbanos, todo esto desde un límite de tiempo de dos semanas.

Previo a la grabación se realizaron salidas de *scouting*, el cual consiste en efectuar una visita previa a las locaciones tentativas de grabación para conocer sus características, planificar las tomas y contar con información que propicie una planeación previa a la grabación.

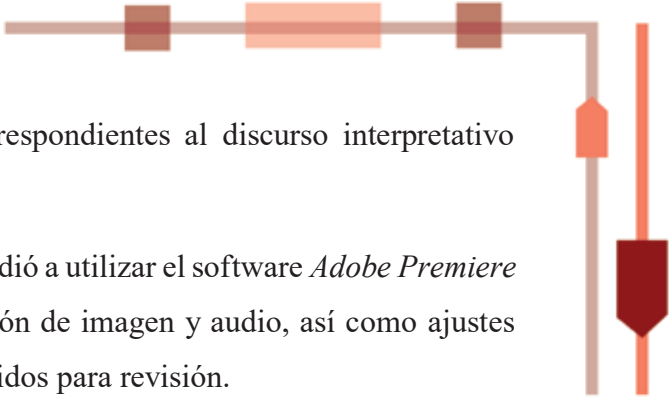
Posteriormente se diseñó una agenda de salidas, adecuándose a los tiempos, condiciones climáticas y disponibilidad de equipo. La grabación del material en video se realizó con equipo del Laboratorio de Gestión Cultural y Humanidades Digitales (LabGCHD) de la licenciatura en Estudios Multiculturales de la Universidad de La Ciénega del Estado de Michoacán de Ocampo. Para ello se utilizó una cámara *CANON EOS SL3*, lente *EF-S 18-55mm IS STM* con calidad de grabación a *HD*. Previo al inicio de las grabaciones se configuró un *preset* personalizado en los ajustes de la cámara para realizar una captación de colores de manera neutra, que permita el trabajo de postproducción.

Se realizaron tomas de 10 a 15 segundo de planos generales, plano detalle, paneos y panorámicas de las distintas locaciones, bienes patrimoniales y espacios urbanos identificados en los contenidos discursivos de interpretación patrimonial. Se registraron 273 clips de video, con una duración total de 39 minutos con 31 segundos. Ancho de fotograma: 1920 pixeles. Alto de fotograma: 1080 pixeles. Velocidad: 29.97 cuadros por segundo.

La grabación de audio se llevó a cabo en el Laboratorio de Gestión Cultural y Humanidades Digitales (LabGCHD), utilizando para ello el software *AUDACITY*. Se utilizó un micrófono de condensador *Behringer C3* configurado con posición focal de pastilla central, sin atenuación y un reductor de *pops* físico para asegurar el registro limpio de voz.

Una vez teniendo las grabaciones de los contenidos se procedió al trabajo de post – producción, realizando limpieza de segmentos de silencio, aplicando un ecualizador gráfico multibanda para realzar frecuencias graves y agudas, así como la normalización de volúmenes de audio para ofrecer una sensación agradable al escucha.

En primer término, se importó el audio correspondiente a cada una de las cápsulas temáticas en el software *OpenShot*, posteriormente y realizando una escucha activa del audio,



se fueron seleccionando las tomas de videos correspondientes al discurso interpretativo grabado en formato de audio.

Una vez completadas las secuencias se procedió a utilizar el software *Adobe Premiere CC 2018 Pro* para realizar ajustes de postproducción de imagen y audio, así como ajustes finos y finalmente realizar la exportación de contenidos para revisión.

RESULTADOS

En el primer bloque destinado al primer grado de primaria, se consideraron 5 de los videos, referentes al contenido del primer libro de texto.

Conocimiento del medio 1er grado

Video 1. Mi escuela tiene historia

Video 2. Me ubico en mi entorno

Video 3. Conozco y cuido el lugar donde vivo

Video 4. Acontecimientos importantes en mi comunidad

Video 5. El croquis del lugar donde vivo

En el segundo bloque destinado al segundo grado de primaria, se consideraron 7 de los videos, referentes al contenido del segundo libro de texto.

Conocimiento del medio 2º grado

Video 1. El comercio de mi comunidad y mi región

Video 2. Una caminata con mis sentidos

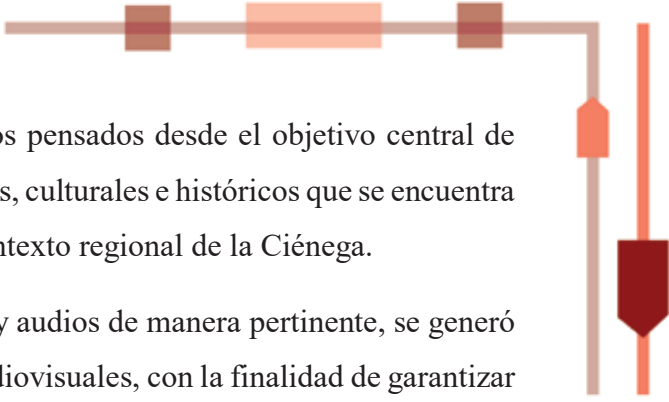
Video 3. Los sabores y olores de mi entorno

Video 4. Mis tradiciones, leyendas y festividades

Video 5. Personajes ilustres de mi comunidad

Videos 6. Las plantas y los animales del lugar donde vivo

Video 7. Juegos de ayer y hoy



En total se obtuvieron 12 videos, todos ellos pensados desde el objetivo central de enmarcar y plasmar los principales espacios naturales, culturales e históricos que se encuentra en el municipio de Jiquilpan y vincularlo con su contexto regional de la Ciénega.

Finalmente, y al haber unificado los videos y audios de manera pertinente, se generó un espacio web, que permite listar los materiales audiovisuales, con la finalidad de garantizar al docente y a los alumnos un espacio adecuado para acceder a ellos de manera sencilla. Los videos van acompañados por una planeación didáctica que conlleva varias actividades, para propiciar la adquisición de conocimientos.

Se anexan a continuación links de dos vídeos:

Video 1. Mi escuela tiene historia. <https://bit.ly/31xzZIE>

Video 2. Me ubico en mi entorno. <https://bit.ly/3y4NmVY>



DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Con base en un pilotaje previo, la selección de la asignatura, contenidos y desarrollo del material audiovisual, la propuesta resulta oportuna pues suma a la educación patrimonial y al objetivo de acercar material digital audiovisual a nivel primaria. Cumple de manera favorable con su cometido, pues se propicia una innovación con materiales generados de manera específica con su contexto. Este caso específico puede ser replicado en diversas partes del estado de Michoacán, tomando como referencia este esfuerzo inicial para impulsarse en múltiples contextos.

En cuanto a la distribución y divulgación de los videos, se facilitaron a profesores de una escuela primaria. El material fue bien recibido tanto por parte de padres de familia, docentes y alumnos, pues es una manera más dinámica y fácil de acercarlos a los diversos bienes y manifestaciones culturales de su entorno, motivo por el cual se está considerando la posibilidad de adaptar en este formato la totalidad de los contenidos.

Para las personas directamente responsables de este proyecto, así como para el UC-CA-3 la iniciativa presentada representa una gran satisfacción al contribuir directamente a la creación de materiales digitales que impactan de manera directa a la educación básica de uno de los estados con mayor rezago educativo y marginación de nuestro país, además de que se abre la puerta para poder trabajar la temática de educación patrimonial de forma dinámica, ágil y versátil, con lo que se asume el compromiso y responsabilidad social que como universidad se tiene con la sociedad contribuyendo con la preservación de la memoria histórica.

Las acciones presentadas suman a la labor que realizan los docentes de educación primaria, al poner a su disposición en acceso libre el material que ha sido elaborado pensando como respuesta la problemática por la que atraviesa la sociedad en general y el sistema educativo en particular.

Este proyecto muestra la necesidad y urgencia de seguir produciendo material que aporte contenidos innovadores a la educación básica de la población de la región. Se refuerza el compromiso para seguir trabajando en proyectos similares que coadyuven en los procesos de enseñanza aprendizaje de manera dinámica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cantón, V. (2015). *Educación patrimonial: objetos patrimoniales y sujetos de la apropiación*. Conferencia impartida en la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM.

Coma-Quintana, L. y Santacana-I-Mestre, J. (2010). *Ciudad educadora y patrimonio. Cookbook of heritage*. Gijón, España: Trea.

Cuenca, J. M., Estepa, J. y Martín-Cáceres, M. J. (2011). El patrimonio cultural en la educación reglada. Instituto de Patrimonio cultural de España, 5, 45-57.

Fontal-Merillas, O. y García-Ceballos, S. (2019). Las plataformas 2.0 como herramientas de aprendizaje y adquisición de competencias en educación patrimonial. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 33(3), 285-306.

Friesen, N. y Hug, T. (2011). After the Mediatic Turn: McLuhan's Training of the Senses and Media Pedagogy today. En J. Fromme, S. Iske, W. Marotzki (eds.). *Medialität und Realität. VS Verlag für Sozialwissenschaften*. Recuperado de https://doi.org/10.1007/978-3-531-92896-8_6

Graviz, A. (2010). Pedagogía mediática-aprendizaje e interculturalidad. *Revista de Educación*, 0(1): 97-110.

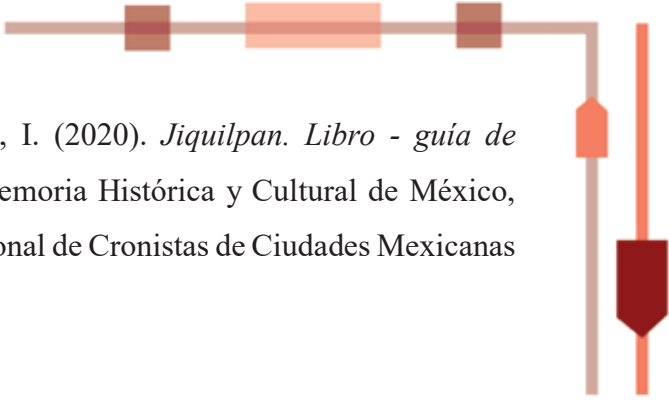
Herrera-Pupo, G. y Perera-Téllez, G. (2011). La interpretación del patrimonio cultural para la gestión turística. *Retos Turísticos*, 10(1/2), pp. 21 – 26.

López-Facal, R. (2015). La LOMCE y la enseñanza de las ciencias sociales. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 79, 5-7. ISSN 1133-9810.

Moreno-Nava, I. (2021). Educación patrimonial e interpretación del patrimonio arqueológico. LabGCHD: Aproximaciones arqueométricas desde la complejidad y las humanidades digitales. En L. Trujillo Liñán y J. R. Islas Rivero (Coords.), *Humanidades Digitales en Contexto* (pp. 105-113). México: McGraw-Hill.

Moreno-Nava, I. (2020). Gestión del patrimonio y educación patrimonial en contexto local. El caso de la Fuente de los pescados de Tresguerras en Jiquilpan, Michoacán, México. *Culturas. Revista de Gestión Cultural*, 7(2), 64-89. doi: <https://doi.org/10.4995/cs.2020.13224>

Valdivia, I. y Rodríguez, E. (2016). La Educación Patrimonial. Consideraciones sobre su Contribución al Proceso de Educación. *Revista Amazonia Investiga*. Recuperado de: <https://bit.ly/32Y8C4j>



Villaseñor-Magallón, J. J. y Moreno-Nava, I. (2020). *Jiquilpan. Libro - guía de turismo*. Gobierno de México, Coordinación de Memoria Histórica y Cultural de México, Secretaría de Turismo (SECTUR), Asociación Nacional de Cronistas de Ciudades Mexicanas A. C. (ANACCIM).