

# Audio, disco y libro: "Leyendas de Cañitas"

Carlos Alberto Villareal Guajardo



**Prácticas Innovadoras**  
en educación básica y media superior

**INEE**  
Instituto Nacional para la  
Evaluación de la Educación  
México

## Prácticas Innovadoras

Audio, disco y libro: “Leyendas de Cañitas”

Primera edición 2016

Coordinación: Omar Cervantes Olivar

Autor: Carlos Alberto Villarreal Guajardo

Curaduría: Omar Cervantes Olivar

D.R. Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación

Barranca del Muerto 341, Col. San José Insurgentes,

Del. Benito Juárez, C.P. 03900, Ciudad de México.

### Coordinación editorial

Blanca Estela Gayosso Sánchez

### Corrección de estilo

María Teresa Ramírez Vadillo

### Diseño

Martha Alfaro Aguilar

Hecho en México

Distribución Gratuita. Prohibida su venta.

Consulte el Catálogo de publicaciones en línea: [www.inee.edu.mx](http://www.inee.edu.mx)

La coordinación de esta publicación estuvo a cargo de la Dirección General de Investigación e Innovación. El contenido, la presentación, así como la disposición en conjunto y de cada página de esta obra son propiedad del INEE. Se autoriza su reproducción por cualquier sistema mecánico o electrónico para fines no comerciales.

Cítese de la siguiente manera:

Villarreal, C. (2016). *Audio, disco y libro: “Leyendas de Cañitas”*.

Serie: Prácticas Innovadoras. México: INEE.



## ¿Qué son las prácticas innovadoras?

La Dirección General de Investigación e Innovación del INEE, a través de la Dirección de Innovación y Proyectos Especiales (DIPE), en el 2016 inició este proyecto que pretende reconocer y visibilizar el trabajo que se desarrolla cotidianamente desde las distintas esferas del ámbito educativo. Para ello, como primera acción, se ha invitado a la comunidad educativa del país, a documentar Prácticas Innovadoras cuya puesta en acción haya resultado exitosa en un contexto determinado, con el propósito que pueda ser conocida por la comunidad educativa y, en su caso, adaptada y utilizada por otros profesionales de la educación.

Se consideran **Prácticas Innovadoras (PI)** a las experiencias en los procesos para favorecer el aprendizaje, desde la intervención docentes, en la administración y organización de centro escolar o en la zona, que incluyan “una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Y, a su vez, de introducir, en una línea renovadora, nuevos proyectos y programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos y otra forma de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula.” Carbonell, J. (2001:8)<sup>1</sup>.

Desde esta perspectiva, la innovación se asocia principalmente a la “renovación pedagógica”, a probar formas diferentes del quehacer docente, de los procesos de asesoría

y acompañamiento a las escuelas y del sistema educativo en su conjunto, que pueden ir o no, acompañadas de herramientas que ofrece el desarrollo de la tecnología.

Las Prácticas Innovadoras que se comparte en este sitio, han sido elaboradas en forma individual o colectiva, por profesores, directores, supervisores o coordinadores regionales, que trabajan en uno de los niveles de la educación obligatoria, además fueron revisada por un curador, especialista en el nivel, en la modalidad y en el contenido que abordan.

Ciudad de México, diciembre de 2016



## Datos generales

**Nombre del autor o autora**

□ Carlos Alberto Villarreal Guajardo

**Estado y municipio en el que se desarrolló la práctica innovadora**

□ Cañitas de Felipe Pescador, Zacatecas

**Nivel educativo en el que se desarrolló la práctica innovadora**

□ Primaria

**Nivel de intervención (docencia, dirección, supervisión, coordinación de educación media superior)**

□ Docencia



## Audio, disco y libro: "Leyendas de Cañitas"

# 1

### Situación a mejorar

Escaso interés por la lectura. Poca participación de los alumnos que presentan rezago académico y desintegración grupal.

# 2

### Propósito

Promover la lectura en los alumnos de educación básica. Que las y los niños desarrollen el gusto y el hábito de la lectura, que comprendan lo que leen y lo pongan en práctica para la creación de diálogos y la adaptación de historias. Asimismo, que participen en la difusión de los productos resultados de su trabajo.

Propósitos específicos

Presentar una alternativa de cómo podemos apoyarnos en las nuevas tecnologías para lograr prácticas amenas, creativas, innovadoras y motivadoras que, por supuesto, visualicen a las y los alumnos como niños, y como tal permitan que disfruten, se diviertan y creen.

Que las y los alumnos tengan la oportunidad de prestar y grabar sus voces para la creación de un audio disco dramatizado, utilizando diversas herramientas como: la tableta electrónica del programa aprende MX, el celular y la computadora del profesor de grupo, el programa *Audacity*, así como diversos packs de audios que faciliten la ambientación de las leyendas.

Atender a los alumnos que no han logrado los aprendizajes esperados, quienes por motivos familiares o cognitivos presentan dificultades durante su proceso de aprendizaje.



# 3

## Contexto

Cañitas de Felipe Pescador es una zona que se puede considerar rural con cierto proceso de transición a lo urbano. Hay muchas carencias, sobretodo en el aspecto económico, motivo por el cual muchos de los alumnos tienen dificultad para relacionarse con las nuevas tecnologías de manera directa.

La escuela “Carlos A. Carrillo”, se encuentra en una zona de fácil acceso y cuenta con los servicios básicos, no obstante, para la realización de este proyecto todos los recursos fueron gestionados por el profesor del grupo (ya que la dirección de la escuela no participó en este proceso). Las familias de los alumnos de este grupo presentan un nivel socioeconómico de medio a bajo, hay alumnas y alumnos con buen desempeño académico, otros con regular y se encontró también a niños con dificultades o barreras para el aprendizaje.

# 4

## Desarrollo de la actividad

El proyecto “Leyendas de Cañitas” surge a partir de la práctica del lenguaje: Elaborar un programa de radio. Aprovechando la fecha de día de muertos y los contenidos que a continuación marcaba el Programa, decidí realizar un proyecto integrado que se fundamentó en las asignaturas de: Español, Formación Cívica y Ética, Educación Artística y vínculos posibles con Historia y Matemáticas, de acuerdo a una lectura horizontal y vertical del currículo oficial.

El tema integrador fue “Leyendas de Cañitas”, en el que englobo las prácticas sociales del lenguaje: elaborar un programa de radio, escribir cuentos de misterio o terror para su publicación, y adaptar un cuento como obra de teatro. En este sentido se favorecieron ampliamente las siguientes competencias: emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender, analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones, así como valorar la diversidad lingüística y cultural de México. Lo anterior refiriéndonos a la asignatura de Español.

En Formación Cívica y Ética, los aprendizajes esperados que se trabajaron de manera integrada fueron: establecer relaciones personales basadas en el reconocimiento de la dignidad de las personas, aplicar estrategias para el manejo y la manifestación de las emociones sin lesionar la dignidad propia ni la de los demás, formular metas personales y prever consecuencias de sus decisiones y acciones.

Atendiendo la asignatura de Educación Artística agregamos: adaptación de un mito a leyenda, las imágenes de la historia, los personajes y sus características, además de la representación teatral. Cabe señalar que los elementos propios del lenguaje artístico del teatro únicamente fueron trabajados en cuanto a interpretación de diálogos.



Los vínculos posibles que se atendieron desde el renglón matemático, utilizando la información derivada del proyecto para formular situaciones problema, fueron abordados desde los aprendizajes esperados: resolver problemas que impliquen leer, escribir y comparar números naturales, fraccionarios y decimales, explicitando los criterios de comparación, resolver problemas aditivos con números naturales y decimales que impliquen dos o más transformaciones, y también describir rutas y calcular la distancia real de un punto a otro en mapas.

En la asignatura de Historia se buscó de manera indirecta favorecer las competencias: comprensión del tiempo y del espacio históricos, manejo de la información histórica y formación de una conciencia histórica para la convivencia. Se señala que las leyendas son poco favorables para trabajar el renglón histórico, esto por los sucesos fantásticos que manejan; sin embargo en el trabajo de investigación que se realizó, se incluyeron situaciones que involucran la época de la Revolución, la Independencia y el espacio socio-histórico inmediato del niño.

Aunado a lo señalado, nuestro proyecto atendió notablemente a los principios pedagógicos:

- I.1 Centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje
- I.2 Generar ambientes de aprendizaje (ambientes inclusivos, de confianza y compañerismo)
- I.3 Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje (trabajo elaborado por todo el grupo)
- I.6 Usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje (uso de las nuevas tecnologías)
- I.10 Renovar el pacto entre el estudiante, el docente, la familia y la escuela (proyecto de impacto social que podrá atender e impulsar las relaciones entre estudiantes, docentes, familia y escuela)

Una vez expuesto lo anterior, informo que el Proyecto “Leyendas de Cañitas” cuenta con dos productos palpables: Un audio-libro en CD que contiene 12 leyendas y el libro “Leyendas de Cañitas”, que contiene las 12 leyendas.





Los diálogos que manejaron los alumnos y las ilustraciones, fueron hechas por los mismos niños y niñas. Con base en lo anterior, se decidió terminar el proyecto difundiéndolo en la radio, atendiendo al enfoque del español que manejan las prácticas sociales del lenguaje, las cuales han de permitir que los temas, conocimientos y habilidades se incorporen a contextos significativos para los alumnos (SEP: 2011:22), y qué contexto podría ser más significativo, buscando la oportunidad de que los alumnos difundieran su trabajo por medio de la radio .

Para lograr todo lo anterior se comenzó a trabajar con una investigación y recopilación de leyendas del pueblo, esta investigación nos llevó a solicitar el apoyo del cronista de la localidad, quien nos facilitó un libro donde se recopilan algunas historias de Cañitas, a partir de este libro se realizó una adaptación y modificación de su contenido, intentando que fuese más adecuado para el público infantil. La adaptación fue realizada en un principio por mí (profesor del grupo).

Una vez que tenía una leyenda se las proporcionaba a las y los alumnos, realizábamos lectura por medio de diversas estrategias (guiada y aprobada por parte del docente) y comenzábamos a imaginar la situación para crear pasajes y diálogos que la ambientaran, las y los alumnos proponían los diálogos y yo orientaba, una vez realizado el trabajo comenzamos a grabar las voces de los alumnos utilizando mi celular, se elegía a un narrador y a los niños que darían vida a los personajes que involucraban las historias. Ya en casa descargué el software libre Audacity, con el cual comencé a editar las grabaciones de las y los alumnos.

Luego de que hicimos la primera leyenda y se reprodujo dentro del grupo, el impacto y la fascinación que creo nos llevó a realizar más, y más, adaptaciones y grabaciones, los alumnos comenzaron a apoyar en la adaptación de las leyendas, utilizando sus tabletas electrónicas. También participaron en la grabación de sonidos y voces, inclusive intercambiamos vía WhatsApp algunas de las grabaciones que fueron formando nuestro trabajo.





Una vez que tuvimos leyendas suficientes para presentar un trabajo en forma, me contacté con el jefe de región para plantear la idea del proyecto, y se logró que nos apoyara con la participación del grupo en el auditorio de un colegio en el municipio de Fresnillo. En esta participación los alumnos presentaron su trabajo ante niños de secundaria y primaria, platicando sus experiencias y haciendo una demostración de cómo grababan las leyendas. Además, conseguí una cita en un programa de radio de este municipio en el que se logró presentar uno de los audios y, del mismo modo, que los niños participaran en el programa.

Otro aspecto que se logró fue la participación de las y los niños en una entrevista para un programa de televisión propio del municipio en cuestión, el viaje se gestionó con el apoyo de los padres de familia del grupo y un boteo que se hizo en la comunidad para lograr obtener el recurso, ya que como se mencionó, no se contó con el apoyo de las autoridades. La encuademación del libro la hice en casa, siguiendo un video tutorial que encontré en línea. Las impresiones fueron costeadas por mí, así como los discos que grabamos y regalamos a los niños, profesores y medios que nos atendieron en la ciudad de Fresnillo. Cada uno de mis alumnos recibió también un CD con la foto de portada del libro.

### **Idea que dio origen a la práctica:**

Práctica social del lenguaje: elaborar un programa de radio. Fue aquí cuando en un primer momento se pensó en grabar dos o tres audios que los alumnos presentarían dándole un formato de programa de radio. La idea era darlo a conocer en la comunidad escolar, sin embargo la participación e interés de las y los alumnos me hizo reformular el proyecto, incluir nuevos elementos y buscar la creación de un audiolibro y el pequeño libro. Con el análisis y reformulación constante de la práctica, poco a poco se iban añadiendo elementos que terminaron por cristalizar nuestro proyecto con los dos productos tangibles (libro y audiolibro), así también la participación como ponentes fuera de su municipio, en conferencia en el colegio Fresnillo, la participación en un programa de radio, y una entrevista en televisión.





## Elemento innovador que caracteriza a la práctica

El uso de recursos como el celular, la computadora, el software libre, la imaginación, creatividad y espontaneidad de los alumnos para crear y dar vida a personajes, diálogos y situaciones. Todo esto permitió que las y los niños leyeran por gusto, con iniciativa e interés. Así como la experiencia de salir del municipio, conocer la radio, la televisión, participar como conferencistas, aparecer en el periódico y, por qué no señalarlo, vivir la experiencia de conocer la mina y el zoológico de Minera Fresnillo.

## Material utilizado para llevarlo a cabo:

Celular  
Tableta electrónica  
Computadora e impresora  
Software libre Audacity (Editor de audios)  
Packs de sonidos de la web  
Convertidores de audio  
CDs  
Materiales para la elaboración del libro (hojas, opalina, guillotina...)

## Evaluación

La evaluación que se realizó fue, sin duda, formativa. A diario se realizaba una observación directa de las participaciones de las y los alumnos, tratando siempre de que el grueso del grupo colaborara. Diariamente en casa se revisaban las participaciones en audio de las y los niños, y se realizaban anotaciones que se les hacían saber al día siguiente. Los mismos estudiantes participaron también en el proceso de evaluación haciendo autoevaluación y coevaluación de las participaciones presentadas.

El cuaderno de las y los alumnos y sus producciones son muestra de algunas actividades que se realizaron y fueron tomadas en cuenta para la evaluación. Sin duda, fue una evaluación auténtica (Monereo) que atendió todas las relaciones pedagógicas (Espinosa) que se presentan en el aula y fuera de ella.

# 5

## Resultados

Se crearon un libro y audiolibro. Se generó: el avance en el renglón de la lectura, el trabajo por proyectos de manera integrada con otras asignaturas, la experiencia vivida por los alumnos, la mejora en las relaciones grupales, el fomento por el gusto de la lectura, el desenvolvimiento de las y los niños ante público y medios de comunicación, la aplicación de las prácticas sociales del lenguaje, el uso de la tecnología en el aula, la manipulación de elementos objeto de uso social y el favorecimiento de los principios pedagógicos:

- I.1 Centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje
- I.2 Generar ambientes de aprendizaje (ambientes inclusivos, de confianza y compañerismo)
- I.3 Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje (trabajo elaborado por todo el grupo)
- I.6 Usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje (uso de las nuevas tecnologías)
- I.10 Renovar el pacto entre el estudiante, el docente, la familia y la escuela (Proyecto de impacto social que podrá atender e impulsar las relaciones entre estudiantes, docentes, familia y escuela)

Así mismo se logró incluir a las y los alumnos que no han logrado los aprendizajes en el trabajo activo, permitió que elevaran y afianzaran su autoestima, participando a la par de sus compañeros, logrando desenvolverse de manera natural, con confianza y seguridad, mejorando de manera notable su relación con los compañeros.



# 6

## Observaciones

El proyecto se puede aplicar para diferentes situaciones, es decir, se podrán grabar audio-discos de leyendas, cuentos, fábulas, mitos o relatos históricos, representaciones, reportajes, etcétera. O bien, el maestro podrá determinar en qué sentido puede aprovechar estos insumos.

**Al investigar antecedentes de este tipo de trabajos en el país, no encontré ninguna práctica similar con alumnos de educación básica. En este sentido, considero que es una iniciativa innovadora** que puede ser muy productiva y la cual quiero compartir no sólo con los maestros de Zacatecas, sino con los de otros estados y, si es posible, con los docentes del país.

Agradecimiento del profesor:

Particularmente quiero destacar el interés y colaboración de las y los alumnos que participaron en la elaboración y desarrollo de esta práctica innovadora, así como el apoyo recibido por parte de las familias de los alumnos.





**Prácticas Innovadoras**  
en educación básica y media superior

Dirección de Innovación y Proyectos Especiales  
Dirección General de Investigación e Innovación

**INEE**  
Instituto Nacional para la  
Evaluación de la Educación  
México