



GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-HIDALGO



“AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LA ESCUELA PRIMARIA INDÍGENA “IGNACIO ZARAGOZA”, DE LA COMUNIDAD EL DONIMO”.

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

JACIEL MENDOZA MÉRIDA

TENANGO DE DORIA, HGO.

MAYO DE 2023



GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-HIDALGO



“AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LA ESCUELA PRIMARIA INDÍGENA “IGNACIO ZARAGOZA”, DE LA COMUNIDAD EL DONIMO”.

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

PRESENTA:

JACIEL MENDOZA MÉRIDA

TENANGO DE DORIA, HGO.

MAYO DE 2023



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN DOCENTE
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-HIDALGO

UPN/DT/Of. No. 0399/2023-I
DICTAMEN DE TRABAJO

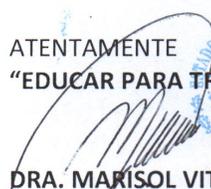
Pachuca de Soto, Hgo., 08 de mayo de 2023.

C. JACIEL MENDOZA MÉRIDA
PRESENTE.

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad, me permito informarle que, como resultado del análisis realizado al **Proyecto de Intervención intitulado "AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LA ESCUELA PRIMARIA INDÍGENA "IGNACIO ZARAGOZA", DE LA COMUNIDAD EL DONIMO"**, presentado por su tutora MTRA. ROCÍO MARIELA ESPINOSA MEJÍA, ha sido **DICTAMINADO** para obtener el título de Licenciado en Intervención Educativa, al haber reunido los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Con base en lo anterior, tengo a bien informarle que puede ser presentado ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


DRA. MARISOL VITE VARGAS
PRESIDENTA
H. COMISIÓN DE TITULACIÓN

C.c.p.- Depto. de Titulación.- Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo.
Documento válido por 60 días a partir de la fecha de expedición.

MVV/SCA/lge*

ÍNDICE**PÁG.****CAPÍTULO 1**

Introducción	
1. Contexto de la comunidad de Él Dónimo	8
1.1. Contexto institucional de la Escuela Primaria Indígena “Ignacio Zaragoza”	13
1.2. Caracterización de los actores institucionales	15
1.3. Diagnostico	18
1.3.1. Identificación de problemas	25
1.4. Jerarquización de los problemas	29
1.4.1. Dimensión participación social	32
1.4.2. Dimensión administrativa	32
1.4.3. Dimensión organizacional	32
1.4.4. Dimensión pedagógica	32
1.5. Identificación de la situación a intervenir	32
1.6. Análisis de la problemática	33
1.7. Objetivo general	42
1.8. Objetivos específicos.....	42
1.9. Justificación.....	43

CAPÍTULO 2

2. Estrategia de intervención	52
2.1. Estrategia de intervención “aprender jugando”	52
2.2. Objetivo de la estrategia	54
2.3. Cronograma	72

CAPÍTULO 3

3. Evaluación	73
3.1. Resultados de la estrategia “aprender jugando”	77
3.2. Apartado metodológico.....	79

Conclusión

Bibliografía

Anexos

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo crear ambientes de aprendizaje en un modelo híbrido de educación para apoyo de los docentes en la Escuela Primaria Indígena Ignacio Zaragoza, con la finalidad de desarrollar su instrucción pedagógica.

Durante el primer capítulo se describe el contexto donde se realizará dicho proyecto a partir de lo general en este caso la comunidad de Él Dónimo, a lo particular que es la escuela, teniendo en cuenta los siguientes aspectos: habitantes, principales ocupaciones, lengua, escolaridad de los padres, costumbres, tradiciones, historia de la escuela, personal docente que labora, infraestructura, mobiliario, materiales, así mismo trabajar en la problemática identificada.

De la misma manera se analiza el diagnóstico, a partir de su término etimológico por parte de los autores (Arteaga Basurto & González Montaña) y a su vez conceptualizándolo con base a las definiciones del autor (Arriaga Hernández 2015). El tipo de diagnóstico a utilizar es de tipo psicoeducativo definido por los autores (Romero, 2019) el cual lo concibe como:

“Un proceso de descripción, clasificación, predicción y, en su caso, explicación del comportamiento de los estudiantes en un ámbito escolar. El diagnóstico consiste en una serie de actividades de medición y evaluación realizadas en un individuo (o grupo) o institución para brindar orientación.”

Otro apartado de este capítulo es la identificación de problemas, este se realiza a través de observaciones de campo y pláticas informales con el director, las cuales son jerarquizadas en las cuatro dimensiones de la gestión, posteriormente se realiza un ordenamiento y organización de los conflictos, con el fin de seguir un determinado criterio yendo de lo menos trascendente a lo más trascendente.

En la justificación se intenta dar respuesta a estas tres interrogantes ¿Por qué es prioritario y urgente el problema para el que se busca solución?, ¿Por qué la

solución que elegimos es la más adecuada y viable para resolver este problema?,
¿Cómo se resolverán las necesidades de los beneficiarios de este proyecto?

En el capítulo dos, se describe el concepto de estrategia, el cual se entiende como el conjunto de ideas coherentes, objetivas y posibles con el propósito de dar solución a los problemas asistenciales que se presentan, de tal modo para la elaboración de este proyecto se presenta la estrategia de intervención, así como el funcionamiento, la secuencia e instrumentos de evaluación, los materiales a utilizar y el tiempo requerido para cada una de las actividades.

Para la realización de la estrategia se optó por el nombre “Aprender jugando” el cual está destinado a los actores institucionales que pertenecen a esta institución, se plantearon 10 actividades con una duración de 2 horas, cada actividad consta de tres momentos inicio, desarrollo y cierre, dicha estrategia se pretende aplicar para dar asistencia, mejoramiento al problema, responder a las necesidades y la falta de capacitación del manejo de las TIC’S por parte de los docentes y la escasa implementación de ambientes de aprendizajes virtuales en el ámbito educativo a partir de la pandemia, teniendo como objetivo desarrollar juegos interactivos en power point para fortalecer la enseñanza docente.

Durante el capítulo tres se encuentra la evaluación quien el autor (Díaz Barriga, 2012) desde su punto de vista lo considera un proceso integral y sistemático a través del cual se recopila información de manera metódica y rigurosa, para conocer, analizar y juzgar el valor de un objeto educativo determinado: el desempeño de los docentes, el grado de dominio del currículo y sus características.

Es por ello que la evaluación va a permitir dar seguimiento a los programas de estudio como a los procesos de enseñanza de los docentes, el cual sirve para conocer e identificar los conocimientos de los mismos, por lo tanto, este proceso es importante porque con base en el resultado se puede realizar el cambio en las estrategias y actividades, que permitan el fortalecimiento de los aprendizajes y el desarrollo óptimo de los docentes hacia el ámbito de acción en los estudiantes.

Durante los resultados se pretende lograr que a partir de una prueba piloto la estrategia propuesta “Aprender jugando” sea un éxito, factible y viable, siendo así que cada una de las actividades diseñadas son realizadas a partir de las planeaciones del docentes y del material disponible para que sus estudiantes se sientan más motivados para aprender a través de juegos interactivos como una nueva forma de aprender, y que esta estrategia didáctica permita a los maestros desarrollar aún más su instrucción pedagógica y de esta forma despertar el interés del alumnado.

Considerando el valor del juego en tiempos de pandemia, como actividad de entretenimiento y disfrute; o como herramienta educativa digital con el objetivo de aprender jugando, debe tener mayor relevancia entre los estudiantes y en el proceso de enseñanza en la Escuela Primaria Indígena “Ignacio Zaragoza” que permita una mejora en el rendimiento académico de los mismos.

Por último, se incluye un apartado metodológico donde se da a conocer de manera sistemática el proceso que se siguió en la aplicación de la metodología de investigación, para la construcción de este proyecto de intervención y como parte final del proyecto se integran las conclusiones, bibliografías y anexos.

1. Contexto de la comunidad de El Donimo

En este capítulo se localiza y se caracteriza el espacio donde se desarrollará la investigación. La localidad El Donimo está situada en el Municipio de San Bartolo Tutotepec en el Estado de Hidalgo, para ubicar este pueblo dentro del municipio, se debe saber que se encuentra en un aproximado de 2.9 kilómetros en lejanía de la cabecera municipal que es San Bartolo Tutotepec. Por medio de una entrevista a personal médico quién funge como encargado de la casa de salud, ubicada en la localidad de El Donimo, se obtuvo la siguiente información acerca del censo poblacional, el cual fue realizado en el año 2020.

En la comunidad existe un total de 53 habitantes, los cuales fueron divididos en 3 categorías de edades, para el rango de infancia, niñez y juventud (0 años- 26 años) existe un total de 21 habitantes que corresponde al 36.62 %, de los cuales hay 10 del género masculino correspondientes al 47.61 % y 11 de género femenino respectivo a un 52.38%, en el rango de adultez (27 años-59 años) hay un total de 20 habitantes que pertenecen al 37.73%, de los cuales 8 son de género masculino con el 40% y 12 del género femenino que competen al 60% y por último el rango de la vejez (+60 años), compuesto por un total de 12 habitantes con el 22.64%, 5 del género masculino con el 41.66% y 7 del género femenino con 58.33%. *(Ver tabla y gráfica, en anexos pág.91)*

La temática que se realizó con esta primera información obtenida fue clasificar el registro del censo poblacional 2020 realizado por el encargado del centro de salud, mediante la división de categorías de edades que refieren a tres (infancia, adultez y vejez) con la ayuda de una tabla, en la cual se seleccionaban y ubicaban las diferentes edades de acuerdo a las categorías mencionadas anteriormente y al género a que corresponden, se obtiene el número total de habitantes, antes mencionados.

Según el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2020) los datos de la población de El Dónimo son de 81 habitantes, sin embargo, en los párrafos anteriores, referente a la información valiosa que proporcionó el encargado del centro de salud, quién realizó un censo en el año 2020 arroja información diferente a la presentada en la página oficial de INEGI, al dar a conocer que la comunidad se encuentra conformada por 53 habitantes.

Basándose en la información del Censo de INEGI 2020 se realizó una división de tres categorías, en el rango de edades del de (0-14 años) hay 14 habitantes con el 17.28%, en la categoría de (15-64 años) un total de 47 con el 58.02% y en la población de (+ de 65 años) 17 habitantes con el 20.98%. *(Ver tabla 2 y grafica 2 en anexos, pág.92)*

Para obtener esa información se tuvo que partir de la revisión de los datos estadísticos generales de la comunidad en la plataforma del INEGI 2020, se realizó la descarga del documento de los principales resultados por localidad 2020 (ITER) del Municipio de San Bartolo Tutotepec y un respectivo análisis del documento, posteriormente se hizo una filtración de datos que estaban organizados en diversas localidades que pertenecen al municipio, se realizó un exhaustivo ordenamiento, sistematización y tabulación de los datos en Excel, solo para obtener la información necesaria del contexto.

Seguidamente se volvió a realizar una clasificación de edades mediante una tabla de acuerdo a los datos obtenidos del ITER 2020 sobre el censo de INEGI 2020, en la cual, se colocaban las edades de los habitantes, de acuerdo a cuantos hombres y mujeres correspondían a la primer categoría y así sucesivamente, al terminar de ordenar los datos, se visualizó que la información no era precisa, dado que el resultado de la cantidad total de habitantes rebasaba al resultado promedio correspondiente a 81 habitantes, el cual se maneja generalizado.

Un factor probable que provocó la variación de números y que exista una diferencia muy grande entre la población total del censo del centro de salud y del INEGI 2020, quizás se deba a que algunos habitantes no se encontraban presentes en la

comunidad, en el tiempo que paso el encuestador del INEGI al realizar el censo, dichos sujetos lo que realizan en el momento en que no está presente los representantes de los hogares, es que deducen los datos, estadísticamente ellos mismos los generan al hacer mención de que son una cantidad aproximada, así sus datos se convierten en inexactos en comparación con la información del encargado del centro de salud, porque él se encuentra la mayor parte del tiempo en la comunidad, sin embargo. existe otro elemento que estimulan la diferencia de la cantidad de habitantes, por ejemplo, en una entrevista con el personal del sector salud y con varios vecinos de la comunidad afirman que “cuando llega el encuestador del INEGI, ya no existen los jefes de familia porque algunos emigran, se mueren o no están presentes en sus hogares, y aunque los encuestadores vuelvan a regresar, ellos siguen ausentes por otras cuestiones”, por lo tanto los encuestadores tienden a realizar la encuesta a quién se encuentre en ese momento en la vivienda, en ocasiones suelen responder personas menores de edad, que al proporcionar cierta información esta puede ser errónea.

La relevancia de hacer este tipo de investigaciones retomando diversas fuentes para la obtención de datos es importante debido a que como investigadores no solo debemos de conformarnos con una sola información, si no que se debe de buscar y comparar datos, para dar explicaciones a la información obtenida a través de las fuentes consultadas, lo que permitió realizar una triangulación de la información a partir de los datos obtenidos del censo estadísticos por medio de INEGI 2020 y por otro lado la información proporcionada por el centro de salud, justamente esto permitió hacer un análisis y comprender los datos y la realidad de la comunidad.

Mediante el trabajo de campo se observó que el camino hacia la comunidad es de terracería, cuenta con un servicio de transporte público, el cual son las colectivas que tienen su base en la comunidad de Santiago que van rumbo al Donimo y se traslada hasta la comunidad del Mundho.

La infraestructura educativa de la comunidad, cuenta con una escuela y tiene una matrícula de 27 alumnos de los cuales el 4% son de la localidad de El Dómino y el resto provienen de las diferentes localidades del municipio de San Bartolo

Tutotepec, entre ellas las localidades de la colonia Industrial, del centro del municipio y de la comunidad de Santiago.

Referente al sector salud, la localidad cuenta con una casa de atención médica, la cual presta auxilio a este rubro, aunque los servicios son insuficientes, por lo que la población decide asistir al centro de atención hospitalaria, el cual está ubicado en la comunidad de Santiago.

A nivel deportivo, la localidad cuenta solo con la cancha de usos múltiples que está ubicada en la escuela, en ella los jóvenes practican diferentes actividades tales como el basquetbol, fútbol, y suelen utilizarlo como un espacio para llevar a cabo diferentes eventos sociales de importancia para la comunidad

El nivel de escolaridad de los padres es de primaria y secundaria trunca. Las viviendas en su mayoría son elaboradas con pared de block y techo de lámina, cuentan con los servicios de electricidad, agua potable, tienen excusado o sanitarios.

Según el (INEGI, 2020) 17 hogares cuentan con refrigerador, 12 disponen de una lavadora, cuatro tienen horno de microondas, ocho poseen algún medio transporte, 17 cuentan con radio y 17 con televisión, tres tienen acceso a una computadora, 19 poseen teléfono celular y tres de ellas cuentan con el servicio de internet.

A partir de observaciones y visitas a la localidad se identificaron las principales ocupaciones económicas que lleva a cabo la población para obtener sustento económico, a continuación, se describe cada una de ellas.

Dentro de las actividades productivas de la comunidad destaca la elaboración de aguardiente, que es un destilado de caña, la cual son pocos los pobladores quienes se dedican a la producción y molienda, en este proceso antes de la destilación se obtienen dos productos, los cuales son el melado y el piloncillo, también destacan los principales cultivos que se cosechan en la localidad que son el maíz, frijol, café, cuyas siembras tienen gran importancia debido a las ganancias que se generan, en aspectos de fruticultura se recolecta el limón, la lima y la naranja, en el caso de la producción animal, los habitantes se destinan a criar ganado porcino y ovino, al igual

se realiza la cría de aves de postura y engorda para posteriormente ponerlos a la venta, para así poder adquirir un recurso económico.

En esta localidad se realizan costumbres y tradiciones, como es el carnaval, día de muertos, de igual manera se celebra la navidad y la fiesta al Santo patrono Santiago Apóstol. En relación al carnaval esta es una tradición que se efectúa año con año, dónde es venerado el Señor de Chalma quién es el patrono de esta fiesta, este rito no tiene una fecha exacta para realizarse ya que varía, a veces llega a tocar a mediados del mes de febrero, o bien a finales del mismo, todo depende de cuántos capitanes haya en esos momentos. Debe señalarse que los capitanes son personas encargadas de ir a visitar a cada una de las personas en sus hogares para realizar una lista de la colecta de dinero, lo recolectado servirá para lograr que se realice esta tradición, esto depende de la cantidad que se reúna, debido a que se requiere de diversos insumos, como son la música de banda de viento, trío, juegos pirotécnicos y comida, los cuales se le ofrece al señor de Chalma.

El día 25 de julio los habitantes de la localidad llevan a cabo la festividad del Santo patrono Santiago Apóstol, el cual lo celebran en la cancha de usos múltiples de la escuela, se realizan ceremonias religiosas y bailes.

El día de muertos, es una tradición milenaria dónde se tiene la creencia, que los fieles difuntos vienen a visitar a sus familiares en las fechas de 31 de octubre al 2 de noviembre. Para el día 31 de octubre se realiza una ofrenda a los angelitos, dónde la mayoría de las familias colocan alimentos en sus altares adornados de flores de cempaxúchitl, a las 12:00 horas del mediodía colocan en sus altares alimentos para angelitos (niños), se les ofrenda un vaso con agua, frutas como naranjas, mandarinas, plátanos, jícama, manzanas, etc., de comida colocan caldo de pollo, tortillas, tamales y algunos trabucos, al igual se ponen refrescos de diferentes sabores y algunas golosinas (dulces).

Para el día 1 de noviembre por la mañana se pone en el altar el atole tradicional (cacao) y de cacahuete acompañado de pan. Para este día a las 12 pm se despide a los angelitos, se comienza a retirar toda la ofrenda del altar, ya que a esa misma hora comienzan a llegar los fieles difuntos, quienes son los adultos que han

fallecido, para ellos se le ofrenda frutas como mandarinas, naranjas, plátanos, manzanas y jícama, de comida se les coloca el mole tradicional rojo, con pollo, tortillas, refrescos, cerveza, tamales, trabucos entre otros.

El día 2 de noviembre por la mañana se pone de ofrenda el atole de cacao con pan, de ahí, parten a los panteones a visitar las tumbas de los familiares, dónde las familias van a dejar flores y a estar un rato con sus difuntos.

La navidad es una fecha importante para estas familias, dónde la mayoría tienen reuniones familiares, por lo regular el día 24 de diciembre para celebrar, realizan una cena donde preparan, tamales, pozole y otros platillos, todo depende de cómo estén económicamente. Para el día 31 de diciembre se hace algo similar para recibir el año nuevo.

En la localidad del Donimo predomina la lengua Ñuhu otomí, la cual es inculcada a los niños desde muy temprana edad por parte de sus padres o hermanos mayores.

En esta sección se describió de manera general la comunidad haciendo hincapié en cada uno de los aspectos físicos, geográficos, actividades económicas, culturales y sociales de los habitantes de esta localidad, las cuales fueron desarrolladas a partir de las observaciones en salidas a campo.

1.1. Contexto institucional de la Escuela Primaria Indígena “Ignacio Zaragoza”.

A continuación, se realiza una descripción de la institución así mismo se hace alusión sobre el espacio donde los actores institucionales realizan múltiples interacciones que les permiten la comunicación y socialización compartiendo aprendizajes y experiencias.

La Escuela Primaria Indígena “Ignacio Zaragoza” fue fundada el 11 de enero de 1971, hace aproximadamente más de 50 años, esta institución desde su creación ha sido unitaria, hasta hace seis años que pasó de ser ,unitaria a bidocente, es decir, pasar de ser una institución con un solo maestro para atender todos los grados a tener dos maestros para dar clases a tres grados cada uno, los directores que han estado a cargo de esta casa de estudios son un aproximado de seis, la

primaria empezó con un aula, en la cual se impartían las clases a los alumnos, anteriormente se contaba con una matrícula de 16 estudiantes, con el paso de los años hasta el 2015 a la institución se le incorporó una cocina- comedor, un patio, una cancha de usos múltiples y un aula improvisada, convirtiéndose en una escuela de tiempo completo.

El nivel educativo de la institución, es de educación básica referente al nivel primaria indígena que comprende seis grados, en el que se incorporan a niños de aproximadamente de seis a 12 años de edad, cuya culminación se acredita mediante un certificado que compone un requisito indispensable para ingresar a la secundaria

En la institución educativa hay un registro total de 27 alumnos, de los cuales 14 son de género femenino y 13 son del género masculino, el primer grado está compuesto por dos alumnos, el segundo grado por dos alumnos, el tercer grado por tres alumnos, el cuarto grado por nueve alumnos, el quinto grado por cinco alumnos y el sexto grado por seis alumnos. En relación a los padres de familia son 19, los cuales asisten a los diversos asuntos o eventos que convoca la primaria. *(Ver tabla 3 y grafica 3, en anexo, pág. 93)*

La escuela primaria Indígena “Ignacio Zaragoza” cuenta con una cancha de uso múltiples, al igual que un patio cívico para la realización de homenajes patrióticos o ejecución de actividades recreativas, la institución contempla un aula dirección en la cual se imparten clases a los alumnos de cuarto, quinto y sexto, se tiene acceso a un salón improvisado en donde se atienden a los niños de primero, segundo y tercer grado, se posee una cocina comedor y dos sanitarios, uno para hombres y otro para mujeres.

Dicha institución tiene a la mano diversos materiales como una biblioteca de aula, una biblioteca escolar, una pantalla, una impresora, un proyector, equipo de sonido, butacas en buen estado, mesas para trabajar. Se ha conseguido obtener materiales didácticos para el aprendizaje de los alumnos en donde se emplean los juegos lúdicos como es el domino, ajedrez, rompecabezas, jenga, ábacos, entre otros.

1.2. Caracterización de los actores institucionales

En este apartado se busca caracterizar a los actores institucionales, para ello se realizó una entrevista a los docentes, padres de familia, con la finalidad de saber si se dan el tiempo necesario para realizar o diseñar ambientes de aprendizaje en sus salones de clases.

La primera entrevista se realizó al director comisionado, quién tiene la licenciatura en primaria para el medio indígena plan 90, egresado de la Universidad Pedagógica Nacional sede Tenango de Doria, cuenta con una edad de 35 años, lleva un aproximado de siete años de labor en esta institución y está a cargo de los grupos de cuarto, quinto y sexto grado. Aparte de ser director en esta primaria a su vez es docente de educación física en el COBAEH plantel San Bartolo con un sueldo de \$4500 quincenales y otra ocupación que ejerce es la de comerciante.

El entorno donde radica es en el Municipio de San Bartolo Tutotepec, él considera que es una zona semiurbana con accesos a las principales necesidades básicas como es el agua potable, luz eléctrica, drenaje e Internet, en cuestión de su entorno familiar actualmente vive con su esposa, sus dos hijos y sus suegros.

Su forma de planear las clases actualmente, es de forma semanal por cada grupo, elabora guías de trabajo, para motivar a sus alumnos, realiza actividades lúdicas y de relajación que permiten que los niños se entretengan, se diviertan y aprendan.

Menciona que tiene conocimiento acerca de qué son los ambientes de aprendizaje considerándolo como “aquellos espacios donde se genera un aprendizaje significativo, es decir incluir los conocimientos que los alumnos ya poseen con los conocimientos nuevos que se les van a enseñar, dentro de una educación presencial, las cuales ponía en práctica mediante el fomento de lectura (padrino de libro), exposición de temas de interés, guion de radio, honores a la bandera, en donde los niños desarrollan el papel de ser maestros de ceremonias.” (Sn. A. Tol E. A., 2021)

El medio de transporte por el cual se trasladan a la escuela, es una colectiva, que es especialmente para alumnos y maestros, esta está a cargo de él, quién maneja

dicha unidad al llegar y retirarse del plantel, esto debido a que en la comunidad se carece de alumnos, por lo tanto, el director tiene que traer a estudiar a niños provenientes de las diferentes localidades del Municipio de San Bartolo Tutotepec, esto con la finalidad de que la matrícula de alumnos no sea menor y por ende ambos docentes tengan la posibilidad de seguir brindando sus servicios en esta institución.

De manera presencial la organización dentro de la escuela se daba de buen modo debido a que tanto el director, la maestra y algunos padres de familia participaban de forma activa y responsable para los eventos sociales y educativos que se realizaban en la institución.

La segunda entrevista fue dirigida a la maestra quién cuenta con licenciatura en educación primaria para el medio indígena plan 90, tiene una edad de 32 años, se insertó en esta institución hace seis años, a su cargo están los grupos de primero, segundo y tercer grado.

La maestra reside en la colonia los Reyes perteneciente al municipio de San Bartolo Tutotepec, es una colonia, que tiene acceso a todos los servicios básicos, ella considera que la colonia es un espacio en el que existen adicciones.

Es madre de tres niñas y un varón, vive con su esposo que al igual es docente, en sus tiempos libres comparte momentos con su familia, aparte de ser docente con un salario aproximado de \$4500 quincenales, es ama de casa.

El propósito de recabar la información de los aspectos personales de cada uno de los docentes acerca de su vida personal, salario, entorno familiar, sus ocupaciones, entre otros, es para entender la organización de sus tiempos y ver como se y el tiempo que le dedican al diseño de las actividades, esto debido a que ellos suelen disfrutar el pasar tiempo con sus familias, viajar, leer, etc., en cuanto a la economía actual, los docentes buscan formas de ganar dinero extra, por lo que optan por trabajos secundarios.

La manera de organizar sus clases en la nueva modalidad por la pandemia es a partir de la elaboración de consignas en PDF, las cuales envía a los padres de familia por medio de la aplicación denominada WhatsApp, la manera de motivar a

sus alumnos dentro de las clases presenciales era a través de actividades que llamaban la atención de los niños (cuentos, chistes, adivinanzas, juegos).

La maestra tiene conocimiento de qué son los ambientes de aprendizaje, considerándolos “como la implementación de los juegos lúdicos que se relacionan con aquellas dinámicas que atraen la atención e interés de los alumnos, antes de la pandemia los implementaba mediante juegos en el patio de la escuela, materiales didácticos para la lectoescritura y circuitos para aprender el abecedario. Hoy en día no lleva a cabo estos espacios de enseñanza debido a que tiene dificultades en el uso de aparatos digitales (laptop, tableta), así como cada uno de los medios que utiliza para brindar y enviar las actividades a sus alumnos”. (Sil. Sn. A, 2021)

Así mismo la maestra menciona que una de las problemáticas que surge a través de la pandemia es no tener una interacción con los alumnos cara a cara, como lo era de manera presencial, así mismo se produjeron cambios en las relaciones con padres y estudiantes en cuanto a que existía una mejor comunicación, sobre todo porque los padres colaboraban en su proceso de enseñanza de sus hijos.

La relación que existe en la institución con el director es más estrecha debido a que con él se organizan las actividades a desarrollar, con los alumnos no hay una comunicación directa debido a que aún están pequeños, para utilizar correctamente los aparatos tecnológicos, por esta razón la interacción está más con algunos padres, debido a que ellos son quienes preguntan y tienen duda acerca del cómo se deben desarrollar las tareas.

La escuela cuenta con tres comités, el comité de padres de familia que está conformado por cinco padres, el cual es un organismo interno creado por las autoridades escolares cuya finalidad es auxiliar o prestar asistencia a los docentes en cuanto a la solución de problemas que estén relacionados con la educación de sus hijos y así mismo para la gestión y el mejoramiento de la casa de estudios.

El siguiente es el comité de participación social en él se integran cinco padres, es una instancia donde participan no solo padres de familia sino también se integran

maestros, exalumnos o cualquier miembro de la comunidad que esté interesado en el desarrollo de la propia institución.

Por último, se encuentra el comité de contraloría que está compuesto por tres padres, esta comisión su función es promover una cultura de colaboración social en cuanto a que se apliquen bien los recursos gestionados con el propósito de que exista y se fortalezca el hábito de la transparencia y rendición de cuentas. Dentro de la institución se promueven tres tipos de reglamentos internos que son el del aula, el de escuela en general y el de la cocina- comedor.

1.3. Diagnóstico.

Para la elaboración del diagnóstico se situó en dos momentos, el primer momento se realizó de manera virtual que comienza el 18 de febrero del 2021 y el segundo momento de manera presencial/hibrido que transcurre a partir del 18 de noviembre del 2021, cabe señalar que se identificaron diferentes problemáticas que en ocasiones empatan, es decir, son similares.

Diagnosticar es comprender una realidad desde diferentes dimensiones, niveles y contextos del sujeto, es decir, comprender los aspectos objetivos y subjetivos de las personas, así como sus percepciones y expectativas de sus propios deseos o necesidades. A continuación, se comienza a describir este concepto a partir de su raíz etimológica *“Etimológicamente diagnóstico proviene de gnosis: conocer y día: a través: así entonces significa: conocer a través o conocer por medio de.”* (Arteaga & Gonzalez, 2001, pág. 83)

Este término se enfoca más en el campo de la medicina debido a que cuando nos sentimos mal, lo primero que hacemos es ir al médico, quién nos dice que nos debe de realizar unos análisis o una valoración, esto con la finalidad de poder determinar las causas de nuestro malestar y que después de esto, recete la medicina adecuada, por lo tanto, el diagnóstico en una investigación es similar a este ejemplo, debido a que son una serie de análisis para detectar las causas de los problemas identificados para así poder crear una posible solución.

Sin embargo, existen varios autores que manejan este concepto desde otra perspectiva diferente, al contar más allá de su raíz etimológica, por esa razón, es necesario analizar algunas definiciones al respecto. Tomando en cuenta al autor (Arriaga, 2015, pág. 70) menciona que *“El proceso del diagnóstico tiene como finalidad descubrir, y en su caso, explicar el comportamiento de una persona estudiando todos los factores intervinientes (personales, interactivos, contextuales).”*

Por lo anterior, el diagnóstico es un proceso de investigación que, en este caso, permite comprender, analizar, describir, planificar y evaluar en este caso a él sujeto de estudio con el cual se trabajara para poder identificar que problemáticas emergen dentro de él y cuáles son los factores causas-consecuencias que los originan, para así poder proyectar una serie de posibles soluciones al problema.

El proceso de diagnóstico es un ejemplo del pensamiento grupal en el ámbito escolar en el que se abordarán estas prácticas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Este es un paso fundamental para determinar el significado de la tarea y desarrollar estrategias que permitan a todos los participantes mejorar en el logro de los objetivos establecidos. (Nivel de Educación Media; División de Educación General; Ministerio de Educación, 2012, pág. 9)

En relación a lo mencionado en la cita, esta herramienta esencial que es el diagnóstico dentro de una instancia, institución, escuela o un contexto diferente permite identificar problemas, necesidades o dificultades con las que cuentan no solo los docentes, sino también los estudiantes y así posteriormente analizar en que aspectos se complica, los elementos que lo provoca, es decir, cuáles son los principios y efectos que lo ocasionan, en correlación a ello, se debe diseñar, proponer y ejecutar una posible solución para la situación que requiere intervención, esto al considerar al diagnóstico como un juicio mediante el cual se busca y se construye un conocimiento básico, para buscar, conocer a los docentes y así poder tomar decisiones pedagógicas que favorezcan el proceso de aprendizaje.

Así mismo se debe obtener información acerca de los entornos cotidianos en donde se encuentran los docentes, la manera en cómo interactúan en esos espacios mientras realizan diferentes actividades, esta información puede ser obtenida a través de la técnica de observación, la cual permite valorar las capacidades y necesidades de los sujetos, así como también qué tipos de situaciones y entornos lo motivan para adquirir conocimiento.

En relación a los párrafos anteriores, el término diagnóstico tiene múltiples significados, es decir es diferente debido a las ideas, conceptos, visiones, nociones e incluso experiencias de cada autor, sin embargo, tienen un mismo fin, el realizar un análisis para identificar una situación que requiera ser intervenida, ya sea una necesidad o un problema. Por lo tanto, el diagnóstico permite comparar y ejecutar datos para analizar problemas de diversa naturaleza, para realizar dicha actividad se necesita de trabajo de campo para recoger datos relevantes, así mismo se requiere de medios para su recolección y un procedimiento para llevarlo a cabo, para poder dar solución a la situación, carencia o deficiencia que demanda inmediata intervención. En términos generales el diagnóstico consiste en una exploración metódica para conocer algo.

Existen diversos tipos de diagnóstico, pero el que se emplea en esta investigación es el diagnóstico psicopedagógico, según el autor Tomás.

Define a el diagnóstico psicopedagógico como el proceso a través del cual se trata de describir, clasificar, predecir y, en su caso, explicar el comportamiento de un docente y alumno en el contexto escolar. El diagnóstico incluye un conjunto de actividades de medición y evaluación de la persona (o grupo) o de la institución con el fin de proporcionar una orientación. (Tomás, 2019, pág. 88),

Así mismo se realiza una reflexión acorde al argumento del autor, al tener en cuenta que este tipo de diagnóstico es un proceso en donde se realiza un análisis de la situación del docente en sus tres espacios, escuela, salón y hogar, con la finalidad que se propicie instrumentos que permitan encontrar solución a su problema o

dificultad que presentan, con el objetivo de justificar el progreso del docente hacia las metas educativas que se plantean.

Este tipo de diagnóstico se desarrolla en el interior de la institución y por ende es necesario una contextualización que permite auxiliar no solo al docente sino también al propio alumnado y a la institución escolar, ya que estos tres elementos están estrechamente relacionados.

El diagnóstico psicopedagógico es caracterizado por ser un proceso, dinámico, sistemático y participativo, dirigido a identificar el problema de los docentes y alumnos en los diferentes niveles educativos, tiene un objetivo determinado que permite planear estrategias y vías para la modificación del fenómeno identificado, es decir, el diagnóstico es un arma valiosa en las manos del docente, debido a que contribuye a una adecuada dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje a partir del conocimiento de la realidad educativa y de un acercamiento certero de los cambios que se pueden lograr.

Al entender la función del diagnóstico se realiza un análisis sobre los aspectos importantes que han acontecido en estos años en esta institución, como por ejemplo la educación tradicional y a que a partir del año 2019 ha sido modificada a raíz de la pandemia del COVID, ocasionando un cambio tanto para los docentes, padres de familia y por supuesto en los alumnos.

Para ello se analiza en relación de las ideas del autor Martínez (2018) sobre la función de la escuela tradicional, así mismo se discute sobre el discurso empírico de los maestros de la escuela.

Quién menciona que, en el sistema tradicional, el centro del proceso era el maestro y el material de enseñanza. El alumnado era “pasivo”; el conocimiento se daba como verdades acabadas, bajo el sustento de que “...el niño nace con la mente como una página en blanco, y mediante la enseñanza debía adquirir los saberes”. Generalmente, aquella escuela tradicional, como fue denominada, existía un insuficiente vínculo con la vida. (Martínez, 2018, pág. 2)

Al realizar entrevistas a profundidad con los actores institucionales, el director de la institución reflexiona sobre el significado de la escuela tradicional, expresando lo siguiente “Es aquella que se enfatizaba en enseñar conocimientos y normas, donde el docente era considerado un promotor del proceso educativo, tenía la obligación de enseñar, explicar y dictar las lecciones por igual a sus alumnos quienes reciben la información transmitida. Anteriormente en las escuelas era obligatorio enseñar a los alumnos a defenderse de la vida social, proporcionándoles herramientas básicas de comunicación y de cálculo, al final de cada ciclo escolar se realizaba una evaluación para saber si se produjo aprendizaje y decidir si el alumno repite el curso o es promovido al grado siguiente” (Sn. A. Tol E. A., 2021)

De acuerdo al argumento del director la función de la escuela tradicional era transmitir los saberes específicos implantados en el sistema educativo, que es mediante el tema que dicta el docente y que este modelo les permite a la vez concebir sobre qué es el niño, el aprendizaje y la escuela, en esta estructura los alumnos solían recibir y recordar aprendizajes gracias a su reiteración y a la misma memoria, debido a que tanto el docente y el alumnado no contaban con un material auxiliar como lo son ahora las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación (TIC´S), al final de ciclo escolar se realizaba una evaluación que permitía comprobar si él alumno aprendió o no el conocimiento transmitido o que requerían para pasar de año.

Con palabras del propio Durkheim en cuanto a la educación, él lo define como la acción ejercida por las generaciones adultas sobre las que todavía no lo están para la vida social. Tiene por objetivo suscitar y desarrollar en el niño cierto número de estados físicos intelectuales y morales, que exigen de él la sociedad política en su conjunto y el medio espacial, al que esta particularmente destinado (Usagui, 1974, pág. 282)

En la opinión de Durkheim la enseñanza tradicional se basa en la idea de que los alumnos deben ser receptores pasivos de la información, de esta forma los profesores deben exponer sus conocimientos frente a los estudiantes, lo que genera que ellos adquieran conocimiento al ser expuestos a ellos, es decir el conocimiento

se va ir adquiriendo a través de la memoria y la repetición, en general el docente dicta y expone el tema de estudio, mientras que el estudiante escucha y copia, por lo que existe una poca participación entre estos dos.

De acuerdo a lo explicado en los párrafos anteriores la escuela tradicional es aquella en la se les transmite a los alumnos saberes acumulados por varios años, el docente era por lo general una figura de atención que ejercía autoridad con normas estrictas, se obligaba a los alumnos a aprender las tablas de multiplicar, convirtiéndose en un elemento básico para poder hacer cálculos, aprendizaje que les ayuda para toda la vida, la enseñanza se enfocaba más en la teoría y poco en la práctica, así que la manera de aprender por parte de los alumnos era estudiando a base de repetición, el alumno repetía mentalmente la lección, la memorizaba, y con eso ya daba por aprendido un tema.

Aquí es importante entender que el principal método que utilizaban los alumnos para aprender dentro de la escuela tradicional se enfocaba en la memoria, de este modo los docentes se encargan de transmitir datos puros los cuales son aquellos conceptos o ideas que no están relacionadas entre sí en su mayor parte y que los estudiantes deben de memorizar a base de repetición, a través de este método se podía ver diversas materias a la vez de manera rápida.

En cuanto a los materiales, los alumnos utilizaban el cuaderno, el libro de texto y los bolígrafos que se convertían en una herramienta esencial, incluso los docentes realizaban maquetas, mapas, buscaban y elaboraban sus propios materiales que contenían los temas necesarios para el desarrollo de las clases los cuales pretendían mostrar a sus alumnos, conteniendo ilustraciones, ejemplos didácticos y sobre todo con ejercicios, la forma de evaluar de los docentes en aquel entonces era a través de preguntas espontáneas durante la clase, esto con el fin de comprobar la atención y ver el grado de comprensión de los niños correspondientes a las explicaciones de los temas que los maestros realizaba en la clase.

En otro sentido el papel del docente se refleja en poner sus conocimientos y experiencias al servicio de los alumnos, de manera en que puedan llegar a entenderlos de la mejor manera. La principal forma en la que él profesor se

comunica con sus alumnos es mediante el habla, y de acuerdo a los materiales que utilizaban los docentes en la enseñanza tradicional, ahora en tiempos modernos pueden apoyar sus presentaciones a través de materiales audiovisuales como imágenes, videos y diapositivas, la importancia de la información es transmitida oralmente.

De acuerdo a lo redactado anteriormente sobre el cómo se enseñaba a los alumnos en tiempos pasados, los métodos, las estrategias, los materiales que eran utilizados para llevar el proceso de enseñanza aprendizaje, se debe analizar como a través de la llegada del COVID-19 fue modificando el sistema educativo en todo el mundo

A finales del 2019 en el mes de diciembre, Wuhan, China se convirtió en el epicentro de un brote de neumonía de etiología desconocida que no cedía ante tratamientos actualmente utilizados. En pocos días los contagios aumentaron exponencialmente, no solo en China Continental sino también en diferentes países. El agente causal fue identificado, un nuevo coronavirus (2019-nCoV) posteriormente clasificado como SARS-CoV2 causante de la enfermedad COVID-19. El 11 de marzo del 2020 la Organización Mundial de Salud declara a esta enfermedad como una pandemia. (Koury & Hirschhaut, 2020, pág. 3)

Según (M Koury & Hirschhaut, 2020) la pandemia del COVID-19 nombrada así por un virus tipo coronavirus, representó una amenaza mortífera para el desarrollo de la educación en todo el mundo debido a que ocasionó severos impactos como fue la suspensión de cada uno de los centros académicos a nivel mundial, y la disminución económica que se produjo a partir de las medidas inclinadas a controlar dicha pandemia. El cierre de centros educativos provocó una pérdida de aprendizajes en cada uno de los alumnos, una mayor injusticia, un aumento en la deserción escolar, debido a que en algunos casos los alumnos tuvieron la necesidad de buscar un empleo para ayudar con los gastos de sus hogares, a causa de que esta crisis económica afectó en cada uno de los rincones de las viviendas, al empeorar el daño, dado que venía asistida de menor oferta y demanda educativa.

Al realizar conversaciones con el director de la institución se analiza y se obtiene información de que los alumnos antes de que sucediera esta pandemia, contaban con un bajo rendimiento, porque no recurrían a clases, ya sea por la falta de prestigio de la escuela, falta de participación y atención de algunos padres de familias hacia sus hijos para que fueran a clases, por la distancia que existe entre la comunidad y la institución, falta de implementación de ambientes de aprendizaje, que produce un desinterés por aprender, que después pasaba a ser reprobación escolar y posteriormente daba como consecuencia el abandono escolar por parte de los alumnos.

Peor aún en esta situación de pandemia, se enfatizaba y se agrandaba el problema del bajo rendimiento escolar, pues los alumnos recibían clases a distancia por medio de plataformas digitales como Google Meet, Zoom, los cuales son un recurso didáctico utilizado por los docentes para impartir sus sesiones de clases a través de la interacción de una pantalla, al estar involucrado en este proceso mediante la observación participante se analizó que los alumnos no cuentan de un espacio de aprendizaje innovador debido a que los docentes se les complica utilizar las nuevas tecnologías de la información, así mismo se identificó que existen pocos alumnos que no cuentan con dispositivos móviles ni acceso al servicio de internet, de estos dos factores se desprende que no puedan conectarse a las sesiones que son programas por línea, por lo tanto, se alejan de las actividades escolares y que las tareas o trabajos los entreguen a destiempo.

1.3.1. Identificación de problemas

Si bien a partir de trabajo de campo y observaciones realizadas en la institución, se identificaron múltiples situaciones que requieren atención, las cuales a continuación se mencionan en forma de lista:

1. Existe reclamo de un pedazo de terreno que tiene la escuela. El detalle esta con el vecino que colinda con el plantel, debido a que reclama un pedazo de su terreno, hace mención que se le tomó unos metros de más de su propiedad.

2. Conflicto entre los vecinos de la parte de arriba con los vecinos de debajo de la comunidad. Dentro de la localidad existen problemas personales entre colindantes, esto influye a medida que parte de los habitantes decidieron sacar a sus hijos de la institución, incorporándolas a otra, el efecto que provocó es que hubiera menos matrícula, por esta razón el director opto por traer a otros alumnos de diferentes localidades para que estudien en esta escuela.
3. La cancha de usos múltiples se encuentra en malas condiciones con grietas en el piso, pasto crecido que puede ser un factor de riesgo para los niños al provocar accidentes.
4. Se requiere de otros salones debido a que el aula de dirección se utiliza de igual manera para impartir clases a los alumnos, y el espacio es reducido, al igual que solo se cuenta con un salón improvisado.
5. El aula dirección cuenta con una perforación en el techo, que, en tiempos de lluvias, el agua se traspasa al salón, en efecto origina que el salón se encharque y que algunos materiales o el alumnado se moje.
6. Poco hábito de autonomía. En algunas ocasiones donde tuve la oportunidad de ser observador en las clases en línea me percate que no todos los alumnos ingresaban a las sesiones, y durante las mismas, él docente realizaba preguntas de conocimiento general o sobre algún tema en específico, dirigidos a los alumnos que se encontraban en ese momento para que las respondieran, por ende, note que algunas madres les decían las respuestas a sus hijos, por tal motivo no dejan que ellos sean autónomos.
7. Algunos padres no están al pendiente de sus hijos por motivos de trabajo, debido a que unos no se encuentran en sus casas y por lo tanto no cuentan con el tiempo necesario para supervisar a sus niños en cuestión de realizar las actividades, esto no significa que sean malos, sino al contrario buscan, sustentar a su familia, y esto provoca que exista una falta de atención en sus hijos, a causa de que tienen que trabajar por varias horas.
8. Un alumno, al asistir a hacer la entrega de las guías de trabajo se esconde. En repetidas ocasiones en el momento que se realizaba la entrega de las

consignas, él niño se ocultaba en su hogar y no quería salir a recibir las actividades y mandaba a su hermana por los trabajos, quién mencionaba que su hermano no se encontraba dentro de casa, y que había salido con sus papás, siendo esto una mentira, esto debido a que el alumno no realizaba sus actividades correspondientes.

9. Mediante las clases en línea también se pudo observar que aproximadamente el 30% del total de estudiantes y de las sesiones de trabajo, se estima que no se conectan a las sesiones que son programadas por zoom. Esto se debe a que algunos niños no cuentan con dispositivos móviles ni con el servicio a internet, debido a que viven en una zona marginada o por falta de recurso económico para tener que ir a un ciber o para contratar el servicio de internet.
10. Los alumnos entregan actividades incompletas, debido a que no cuentan con quién los auxilie ya que algunos padres no saben leer ni escribir, algunos no están atentos con ellos, algunos papás mencionan que sus hijos en ocasiones les dan pereza realizar dichos trabajos, por lo que prefieren realizar otras actividades ajenas a las escolares.
11. La pandemia provocó la suspensión del centro educativo, al generar una disminución de aprendizaje en los alumnos, y de la misma forma obligar a implementar la manera de trabajar por una educación presencial a una educación a distancia.
12. La organización, formas de trabajar y la falta de interacción. En algunos casos la manera de enseñar por parte de los maestros, eran realizar sus guías de trabajos, explicarlas junto con el tema, entregarlas, recogerlas y revisarlas, y en la semana tener la sesión en zoom sobre los temas que venían en la guía, sin embargo, otros docentes, realizaban su plan de trabajo, la enviaban por medio de WhatsApp a sus alumnos, quiénes la enviaban por el mismo medio, sin tener la interacción maestro- alumno a través de una pantalla.
13. El desinterés por estudiar. Esto se refleja a que algunos alumnos en clases presenciales faltaban repentinamente a sus sesiones, la inestabilidad de

estar quietos en el aula y no poner la debida atención que el docente requiere para dar su clase, en clases de manera virtual no ingresan a las reuniones o asesorías que implementaba el docente.

14. Razonamiento matemático. Los alumnos presentan dificultades para nombrar cantidades, enumerar, leer los símbolos, resolver problemas en cuanto divisiones, sumas, restas, multiplicaciones con cantidades grandes y por supuesto la incomprensión de las interrogantes de algún problema.
15. La falta de atención por parte de los alumnos en las explicaciones que da el docente. Existen niños que entregan sus actividades sin responder y justifican que no le entendieron, al estar el maestro presente con ellos y explicarles nuevamente que deben realizar, se dan cuenta que los ejercicios son sencillos, esto refleja que los infantes necesitan a alguien que este con ellos auxiliándolos y explicándoles que tienen que realizar.
16. Comprensión lectora. Al realizar actividades de lectura por medio de la plataforma de zoom, se identificó que a unos alumnos se les dificulta leer y escribir, no respetan los puntos y aparte, puntos y seguido, acentos, comas y por supuesto la acción de comprender de que trata el texto.
17. El poco desarrollo de ambientes de aprendizaje. Se cuenta con poco conocimiento de las TIC'S por parte de los docentes para diseñar algunas actividades con ayuda de las nuevas tecnologías y que estas sean relacionadas como una nueva forma de educar.

Resulta interesante analizar los diferentes problemas detectados en este espacio educativo para conocer cómo se relacionan, así mismo poder elegir aquel que demande solución inmediata, para plantear posibles ajustes curriculares en cuanto planes y programas que maneja el sistema educativo con el fin brindar a los docentes habilidades con las que se pueden dar solución a sus problemas, de ser posible prevenir en algún momento el rezago educativo y hasta la deserción escolar.

1.4. Jerarquización de los problemas

La jerarquización de problemas es la acción o práctica que es muy común dentro de la elaboración de los proyectos, en ella se tiene que clasificar los distintos niveles de importancia que existen dentro de las problemáticas, es decir, se debe realizar un ordenamiento y organización de los conflictos, con el fin de seguir un determinado criterio yendo de lo menos trascendente a lo más trascendente, en otras palabras, es un proceso mediante el cual se ordenan de manera indicada los inconvenientes organizados en cuestión, por grado o clases. *(ver tabla 4, identificación y jerarquización de problemas, en anexo, pág.94)*

Se realizó un diagnóstico previo a partir del cual se ordenaron las problemáticas de menor a mayor importancia, al emplear la herramienta del análisis de gestión de las dimensiones educativas, la cual se constituye de una premisa fundamental del proceso de cambio, ayuda a entender que sucede dentro de la escuela y decidir qué acciones se deben mantener, cuáles deben cambiar, cuáles se deben eliminar y qué cosas nuevas se deben hacer o implementar. Para ello, con el fin de acercarnos a la realidad escolar y a su forma de gestión, la cual se divide en dimensiones, que desde el punto de vista analítico son herramientas para observar, criticar y explicar que acontece dentro de la organización y las operaciones diarias de la institución.

Por lo tanto, la gestión educativa consiste en las acciones que se llevan a cabo para el óptimo funcionamiento de la institución, la cual se refiere a cuatro, que son las acciones pedagógicas, organizacionales, administrativas y de participación social, que se complementa y admite el buen funcionamiento del instituto. Es decir, son ventanas que admiten visualizar lo qué se hace y cómo se hace al interior de la institución, así pues, son consideradas una herramienta metodológica que permite analizar la realidad de un entorno educativo, para ello es necesario dividir y ubicar cada una de las situaciones encontradas para tener una visión clara sobre donde se desea partir.

Dichas dimensiones el autor (Olguin, 2012) las define con las siguientes palabras:

Dimensión pedagógica. Se refiere a los procesos propios y primordiales del quehacer de la escuela y sus actores institucionales, la enseñanza y el aprendizaje.

En el ámbito escolar considera, por una parte, los significados, saberes y valores respecto a lo educativo y lo didáctico (como se entiende la enseñanza, como se concibe el aprendizaje, cómo se evalúa y el desempeño de los alumnos, etc.); y por otra parte, las relaciones que establecen y los acuerdos a los que llegan el director y los docentes para adoptar el currículo nacional, esto es, los planes y programas de estudio, la asignación de actividades y responsabilidades a los docentes, las maneras de planear y organizar la enseñanza, el uso del tiempo disponible para la enseñanza, la ubicación y el uso de los espacios de la escuela y las aulas para actividades de enseñanza aprendizaje, la utilización de materiales y recursos.

Dimensión organizacional. Por un lado, se refiere a la manera de cómo organizar el manejo de la escuela, a las instancias de participación y a la asignación de compromisos a cada uno de los actores instituciones, como por ejemplo a las comisiones docentes (seguridad, protección, actos cívicos e higiene), el consejo técnico escolar vinculado con la asociación de padres de familia, otro punto es considerar el conjunto de formas de relacionarse con los integrantes de la comunidad escolar y las normas explícitas e implícitas, que regulan la convivencia como, el reglamento interno. las ceremonias y practicas cotidianas que identifican a la comunidad estudiantil.

Dimensión administrativa. Alude al complejo de tareas que permiten o facilitan el funcionamiento regular de la escuela, basadas en una coordinación permanente personas, tareas, tiempo, recursos materiales a las actividades escolares; a la administración de personal (desde el punto de vista laboral, asignación de funciones y responsabilidades ,evaluación de su desempeño, etc.) la negociación, el uso del tiempo de las jornadas escolares, la administración de los recursos materiales de la escuela, para la enseñanza, para el mantenimiento, la conservación de los muebles e inmuebles; la seguridad e higiene de las personas y los bienes, la administración de la información de los alumnos y la escuela, como son los registros, estadísticas y control escolar. Por su naturaleza, esta dimensión alude tanto a los vínculos como las relaciones que la institución mantiene con la

supervisión escolar, en sus funciones de enlace entre las normas y la distribución de la autoridad administrativa y el manejo cotidiano de la escuela.

Dimensión de participación social. Hace referencia al modo en el que la escuela (el director, los docentes) conocen y comprenden las condiciones, necesidades y demandas de la comunidad de la que es parte; así como a la forma en la que se integra y participa en la cultura comunitaria. También alude a las relaciones de la escuela con el entorno social e institucional, al tener en cuenta tanto a la familia de los alumnos, los vecinos y organizaciones de la comunidad, barrio o colonia, así como a otras instituciones municipales, estatales y organizaciones civiles relacionadas con la educación.

De acuerdo con lo argumentado por el autor Olguín (2012), propone distinguir sucesivas dimensiones de las cuales se poseen saberes prácticos por el hecho de pertenecer a alguna institución, a partir de la dimensión pedagógica hace referencia a los propósitos y contenidos de la enseñanza, considerándose una de las dimensiones esenciales de las escuelas, debido a que define, enseña, desde que perspectiva, quienes lo hacen, para que, como y cuando se evalúan esos aprendizajes. En cuanto a la dimensión organizacional desde mi punto de vista, en la escuela adquiere suma importancia debido a que implica el ámbito en el que se concreta las relaciones afectivas dentro de la institución, la forma de trabajar, las responsabilidades que tiene cada uno de los actores como son los docentes, administrativos, padres familia, alumnos, etc., es imprescindible reflexionar y apropiarse de ella para tomar decisiones y meramente contar con una buena organización. Referente a la dimensión administrativa por su parte existen diferencias entre las escuelas de gestión pública y privada, el hecho de que la escuela se financie a sí misma, por ejemplo a través de cuotas, donaciones, contribuciones, lleva a tener en cuenta o a generar, estructuras específicas para manejar los aspectos económicos y por último en cuanto a la dimensión de participación social esta se refiere a la inserción social de la escuela, a su apertura a los diferentes grupos o agentes que hay en su comunidad, a la participación de la organización en la escuela.

Entendido lo anterior de manera práctica podemos encontrar las problemáticas ya jerarquizadas en estas cuatro dimensiones.

1.4.1. Dimensión participación social.

- Reclamo de un pedazo de terreno, que tiene la escuela.
- Conflicto entre vecinos de la parte de arriba y la parte de debajo de la comunidad.

1.4.2. Dimensión administrativa

- Cancha de usos múltiples en mal estado.
- Se requiere de otras aulas.
- El techo del aula dirección cuenta con un agujero.

1.4.3. Dimensión organizacional

- Poco hábito de autonomía por parte de los alumnos.
- Algunos papás no están al pendiente de sus hijos.

1.4.4. Dimensión pedagógica

- Un alumno, al ir a hacer la entrega de las guías de trabajo se esconde.
- No se conectan a las sesiones que son programadas por zoom.
- Algunos alumnos entregan actividades incompletas.
- La pandemia.
- La organización, formas de trabajar y falta de interacción
- El desinterés por estudiar
- La falta de atención por parte de los alumnos en las explicaciones que da el docente.
- El razonamiento matemático.
- La comprensión lectora.
- El poco desarrollo de ambientes de aprendizaje virtuales.

1.5. Identificación de la situación a intervenir

Basado en la reflexión anterior, se realizó un ejercicio de diagnóstico y se obtuvo la siguiente información, a partir del análisis de las dimensiones de la gestión

mencionadas anteriormente y en charlas informales con los actores institucionales y observaciones realizadas en la institución se concluye que la situación a intervenir que requiere de una atención inmediata es aquella relacionada con los de ambientes de aprendizaje en un modelo híbrido de educación, en este sentido sus causas y efectos se describen en el árbol de problemas. (*Ver mapa conceptual, árbol del problema, en anexos, pág. 98*)

Para ello primeramente se define que el árbol del problema, es una representación de la situación a intervenir, el cual busca entender que sucede, en este caso con el problema principal que emerge en este centro educativo, el por qué ocurre que se refiere a sus causas y que o quienes lo provocan, es decir, que efectos o consecuencias origina. Al desglosar y analizar estos tres factores por separado se obtiene una visión amplia y clara de la situación, debido a que nos genera una mejor comprensión de la problemática y de ahí partir hacia una posible solución.

1.6. Análisis de la problemática

Cabe señalar que los docentes mencionan que durante esta emergencia sanitaria se les han presentado la problemática de la falta de comunicación directa con los alumnos y padres de familia, así como también el reto en cuestión del uso de las plataformas digitales, han asistido a cursos sobre las tecnologías de la información, certificándose en los temas de classrom, Google Meet y los formularios de Google.

La relación existente entre docente-docente debe ser permanente debido a que se deben realizar de forma coordinada la organización de trabajos y actividades, así mismo la comunicación entre docente-alumno inicialmente fue presencial, sin embargo, las condiciones sanitarias generaron que el proceso evolucionará de manera virtual a través de asesorías en la plataforma que lleva el nombre de zoom para la elaboración de trabajos escolares, también en la aplicación denominada WhatsApp para evaluar las tareas, y el contacto existente entre docente – padres es de manera trimestral con reuniones virtuales /presenciales para entregar calificaciones y revisar el proceso de evaluación.

La reciente introducción y uso de la tecnología en los diferentes niveles educativos ha llevado a la necesidad de repensar las formas tradicionales de enseñanza, los avances tecnológicos introducidos en la educación, desde los niveles básicos hasta los niveles superiores, exigen nuevos roles para docentes y estudiantes, y ahora, gracias a tecnología, ambas partes comparten la responsabilidad de construir un aprendizaje significativo. Por su parte, la tecnología permite aprender en un entorno virtual muy diverso, en el que la formación de los alumnos tiende hacia un proceso en el que estos últimos se convierten cada vez más en protagonistas y responsables de su propio aprendizaje, toman las riendas, especialmente en modalidad híbrida. El rol del alumno cambia significativamente de un modelo presencial a un entorno virtual de aprendizaje, de un ente pasivo a un participante con un rol muy activo e importante.

Cabe señalar que, en la modalidad a distancia, si bien el aprendizaje es autónomo (los estudiantes juegan un papel activo en la construcción del conocimiento, se autogestionan), no se trata de un autoaprendizaje, por el contrario, la presencia virtual del maestro cobra mayor relevancia, debido a que no es él que da, sino el que facilita la construcción del aprendizaje

Vale la pena señalar que las nuevas tecnologías llegaron para quedarse, es decir, ya que forman parte de hábitos, cultura y relaciones sociales, no parece que vayan a esfumarse, por esta razón se convierte en algo existencial en nuestra vida cotidiana.

En el ámbito educativo, las nuevas tecnologías deben ser involucrados en cada acto y proceso educativo, para aprovechar y explorar al máximo sus beneficios, pero eso sí, tener en cuenta los riesgos y limitaciones que contraen. El utilizar las nuevas tecnologías no solo se trata de manejar los aparatos electrónicos y ya, si no incluir contenidos y maneras de ver el mundo, al realizar un análisis crítico y seleccionar aquéllos contenidos e información que se desea impartir, el docente debe de conocer las TIC'S las cuales son herramientas, dispositivos, programas informáticos, aplicaciones, redes, medios y programas que procesan, administran, transmiten y comparten información, que permiten la recopilación, el procesamiento,

el almacenamiento y la transmisión de información a través del soporte técnico tales como videos e imágenes, incluyendo voz, datos y textos, así que la manera en que pueden utilizarse, para transmitir conocimientos y habilidades, tan solo un ambiente de aprendizaje virtual por computadora se convierte un ambiente magnífico para ejercer una nueva estrategia de enseñanza.

Se ha visualizado que la pandemia ha traído consigo grandes consecuencias, ha generado nuevas formas de convivencia y desarrollo en diversas materias, por lo tanto la educación no ha sido ajena a ella, ya que hoy en día nos hemos visto obligados a instaurar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje por parte de docentes y alumnos en esta institución, respectivamente mediante la utilización de las TIC'S, eh observado que no todos gozan del acceso a la educación, ya que ha generado perdidas en cuanto al aprendizaje, malestar emocional en docentes, padres de familias y hasta en los estudiantes, así como la interrupción de los estudios que muchas veces termina en la deserción escolar.

A través de la evolución del COVID-19 inevitablemente ha conducido a establecer innovaciones educativas más sólidas y con estándares que la educación presencial a virtual requiere, mediante una conversación con el director expresa “de por si era muy laborioso elaborar clases e instrumentos para el aprendizaje del niño, ahora con esta pandemia se tiene que redoblar esfuerzos y buscar alternativas”. (Sn. A. Tol., 2021)

Teniendo en cuenta el argumento del director se identificó que se tienen que hacer uso de las herramientas virtuales para hacer que la enseñanza a través de un ordenador no sea aburrido, sino que, resulte más llamativo, creativo y atractivo, pero se debe rescatar algo bueno en todo este problema ya que no todo ha sido molestia en cuanto a la educación virtual, porque es notorio que esta ha roto fronteras, espacios, tiempos y ha ocasionado que la información sea más accesible ya que muchas escuelas e instituciones han abierto sus bibliotecas virtuales y de acceso libre, además de realizar múltiples eventos escolares de libre acceso al público, por lo cual la información está al alcance de todos, más aún, ahora se pueden llevar clases con docentes del otro lado del mundo, quienes pueden exponer múltiples

experiencias y enseñanzas que pueden ser utilizadas a contracorriente de las desventajas generadas.

Así mismo, se debe tener en cuenta que las TIC'S, no han sido una creación espontánea o por emergencia sanitaria, sino que han existido desde hace muchos años y pese a ello, la mayoría de quienes fungen como docentes en algún momento, no las han utilizado por diversos factores.

Si bien es cierto, en nuestra sociedad, no todos los alumnos cuentan con las mismas posibilidades de acceder a un ordenador, internet u otros aparatos tecnológicos, sin embargo, surge la necesidad en el docente y con ayuda de las instituciones, poder establecer mecanismos alternativos con los que se llegue a todos los alumnos y que en paralelo requiere del esfuerzo de los miembros del hogar para brindar ambientes adecuados para la transmisión, procesamiento y adquisición de conocimientos en el niño, en un primer momento se optó por utilizar la radio, el internet, la televisión, etc., en fin, lo que menos falta son las herramientas tecnológicas que requiere de una cuota de creatividad para poder estrechar esa brecha que nos conduzca al aprendizaje en estos momentos difíciles de pandemia que ha tocado vivir.

De acuerdo a lo argumentado anteriormente el sector de la educación fue uno de los más impactados por el COVID-19 porque se requirió de una respuesta inmediata para poder tener continuidad por medio de la educación virtual, es por ello que el buen uso de las tecnologías de la información y comunicación conlleva a construir un pensamiento crítico, reflexivo e indagador en los alumnos, por ejemplo la falta de acceso a la tecnología se ha reflejado que crea diferencias en cuatro ámbitos tales como el educativo, social, económico y cultural.

En estos tiempos de educación a distancia sin duda alguna se ha convertido en un reto para los docentes en todo el mundo, más en aquellos que conllevan un sin fin de obstáculos como lo son la falta de recursos, la capacitación docente en cuanto al uso de la tecnología, la actitud y disposición de todos los involucrados en este sistema educativo, entre otros factores, sin embargo, los maestros deben proponerse investigar, ser creativos, fortalecer sus competencias digitales, sobre todo utilizar los recursos que tengan a su alcance, contar con la disposición de los

padres de familia en las actividades escolares para lograr que sus hijos aprendan de manera significativa.

¿Qué son los ambientes de aprendizaje?

Para saber que es un ambiente de aprendizaje, se debe partir primero del concepto entorno, el cual es entendido como todo aquello que rodea a los docentes y estudiantes cuando participan en el proceso de enseñanza, está compuesto por elementos físicos como la infraestructura e instalaciones del centro escolar y diversos aspectos que inciden directamente en los factores físicos, emocionales, culturales, políticos, económicos, sociales, familiares e incluso ambientales de los estudiantes. Todos estos elementos se combinan para tener un efecto positivo o pequeño en el aprendizaje de los estudiantes.

Un ambiente de aprendizaje es considerado un escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje. Un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores, contemplando las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo, las relaciones interpersonales básicas entre maestros y alumnos. (Duarte , 2003, pág. 102)

De acuerdo con la cita de Duarte (2003) y opiniones personales de los maestros un ambiente de aprendizaje se basa en la organización del tiempo, disposición y distribución de materiales, recursos didácticos y las interacciones que se dan en el aula, por lo tanto, esto permite al alumno proyectarse a un lugar donde pueda reír, entretenerse, jugar, perderse, divertirse, encontrarse, vivir, etc. En este sentido debe ser cambiante y dinámico a medida en que los niños cambian sus intereses, sus edades, necesidades, y porque no, a medida que van cambiando los docentes y facilitadores de la enseñanza, los padres de familia y el entorno en el que todos estamos inmersos, porque en estos tipos de espacios los alumnos tienden a desarrollar esas habilidades de autonomía, iniciativa, autocontrol, se potencia el lenguaje, entre otros.

De manera que el ambiente corresponde a ese espacio en el que se desarrollarán diversas actividades de aprendizaje, y puede ser de tres tipos que, si bien en la actualidad se llevan a cabo, los cuales corresponden a: presencial, virtual e híbrida. En primer lugar, las actividades docentes tienen lugar en las aulas, laboratorios, clínicas, bibliotecas, áreas verdes, sala de cómputo, etc., dándose una interacción cara a cara.

Un entorno virtual es una zona creada mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación con el fin de brindar a los educandos recursos que faciliten su proceso de aprendizaje, en estos se pueden hacer uso de las TIC'S, las computadoras, proyectores, aulas virtuales, con el uso de Internet pueden acceder a blogs, foros, chats, páginas webs en donde los alumnos pueden realizar actividades divertidas como resolver crucigramas, acertijos, etc. que son muy bien aprovechadas y favorecen enormemente el aprendizaje de los estudiantes.

Y mientras que lo híbrido, es la combinación de lo presencial con lo virtual, es decir, son escenarios del mundo real donde se puede verificar la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas de manera virtual, incluyendo la práctica de actitudes y valores de manera presencial.

Educación tradicional

Para tener una noción sobre esta conceptualización, se realizó una entrevista a la maestra que atiende los tres primeros grupos, mencionando lo siguiente "En tiempos no muy lejanos la educación tradicional se consolidaba de una base estricta, la cual consistía en el orden de las cosas y en el papel o rol del maestro que se sustentaba como autoridad y transmisor del conocimiento, debido a qué era la persona encargada de exigir disciplina y obediencia al igual que los padres de familia a sus hijos, por tal motivo el docente se reflejaba con una postura autoritaria, los métodos de enseñanza eran los mismos para todos los alumnos y para todas las ocasiones, el más usual consistía en el repaso entendido como la repetición sobre los esclarecimientos que el profesor explicó, lo cual tiene un papel fundamental en este método." (Sil. Sn. A, 2021)

De acuerdo al argumento de la maestra, en la educación tradicional el maestro era concebido como eje central para que se dé el éxito en la educación, porque es quién organiza el conocimiento, elabora los materiales de la asignatura que será impartida, guiada y aprendida por los alumnos, convirtiéndose en la persona que deben obedecer e imitar, las disciplinas que se desarrollaban era el castigo, ya que dicho acto estimulaba el progreso del alumno.

Con esto se buscaba apoyar a los alumnos a que aprendan a aprender, razonar por sí mismos y desarrollar las capacidades de deducir y de relacionar, proporcionándoles instrumentos para pensar, con la finalidad de que no solo el alumno adquiriera los conocimientos sino también desarrolle procedimientos autónomos de pensamiento.

Educación virtual, presencial e híbrida.

Los Ambientes Virtuales de Aprendizajes son en la actualidad, las aulas, pero virtuales, en donde el docente propicia, construye, guía y desarrolla conocimientos con sus estudiantes, mientras que la educación tradicional se enfoca en la memorización y la evaluación estandarizada fomentando la exploración, la creatividad y el pensamiento crítico, lo que permite la capacidad de los estudiantes para desarrollar habilidades únicas y expresar sus ideas de manera efectiva, aunque generalmente se espera que todos los estudiantes aprendan nuevos conceptos de la misma manera. Durante la escuela tradicional, se alienta a los estudiantes a participar en los temas que encuentran interesantes, el aprendizaje se basa en el acto físico de hacer, reforzado por la repetición y la retroalimentación de los materiales, así como también se basa en completar hojas de trabajo, aprobar exámenes reforzados por la corrección del maestro, calificaciones y recompensas, el rol del maestro dentro de la misma es guiar a cada estudiante y colaborar con su aprendizaje.

En función de ambos modelos de enseñanza surge la educación híbrida como un modelo educativo que combina el aprendizaje presencial, virtual e híbrido, y fomenta la resiliencia tan necesaria en estos tiempos de cambio, permitiendo personalizar la enseñanza y adaptarlo a los intereses, motivaciones y necesidades de los docentes,

posibilitando ajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a las herramientas de analíticas de aprendizaje.

Los conocimientos se transmiten a través de los sentidos visual y auditivos, el uso del tacto, olfato y gusto son nulos, sin embargo, en una educación tradicional generalmente se centra en los dos primeros sentidos, en la vista se perciben las imágenes y textos, mientras que en el oído se perciben las explicaciones del docente, las palabras de los compañeros, música, ruido y el silencio.

Recordemos que un ambiente de aprendizaje es aquel escenario que es elaborado para beneficiar de manera intencionada las condiciones de enseñanza-aprendizaje, su construcción implica la organización del espacio (salón, patio o la escuela en general), la disponibilidad y distribución de los recursos o materiales didácticos, la administración del tiempo y las interacciones docente-alumno.

Vale la pena aclarar que los ambientes de aprendizaje en esta institución estaban diseñados hasta el año 2019 en un modelo tradicional donde era obligatoria la permanencia del docente cara a cara con el alumno, sin embargo, la pandemia COVID-19 hizo que estos espacios de enseñanza no fueran suficientes o válidos, sobre todo por las características de la enfermedad, en ese proceso la pandemia reformuló los ambientes de aprendizaje ya que la institución ni los docentes estaban preparados para eso, así pues se optó por una estrategia emergente la cual se basó en elaborar guías de trabajo, que tenían que ser impresas, crear diversos materiales didácticos acorde al plan de trabajo y entregarlas de manera presencial en las casas de los alumnos semanalmente respetando las medidas sanitarias.

Se ha reflejado que la crisis sanitaria ha transformado significativamente nuestro día a día, en consecuencia, ha ocasionado un cambio sustancial para todos los alumnos, no solo por estar en casa todo el día, sino por intentar educarse por sí solos desde otro lugar que no sea la escuela, al igual dejándolos sin clases, sin la interacción con sus maestros y compañeros, sin juegos y sin esa rutina a la que estaban acostumbrados

Hoy en día esta situación de salud ha creado una alteración en los sistemas educativos esto se debe a que todas las escuelas del mundo se encuentran cerradas, millones de alumnos de todos los niveles educativos están en sus hogares, así pues, deben aprender desde sus viviendas, con las herramientas que tengan a su alcance, con el apoyo de algún tutor y con ayuda limitada de los maestros.

Dentro del sistema educativo se fortificaron esfuerzos en cuanto a la respuesta inmediata para compartir contenidos a los alumnos mediante plataformas digitales, radio, televisión y material impreso, que son instrumentos que permiten una interacción y monitoreo de los aprendizajes en tiempo real, pero en su implementación surge la situación de que no se contaba con las condiciones digitales para brindar educación en línea debido a que estas herramientas difícilmente llegan a las localidades más vulnerables, además la inequidad en el acceso a la tecnología, conectividad y recursos digitales es algo que la mayoría de alumnos no cuentan con esas condiciones tecnológicas favorables para aprender en línea desde casa. Respecto a los docentes, su relación con los recursos digitales es insuficiente para implementar e integrar los dispositivos o aplicaciones digitales en su instrucción, ya que la escuela se encuentra ubicada en un espacio de difícil acceso a redes de internet debido a las condiciones geográficas que limitan el acceso al mismo.

La maestra argumenta que, “a partir de la educación en línea por la pandemia, surgen las brechas socioeconómicas, estas influyen en cuanto el apoyo y esfuerzo que ofrecen los padres en el aprendizaje de sus hijos desde los hogares, si bien ellos juegan un papel fundamental en este caminar, solo aquellos que provienen de entornos más favorables se involucran más con el aprendizaje y los progresos de sus niños”. (Sil. Sn. A., 2021)

Cabe mencionar que a raíz de que llegó el Covid-19 al país y alrededor del mundo, la sociedad se ha percatado de la utilidad del internet, así como los diversos medios electrónicos con los cuales se han podido comunicar debido al distanciamiento social que surgió, las clases se volvieron virtuales, obligo tanto a los docentes como

a los alumnos a aprender diversos programas para poder continuar con las clases a distancia.

De acuerdo con lo anterior para obtener los objetivos basados en el análisis situacional se hizo un árbol de medios y fines el cual es la versión positiva, se utiliza para identificar las posibles soluciones a una problemática para determinar las áreas de intervención que plantea un proyecto, se trata de un procedimiento metodológico que permite entre otras cosas describir la situación futura que prevalecerá una vez resuelto los problemas, cederá identificar los objetivos y seleccionar aquellos que puedan tener un mayor impacto social, visualizar en un diagrama las relaciones medios, fines o elaborar las estrategias más adecuadas de intervención para poder dar solución al problema principal. *(ver mapa conceptual, árbol de objetivos, en anexos, pág.98)*

A partir de eso se definió el objetivo general y los objetivos específicos y actividades posibles que serán discutidos más adelante.

1.7. Objetivo general:

Desarrollar ambientes de aprendizaje en un modelo híbrido de educación para el apoyo docente en Escuela Primaria Indígena Ignacio Zaragoza.

1.8. Objetivos específicos:

- Desarrollar Trabajo colaborativo entre docentes y padres.
- Entender el funcionamiento de power point para el diseño de materiales educativos.
- Capacitar a los docentes con el uso de power point para elaborar juegos interactivos.

1.9. Justificación

Esta justificación está elaborada a partir de estas preguntas que intentare contestar: ¿Por qué es prioritario y urgente el problema para el que se busca solución?, ¿Por qué la solución que elegimos es la más adecuada y viable para resolver este problema?, ¿Cómo se resolverán las necesidades de los beneficiarios de este proyecto?

Un ambiente de aprendizaje se debe entender como un espacio en el cual se dan distintas interacciones entre los sujetos, es decir, estudiantes, docentes y directivos, y todos los componentes de un sistema de aprendizaje activo, razón por la cual los ambientes de aprendizaje se consideran como un espacio activo en el cual se mezclan los seres humanos, las acciones pedagógicas de quienes intervienen en la educación y un conjunto de saberes que son mediadores en la interacción de factores biológicos, físicos y psicosociales en un espacio que puede ser físico o virtual. (González, Reus, & Olmos, 2015, pág. 2)

Con lo mencionado anteriormente por el autor Gonzáles (2015), sin duda alguna el crear un ambiente de aprendizaje es indispensable debido a que es una herramienta de enseñanza que permite al docente que se lleve a cabo un proceso constructivista, es decir que el alumno aprenda constantemente y de varios temas a la vez, pues este espacio admite que los alumnos se encarguen de construir su conocimiento con la ayuda de un instructor, ya que un buen espacio de instrucción se basa en el respeto y la confianza que se le brinda a cada uno del alumnado, lo cual consiste en que ellos mismos se animen a participar y colaborar en las actividades y tareas comunes, expresarse frente a los demás, sentirse capaz de enfrentar los retos de aprendizaje con una plena seguridad, al saber que son seres competentes, que aprenden más a menudo a través de la práctica, al asumir el convencimiento de que serán totalmente escuchados por el resto del grupo, sin burlas al externar sus opiniones, realizar sus ejercicios o presentar alguna solución de algún problema.

Es un entorno de aprendizaje virtual, presencial o híbrido donde se diseña una experiencia de intercambio de conocimiento con un enfoque pedagógico definido según el área o disciplina de estudio. Se denomina híbrido cuando se desarrollan actividades virtuales a través de las tecnologías y presenciales es decir encuentros cara a cara entre los participantes. (Bravo, León, & Romero, 2018, pág. 4)

En este trabajo de investigación, es importante señalar que el diseñar e implementar un ambiente de aprendizaje es importante ya que se observó que su nula aplicación, provoca que se desarrolle un espacio poco favorecedor de aprendizaje en el aula, en los docentes se suelen generar momentos de irritabilidad o enojo cuando los alumnos no captan las indicaciones, o tienden a retrasarse en las actividades escolares, el maestro suele reflejarlo mediante un tono de voz alto, mismo que los alumnos lo interpretan como un efecto negativo, es decir, creen que se les está gritando, así pues los alumnos empiezan a sentirse mal, se deprimen, comienzan a mostrar desinterés y no cuentan con un buen ánimo ni mucho menos con actitudes positivas para aprender, en una ocasión se observó que un alumno al llamarle varias veces la atención por parte del docente del porque no entendía lo que tenía que realizar o porque dejaba de realizar las actividades, comenzó a llorar, entonces al no contar con este tipo de espacios, no se logran asimilar los temas educativos que se manejen dentro del salón de clases.

Basado en los 14 principios pedagógicos los cuales son condiciones esenciales para la implementación del currículo, son reglas o normas para la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la práctica educativa, que están constituidos en los planes y programas de la SEP, que a continuación se realiza una descripción de cada uno de ellos.

Con respecto al primer principio pedagógico, esto significa que los estudiantes y su aprendizaje deben estar en el centro del proceso educativo, la educación en el sentido más amplio beneficia a los estudiantes a lo largo de la vida, y el propósito es ayudar a las personas a desarrollar sus capacidades cognitivas, intelectuales. Al hacerlo, se amplían los horizontes de los resultados y el desarrollo de grados de

habilidades que deberían ser las escuelas, y el reconocimiento de que la enseñanza es importante si produce un aprendizaje real.

En el segundo principio didáctico se estipula que se deben tener en cuenta los conocimientos previos del alumno, es decir, el docente debe reconocer que el alumno no llega al aula en blanco, y para aprender es necesario vincular los nuevos aprendizajes con el conocimiento que ya conoce, el conocimiento adquirido a través de la experiencia, el proceso de enseñanza se basa en el conocimiento previo de los estudiantes, así mismo reconocer que este conocimiento no es necesariamente el mismo para todos, ya que los maestros alientan a los estudiantes a expresar sus conceptos y consejos como parte del proceso de aprendizaje con el fin de comprender las habilidades, actitudes y valores de los estudiantes, tomarlo como punto de partida del diseño del aula.

En el tercer principio pedagógico se hace mención que el docente debe ofrecer acompañamiento al aprendizaje efectivo en conjunto con los estudiantes, directores, familia, tutores para formar a los alumnos y producir actividades didácticas que generen un ambiente propicio al desarrollo emocional e intelectual de los estudiantes para que el conocimiento sea accesible a todos los alumnos, se eliminen las barreras al aprendizaje, las necesidades de acompañamiento previo y la diversidad en los estilos de aprendizaje y los docentes aseguren la solidez en los aprendizajes.

El cuarto principio pedagógico busca comprender los intereses de los estudiantes, y los docentes deben desarrollar una estrecha relación con los estudiantes en función de sus intereses y sus circunstancias específicas, esta estrecha relación les permitirá planificar mejor su enseñanza y buscar estimularlos y hacerlos más participe en su aprendizaje.

El quinto principio pedagógico hace hincapié en la necesidad de estimular la motivación intrínseca de los estudiantes, los docentes diseñan estrategias para que los conocimientos sean relevantes y animen a los estudiantes a apreciar las relaciones que han establecido en el aula, esto les permite tomar el control de su proceso de aprendizaje. Cuestionamiento metacognitivo para que el alumno

comprenda y reflexione sobre las estrategias de aprendizaje que utiliza para mejorar.

El sexto principio pedagógico enfatiza que se debe reconocer el carácter social del conocimiento, y que la interacción social es insustituible en la construcción del conocimiento, de tal modo que se tiene que fomentar la colaboración y un ambiente centrado en el trabajo en grupo que permita a los estudiantes debatir y discutir. El intercambio de ideas, ayuda de la manera más beneficiosa a formar a sus compañeros de clase, fomentar así el desarrollo emocional necesario para aprender a colaborar y vivir en una comunidad donde el estudiante debe saber que comparte la responsabilidad de aprender con sus profesores y compañeros.

En el séptimo principio pedagógico se debe promover el ambiente situacional, y el docente busca que el estudiante aprenda en un ambiente que lo acerque a la realidad, estimulándolo así a sumergirlo en todas las formas de aprendizaje en la vida cotidiana. Además, esta estructura de flexibilidad, contextualización del currículo y conocimiento situacional da cabida a una diversidad de conocimientos, intereses y habilidades de los estudiantes, y el desafío docente es hacer de la escuela un lugar social de conocimiento donde los estudiantes se enfrenten a situaciones reales.

El octavo principio pedagógico es entender la evaluación como un proceso relacionado con un plan de aprendizaje. La evaluación no es solo una medida del conocimiento memorístico si no un proceso de aplicación de varias herramientas y aspectos de estimación el cual incluye cuatro consideraciones variables: situaciones de enseñanza, actividades de los estudiantes, contenidos y reflexiones de los docentes sobre la práctica, la evaluación parte de la planificación, porque ambas son dos caras de la misma moneda, y los estudiantes proponen opciones a la hora de planificar la enseñanza con base en la zona de desarrollo próximo, para así permitir que cada individuo pueda aprender y el progreso desde donde está, dado que el maestro definirá el aprendizaje esperado y las evaluaciones medirán si los estudiantes lo han logrado. A su vez la evaluación es parte de la secuencia didáctica y parte integral del proceso de enseñanza, ya que únicamente no cuentan con un

carácter conclusivo o sumativo, la evaluación tiene como objetivo comprender cómo los estudiantes organizan, estructuran y utilizan su aprendizaje para resolver problemas en determinadas situaciones. estudiantes con argumentos claros, objetivos y constructivos sobre su desempeño, la evaluación es significativa para ellos porque proporciona elementos para la autorregulación cognitiva y la mejora de su aprendizaje.

El noveno principio pedagógico es el modelo de aprendizaje, los docentes son ejemplos o modelos a seguir para los estudiantes y por lo tanto deben ser vistos al realizar el comportamiento que quieren incentivar, los docentes deben leer, escribir, buscar, ya sea frente a los estudiantes o al compartir actividades con ellos Información, así mismo analizarla y generar conjeturas o realizar cualquier otra práctica que crean que los estudiantes deben desarrollar, así se implementarán estrategias de aprendizaje, identificarán en voz alta los procedimientos que realizan y comprenderán la función de andamiaje que el lenguaje posibilita para esta modelación.

El décimo principio pedagógico refiere a valorar el aprendizaje informal , hoy no solo aprende en la escuela, los niños y jóvenes cuentan con diversas fuentes de información para satisfacer sus necesidades e intereses, la enseñanza escolar considera la existencia y la importancia de estos aprendizajes informales, los maestros investigan y fomentan en los estudiantes el interés por aprender en diferentes medios, una forma de mostrar al aprendiza el valor de este aprendizaje es buscar estrategias de enseñanza para incorporarlo adecuadamente al aula, los aprendizajes formales e informales deben convivir e incorporarse en una misma estructura cognitiva.

El undécimo principio didáctico tiene como objetivo promover la interdisciplinariedad, la enseñanza promueve la relación entre disciplinas, campos y campos, la información disponible sobre cómo crear conocimiento a partir de fragmentos básicos de aprendizaje organizados de una manera determinada, que permita trabajar para crear estructuras de conocimiento, transferir a áreas temáticas y nuevas situaciones, esta adaptación moviliza el aprendizaje y potencia su utilidad

en una sociedad del conocimiento, y el trabajo universitario permite a los docentes compartir sus experiencias, intereses e inquietudes, y les ayuda a responder colectivamente sobre una variedad de temas.

El duodécimo principio pedagógico se basa en promover una cultura del aprendizaje. La enseñanza facilita el aprendizaje individual y colectivo, incentiva a los estudiantes a construir relaciones de aprendizaje y comunicar el aprendizaje con otros, contribuyendo así a la construcción del conocimiento y al propósito compartido de potenciar el logro individual y colectivo, también brinda oportunidades para aprender de los errores, rehacer, promover la desarrollo de productos intermedios y desarrollar oportunidades de retroalimentación entre sus pares, esto ayuda a que los niños y jóvenes comprendan su aprendizaje, los docentes les brindan a los estudiantes y reconocen su derecho a participar en su proceso de aprendizaje, y de esta manera, promueve su participación activa y mutua comprensión, los estudiantes aprenden a regular sus emociones, impulsos y motivaciones durante el proceso de aprendizaje, establecer metas personales y monitorearlas, administrar el tiempo y las estrategias de estudio.

El décimo tercer principio pedagógico trata de apreciar la diversas como fuente de riqueza para el aprendizaje, los docentes han de fundar su practica en la inclusión mediante el reconocimiento y aprecio de la diversidad individual, cultural, étnica, lingüística y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula, también deben identificar y transformar sus prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje en todos estudiantes para establecer metas de aprendizaje retadoras para cada uno, fomenta en ambientes de respeto y trato digno entre los diferentes pero iguales en derechos donde la base de las relaciones y el entendimiento sea el respeto, la solidaridad, la justicia y el apego a los derechos humanos, las prácticas que reconozcan la interculturalidad y promuevan el entendimiento de las diferencias, la reflexión individual, la participación activa de todos y el dialogo son herramientas que favorecen el aprendizaje, el bienestar y la comunicación con todos los estudiantes

Finalmente, el principio 14 se refiere a la disciplina como apoyo para el aprendizaje, escuelas que permitan espacios de autorregulación cognitiva y moral para fomentar el desarrollo y la convivencia del conocimiento, y docentes y administradores para propiciar un ambiente de aprendizaje seguro, amigable, acogedor, colaborativo y estimulante, donde cada niño o joven sea valorado y se sienta seguro y libre.

En este trabajo se emplearán los 14 principios pedagógicos en los párrafos siguientes se describe la relación que tienen con el tema central de este proyecto.

Los educadores juegan un papel importante en el proceso de ambiente de aprendizaje, ya sea presencial o en línea, y son quienes dirigen el aprendizaje, actuando como facilitadores y brindando actividades que motiven a los estudiantes en el aula, estimulen el interés por aprender para que los niños se sientan cómodos mostrando lo que ya saben y lo que quieren aprender. Cuando pensamos en el día a día de un aula, se identifica una variedad de estudiantes con dificultades de aprendizaje y baja motivación, a veces a menudo debido a la falta de elaboración de espacio de estudio por parte de los docentes o algún otro factor que influye en el desinterés, para modificar esta visión, es necesario llevar a cabo acciones didácticas, dinámicas e inspiradoras para motivar a los estudiantes a aprender de una manera amena y significativa, proporcionando a los docentes herramientas tecnológicas que permita modificar su forma de instruir en las sesiones de clases.

Educadores y otros profesionales involucrados en la educación consideran que el juego es un elemento importante dentro del proceso de la enseñanza-aprendizaje, lo cual ayuda a desbloquear oportunidades para el desarrollo de los niños y, como se menciona a lo largo del trabajo, los maestros a crear áreas de aprendizaje permiten que los niños se expresen, imaginen, entrenen, realicen y perfeccionen habilidades, promoviendo el desarrollo del pensamiento, la atención, la concentración y la expresión, así como estimular la confianza en sí mismo, la curiosidad y la autonomía. Durante la práctica docente el utilizar los juegos como herramienta didáctica permite mejorar el trabajo de los maestros, al igual ayuda a identificar problemas e influir en las cualidades de los estudiantes, así mismo ponerse en el lugar de los alumnos para comprenderlos y servirles mejor.

En sintonía con lo mencionado anteriormente, la elaboración de este proyecto de intervención es desarrollar un ambiente educativo a través de juegos interactivos realizados en Power Point, como elemento y estrategia que facilite la enseñanza de los docentes de la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza”, al enfatizar que es un ambiente agradable donde se infiltra una relación afectuosa entre maestro-alumno, el cual permite ayudar al docente a emplear medios electrónicos en su instrucción pedagógica y que los niños se desenvuelvan con plena seguridad, confianza y respeto dentro del salón de clases al poner en práctica sus capacidades, para fortalecer de esta manera su desarrollo integro.

Por lo tanto el juego es una estrategia didáctica el cual puede funcionar para minimizar los riesgos de tener un ambiente desfavorable para el aprendizaje, sin duda alguna es esencial debido a que permite que el mismo docente identifique conscientemente aquellas actitudes negativas y sobre todo pueda intervenir en conflictos que lleguen a suceder entre los estudiantes, así mismo un buen ambiente de aprendizaje ayuda tanto al alumnado a sentirse acogido, motivado donde tienen las posibilidades de participar, se sienten valorados, reconocidos, se entretienen en las acciones que hacen, y a la vez van a aprender a través de lo que juegan o experimentan.

Así mismo el desarrollar estos espacios ayudan al docente a favorecer de manera intencionada las situaciones de enseñanza hacia sus alumnos, facilitándoles meramente condiciones necesarias para que ellos puedan descubrir, comprender y asimilar los temas educativos, de esa misma manera combatir el bajo rendimiento académico que es una de las problemáticas que emerge dentro de la institución.

La creación de los juegos interactivos elaborados en Power Point como ambiente de aprendizaje servirá como herramienta didáctica para los maestros en su práctica docente va a favorecer el desarrollo de los niños de una manera integral y con armonía, los alumnos al divertirse con estos juegos interactivos les ofrece las posibilidades para lograr su desarrollo como investigar, crear, entretenerse, describir, fantasear o ilusionarse, sobre todo desarrollar su imaginación, cada de uno de estos juegos serán elaborados en relación a algunos temas que maneja el

sistema educativo, se van a aplicar mediante las sesiones que son programadas en la plataforma de zoom en un lapso de una a dos horas, y aquellos alumnos que no tengan acceso a internet o a un dispositivo móvil, se le pedirá de favor a los padres de familia que recurran con algún compañero vecino para que juntos tomen las sesiones, siempre y cuando utilicen las medidas sanitarias, o buscar la manera de que algún familiar les preste un dispositivo para tomar la clase.

De manera presencial los docentes por medio de un aparato electrónico (proyector o pantalla) proyectar los diferentes juegos, con la finalidad de poder ejecutar el ambiente de aprendizaje de manera grupal.

El beneficio que tiene el juego como ambiente de aprendizaje es permitir crear un escenario donde se desarrolle el proceso de enseñanza-aprendizaje, este espacio es construido con la finalidad de establecer un ambiente propicio para que los niños edifiquen una relación idónea entre ellos y el docente, les ayuda a los alumnos aprender más rápido cuando las condiciones lo favorecen, así mismo les genera mayor autoestima y confianza en sí mismos y en los demás, por ende influye positivamente en el trabajo colectivo, puesto que se sienten atendidos, educados y protegidos en situaciones emocionalmente, para conseguir que los educandos sean competentes para aprender, pensar y resolver problemas que se presentan en el día a día con habilidad, convirtiéndose en una herramienta fundamental para la vida.

CAPÍTULO 2

2. Estrategia de intervención

Las estrategias son un conjunto de ideas coherentes, objetivas y posibles de llevar a cabo, su finalidad es dar solución a los problemas asistenciales que se presentan, sin embargo existen diferentes formas de dar solución a las problemáticas, por lo tanto existen diversas tácticas, para elaborar una estrategia se debe de contar con la dificultad o situación a intervenir, para luego determinar las actividades que pueden auxiliar a afrontar el problema, determinar los recursos con los que se cuentan y establecer el lapso de tiempo en el que se pretende ejecutar la estrategia.

2.1. Estrategia de intervención “Aprender jugando”

En el presente texto se da a conocer la estrategia de intervención, así como el funcionamiento de la misma, la secuencia a desarrollar, los instrumentos de evaluación, los materiales a utilizar y el tiempo requerido para cada una de las actividades.

El nombre de la estrategia es el siguiente “Aprender jugando” el cual está destinado a los actores institucionales que pertenecen a la Escuela Primaria Indígena “Ignacio Zaragoza” perteneciente a la comunidad de Él Dónimo, se diseñaron 12 actividades con una duración de 2 horas, cada actividad consta de tres momentos inicio, desarrollo y cierre, dicha estrategia se pretende aplicar a través de un ejercicio piloto para dar asistencia y mejoramiento al problema, responder a las necesidades de que demanda a los docentes en cuanto la falta de capacitación del manejo del uso de las nuevas tecnologías de la información y la escasa implementación de ambientes de aprendizajes virtuales dentro del ámbito educativo

Es por ello que se desarrolló una serie de actividades que están enfocadas a la satisfacción de las necesidades que presentan cada uno de los actores institucionales, de este modo como interventores se auxilia tanto a los docentes como a los alumnos a propiciar un mejor ambiente escolar en el que se infiltran nuevas formas de enseñar y aprender, es de vital importancia estar siempre en cada una de las actividades con la finalidad de resolver dudas o dificultades que se

presenten al impartir la estrategia, a través de esto se pondrá en prácticas los conocimientos que se han adquirido hasta este momento.

Los juegos que se van a diseñar en colaboración con los docentes y para los mismos, son con el propósito de mejorar sus aprendizajes en cuanto al uso de los dispositivos electrónicos y sus formas de enseñanza, el 90% de los casos no se requerirá el acceso al servicio de internet, esto debido a que la primer actividad como encuadre del proyecto se ejecutara en línea, mientras que las actividades dos, tres, cuatro y cinco será de manera presencial para mostrar las instrucciones, capacitar a los docentes y padres de familia para manipular los dispositivos con la finalidad de que les quede claro como acceder al paquete o a la serie de actividades que se va a utilizar que en este caso son los juegos interactivos en power point

El simulacro y la introducción de la estrategia será explicada por los docentes hacia al alumnado, las actividades seis, siete, ocho y nueve se van a trabajar de forma hibrida con docentes y alumnos donde se comenzará a propiciar la enseñanza a través del diseño de los juegos interactivos los cuales corresponden al memorama de la independendia de México para 4to grado, los estados y capitales de la república para 4to y 5to grado, la máquina de operaciones en conjunto con el reloj interactivo se aplicara a 4to, 5to y 6to grado, mientras que la actividad diez será impartida de manera presencial , que corresponden a los datos interactivos para el grupo de 4to grado, la actividad número 11 se aplicara a través de zoom que incumbe al grupo de 5to grado

Y como actividad final numero 12 qué es la evaluación continua de los aprendizajes, la desarrollará los docentes de manera presencial respetando los protocolos de salud con el fin de evaluar los conocimientos adquiridos por parte de los alumnos al implementar dichas actividades que son diseñadas en colaboración con su servidor.

Cada una de las actividades estará compuesta por un título, desglosadas por las acciones a desarrollar, la fecha en la que será impartida, los recursos necesarios y disponibles, el tiempo que se pretende ejecutar, así como las evaluaciones que se llevarán en cada sesión y él responsable quién estará a cargo para implementar cada actividad.

De tal modo que dentro de la estrategia solo 6 actividades constan del diseño de un juego diferente cada una, mientras que el resto de las actividades se constituyen de teoría y práctica en cuanto a su uso. Los juegos que se emplearán se usan para practicar información de manera no repetitiva, como ambiente de aprendizaje, o para integrar el aprendizaje dentro de ciertos ámbitos por lo tanto se convierten en juegos educativos, que por supuesto, corresponden a un enfoque constructivista del aprendizaje, en un cierto modo dichos juegos se pueden utilizar para poder competir, colaborar y dialogar con niños de diferentes partes del mundo, resulta interesante considerar las posibilidades de aprendizaje que se tienen al pretender crear comunidades virtuales con personas distantes, los juegos no solo están clasificados para una cierta edad, sino que pueden ser utilizados para todos y quienes tengan el gusto de manipularlos y experimentarlos, sin duda, el disfrute de las actividades lúdicas no determina la infancia para utilizarlos, de manera que será importante incursionar en este reto.

El diseño y elaboración de juegos demanda las capacidades de equipo de trabajo multidisciplinario y que se involucran dibujantes animadores, programas, diseñadores, pedagogos, etc., así mismo implica el uso de varios recursos de cómputo, de tal manera en que se pueden desarrollar juegos de diferentes temas, dichas actividades propuestas son de manera general, sin embargo, se toman como ejemplo los memoramas en relación a la independencia de México y de los estados de la república mexicana, la máquina de operaciones, el reloj interactivos, los dados, y los acertijos, los cuales pueden ser editados por los docentes dependiendo su guía de estudio que deseen aplicar por día o por semanas en sus horarios de clase con los diferentes grupos.

Cabe señalar que estas actividades son tomadas como ejemplos, una vez entendidos los docentes el funcionamiento de power point podrán realizar propuestas específicas para temas específicos según el grado

2.2. Objetivo de la estrategia

-Diseñar juegos interactivos en Power point para fortalecer la enseñanza docente.

ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN “APRENDER JUGANDO”

RESPONSABLE: JACIEL MENDOZA MÉRIDA

ACTIVIDAD	ACCIONES	MODALIDAD	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN Y MEDIOS DE VERIFICACIÓN
ACTIVIDAD 1. Encuadre del Proyecto	Realizar una reunión de trabajo de manera virtual con los docentes para tener conocimientos del programa a desarrollar.	En línea	-Computadora o celular - Internet	2 horas	-Ninguna
ACTIVIDAD 2. Trabajo colaborativo con docentes	Mostrar a los docentes las instrucciones para utilizar los materiales (Juegos interactivos) elaborados en power point.	Presencial	-Power Point -Computadora -Celular	2 horas	-Lista de asistencia
ACTIVIDAD 3. Trabajo entre docente y	Los docentes realizaran un adiestramiento a los padres de familia para que aprendan a utilizar	Presencial	-Computadora	2 horas	-Lista de asistencia

padres de familia	cuestiones básicas del teléfono, tableta o computadora.		<ul style="list-style-type: none"> -Celular -Tablet -Power point 		
ACTIVIDAD 4. Simulacro de como manipular los juegos	Con ayuda del cuerpo docente, crear un simulacro de la implementación de los juegos interactivos, para detectar y monitorear su función.	Presencial	<ul style="list-style-type: none"> -Computadora -Celular 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de Asistencia -Cuestionario de Opinión
ACTIVIDAD 5. Introducción a la estrategia de intervención.	Juntos con los docentes dar a conocer a los alumnos los objetivos y métodos de trabajo, que se irán implementando en las sesiones de clases.	Presencial	<ul style="list-style-type: none"> -Presentación con diapositiva -Proyector -Computadora. -Celular - Lapicero 	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> -Cuestionario de opinión

ACTIVIDAD 6. Memorama de la independencia de México	<p>Junto con los docentes, dar conocer dentro del grupo, la función de un memorama, y la relación de su diseño que este tiene con el tema de la Independencia de México al grupo de 4°.</p>	<p>Hibrida</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Power point -Celular. -Computadora 	<p>2 horas</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de asistencia -Rúbrica
ACTIVIDAD 7. Memorama de las entidades y capitales del estado de México	<p>Los docentes mostraran a los alumnos la sintonía del memorama con su diseño respecto a los estados y capitales del estado de México a los grupos de 4° y 5°.</p>	<p>Hibrida</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Power point -Celular -Computadora. 	<p>2 horas</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de asistencia -Rúbrica
ACTIVIDAD 8. Máquina de operaciones	<p>Docentes reforzarán la resolución de problemas mentales a través del juego diseñado en Power point “máquina de operaciones” a los alumnos de 4°,5° y 6°.</p>	<p>Hibrida</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Impresiones -Lápiz -Computadora -Proyector 	<p>2 horas</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de asistencia -Hoja de ejercicios -Rúbrica

			-Celulares		
ACTIVIDAD 9. Reloj interactivo	Docentes mostraran a los alumnos de 4°,5° y 6°, la función de cada una de las partes que componen un reloj y enseñarles a leer este instrumento medidor del tiempo.	Hibrida	-Pizarrón -Impresiones -Marcadores -Proyector -Computadora -Videos	2 horas	-Lista de asistencia -Rúbrica -Hojas de ejercicio
ACTIVIDAD 10. Datos interactivos	Con ayuda del cuerpo docente se explicarán a los alumnos de 4° las partes que conforman un dado y hacerles de su conocimiento las probabilidades que existen para poder ganar algún encuentro.	Presencial	-Impresiones -Lápiz -Computadora -Proyector -Videos	2 horas	-Lista de asistencia -Hoja de ejercicios -Rúbrica

ACTIVIDAD 11. Acertijos	Realizar una exposición con los docentes sobre en qué consisten los acertijos, con la finalidad de que los alumnos de 5° y 6° desarrollen sus habilidades de pensamiento y razonamiento lógico	En línea	-Pizarrón -Marcadores -Celulares -Computadora	2 horas	-Lista de asistencia -Rúbrica
ACTIVIDAD 12. Evaluación continua de aprendizaje	Evaluar los conocimientos adquiridos de los alumnos en cuestión de la actividad 6 a la 11.	Presencial	Examen escrito e Impresiones.	2 horas	-Rúbrica evaluativa

ACTIVIDAD 1: ENCUADRE DEL PROYECTO

OBJETIVO: Presentar a los docentes la idea del proyecto de intervención

INICIO:

Mediante una sesión por zoom se realizará una reunión con los docentes de la institución para dar a conocer el objetivo y presentar los aspectos relevantes del proyecto de intervención dirigido a los mismos maestros para su capacitación e implementación de las actividades en sus clases.

DESARROLLO: Como punto de inicio mediante una presentación realizada en power point transmitir durante la sesión los materiales, el tiempo, espacio y recursos que serán utilizados en la ejecución de este proyecto de intervención.

Así mismo darles a conocer el objetivo del proyecto el cual es el siguiente “Desarrollar ambientes de aprendizaje en un modelo híbrido de educación para el apoyo docente en Escuela Primaria Indígena Ignacio Zaragoza”, otro punto a tratar es mencionarle la estrategia del proyecto que lleva de nombre “Aprender jugando” y su objetivo el cual consta en “Diseñar juegos interactivos en Power point para fortalecer la enseñanza docente.”

CIERRE: Realizar acuerdos y compromisos para contribuir en la capacitación sobre uso de las tecnologías por parte de los mismos maestros contando con un buen entusiasmo para realizar un mejoramiento sobre el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes.

MATERIAL:

- Celular o computadora
- Internet
- Presentación

TIEMPO: 2 Horas

RESPONSABLE: Jaciel
Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO:
Docentes

ACTIVIDAD 2: TRABAJO COLABORATIVO CON DOCENTES.

OBJETIVO: Generar una comunicación de manera efectiva entre docentes y padres de familia

INICIO: Como inicio se partida se dará la cordial bienvenida a los padres de familia por asistir a la reunión convocada para tratar temas relacionados con la educación de sus hijos.

DESARROLLO: El director en compañía de la maestra, darán a conocer a los padres de familia la implantación del proyecto realizado por su servidor y el impacto del mismo con el propósito de realizar un ejercicio integral en donde el docente explique y convenza a los padres de familia que otorguen el permiso a sus hijos de utilizar el teléfono, tablet o computadora dependiendo del dispositivo que tengan a su alcance, y hacerles de su conocimiento para que lo van a utilizar, la manera en cómo se van a comunicar, el material a implementar, el horario, etc. Así mismo hacerles mención que ellos al igual que los docentes deberán ser capacitados en el uso de los aparatos tecnológicos antes mencionado, esto con la finalidad de tener una relación efectiva y asertiva, para obtener un mejor resultado en cuanto al acompañamiento de las actividades escolares con sus hijos, logrando la atención en las indicaciones del docente.

CIERRE: Dar las gracias a los padres por haber asistido en la reunión para el mejoramiento de la educación de sus hijos en función de afrontar las dificultades que ha generado la pandemia del Covid-19 en el sector educativo.

MATERIAL:

TIEMPO: 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel
Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO:

ACTIVIDAD 3: TRABAJO COLABORATIVO ENTRE DOCENTES Y PADRES.

OBJETIVO: Construir una relación idónea entre docentes y padres de familia encaminados al aprendizaje de sus hijos.

INICIO: Dar la bienvenida a los padres de familia y docentes, presentándome ante ellos, darles a conocer la finalidad de este trabajo colaborativo hacia el aprendizaje de sus hijos, agradeciéndoles por brindar su tiempo al impartir el monitoreo acerca de cómo se desarrollarán los juegos interactivos en el teléfono móvil, tableta o computadora, los cuales son diseñados por los docentes y su servidor para los alumnos, así mismo explicándoles el motivo del porque pretendo realizar esta estrategia.

DESARROLLO: Realizar la explicación a los padres de cómo trabajar con los juegos en casa y a los docentes el cómo trabajarlos mediante las clases presenciales, exponiéndoles las funciones de cómo están desarrollados, con que aparatos pueden manipularse y las instrucciones acerca de cómo utilizarlos, con el propósito de que tanto los padres de familia como los docentes sepan emplear y manejar los juegos interactivos en los dispositivos que más se les facilite o que tengan a su alcance.

CIERRE: Permitir la participación de los docentes y padres de familia para que comenten sus dudas respecto a cómo trabajar y manipular los juegos, así también sus opiniones personales, para aclararlas en ese mismo instante o volver a darles una explicación.

MATERIAL:

- Paquetería de Office (Power Point)
- Computadora
- Celular
- Pizarrón
- Marcadores

TIEMPO: 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel
Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO:
Padres de familia y docentes.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Lista de asistencia

ACTIVIDAD 4: SIMULACRO DE COMO MANIPULAR LOS JUEGOS

OBJETIVO: Capacitar a los docentes para adoptar las acciones próximas para afrontar el bajo rendimiento escolar empleando juegos interactivos en sus sesiones de trabajo.

INICIO: Conversar con los docentes acerca de que tanto conocimiento tienen respecto a uso de las tecnologías de la información y comunicación, puesto que será de gran utilidad para saber si se debe realizar una breve introducción al cómo manejar los aparatos o solo comenzar a mostrarles las indicaciones sobre que botones o teclas deben de oprimir.

DESARROLLO: Analizar sus distintas opiniones de los docentes, para comenzar a explicar en qué programas de la paquetería de Office están diseñados los juegos, que recursos se utilizaron, que formas y textos pueden emplear durante el diseño de una actividad, presentándoles por medio del proyector un juego interactivo para que ellos mismos puedan practicar y conocer las indicaciones sobre como manipularlos, así mismo hacerles de su conocimiento que el realizar un diseño consta de disciplina, disponibilidad de tiempo, paciencia y responsabilidad.

CIERRE: Cuestionar a los docentes con las siguientes interrogantes ¿Tuvieron alguna dificultad de manipular el juego? ¿Cómo les pareció el juego? ¿Son útiles para sus clases? ¿Qué se debe mejorar? ¿Con qué tema les gustaría que se desarrollará un nuevo juego?

MATERIAL:

- Paquetería de Office (Power Point)
- Computadora
- Celular

TIEMPO: 2 sesiones de 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO: Docentes

EVALUACIÓN: Evaluar las dudas e inquietudes de los docentes acerca de la manera de cómo se va a trabajar en las sesiones.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: -Lista de asistencia

-Cuestionario de opinión.

ACTIVIDAD 5: INTRODUCCIÓN A LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN.

OBJETIVO: Dar a conocer el proceso para abordar las actividades durante la estrategia.

INICIO: En compañía con los docentes realizar una breve presentación con los alumnos acerca de las actividades a desarrollar en la estrategia, en este sentido se da a conocer que es un juego, de que está compuesto, como propicia sus aprendizajes, y como es desarrollado en una plataforma digital para después jugarlo en un aparato electrónico que será instruido y exhibido por los maestros en sus horarios de clase.

DESARROLLO: Mediante unas diapositivas se les muestra a los docentes y alumnos los contenidos y/o temas con los que fueron articulados los juegos interactivos, los aprendizajes que se pretenden lograr, los diferentes juegos que son desarrollados para el interés del alumnado, las funciones del programa Power point, el cual es utilizado como una herramienta de trabajo en los diferentes aparatos electrónicos (computadora, tableta, celulares).

CIERRE: Concluir la sesión con la ejecución de un juego llamado emojis, el cual solo será como una prueba piloto para mostrarle como vienen diseñados y como se juega, así como sus respectivas instrucciones.

MATERIAL:

- Presentación con diapositiva
- Proyector
- Computadora.
- Celular
- Lapicero
- Paquetería de Office (Power Point)

TIEMPO: 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO: Alumno

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Cuestionario de opinión.

ACTIVIDAD 6: MEMORAMA DE LA INDEPENDENCIA MÉXICO

OBJETIVO: Identificar los principales personajes de la independencia, así mismo recordar la fecha de inicio y de finalización de este hecho histórico.

INICIO: Indicar al grupo de cuarto grado que jugaremos con un memorama, pero antes se le presentara una imagen correspondiente a la independencia de México, se empieza a explicar este tema y se les cuestionara si han jugado con un memorama alguna vez.

DESARROLLO: Asignar un número a cada niño, iniciare el juego, proyectándolo junto con el docente en el pizarrón con la ayuda de un proyector, después al azar se dirá un número, aquel niño con cuyo número dictado, tendrá que pasar al frente para señalar las tarjetas que desea escoger, para encontrar un par, en caso de errar, se le dirá una pregunta en relación a la independencia de México.

CIERRE: Terminar la sesión con una dinámica que consiste en pedir que dibujen en su libreta tres personajes más importantes de la independencia de México y realizar una biografía de los mismos.

MATERIAL:

- Paquetería de Office (Power Point)
- Celular.
- Computadora
- Librera
- Lápiz y colores

TIEMPO: 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO: Alumnos

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Lista de asistencia
- Rúbrica

ACTIVIDAD 7: MEMORAMA DE LAS ENTIDADES Y CAPITALES DEL ESTADO DE MÉXICO

OBJETIVO: Conocer como está conformado nuestro país.

INICIO: Anunciar a los niños de cuarto y quinto grado que se va a trabajar con un memorama el cual está relacionado con las entidades federativas de México, pero antes se les hará la siguiente pregunta ¿Cuál es el nombre oficial de nuestro país?, posteriormente se les explica cómo está conformada la república mexicana.

DESARROLLO: Acomodar a los niños en fila con una distancia de un 1.5 m., iniciar la actividad proyectando el juego en el pizarrón por medio de un proyector, después se pedirá la participación de los niños para quién guste, pase al frente a encontrar algún par, si llegan a equivocarse, se lanzará una pregunta de cultura general, por ejemplo ¿En qué estado vives? ¿En qué municipio vives? ¿Quién es el presidente de los Estados Unidos Mexicanos? ¿Quién es el gobernador de tu estado?, etc.

CIERRE: Terminar la actividad con una dinámica que consiste en cederle un mapa de la república mexicana sin nombres, para que ellos ubiquen los estados y capitales escribiéndoles sus nombres.

MATERIAL:

- Paquetería de Office (Power Point)
- Celular
- Librera
- Lápiz y colores
- Computadora.
- Mapa de la república mexicana sin nombres.

TIEMPO: 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO: Alumnos

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Lista de asistencia
- Rúbrica

ACTIVIDAD 8: MÁQUINA DE OPERACIONES

OBJETIVO: Estimular en los alumnos de cuarto, quinto y sexto grado el interés y la adquisición de destrezas en la resolución de problemas utilizando las operaciones básicas.

INICIO: Reunir a los tres grupos y realizar la lectura de las instrucciones del juego “Maquina de Operaciones”, posteriormente se comienza a simular algunos ejemplos para que los alumnos las comprendan y sepan realizar lo que se les solicita.

DESARROLLO: En parejas con una distancia de 1.5 metros, se les va a permitir utilizar un dispositivo móvil, en el cual se va enviar el juego “máquina de operaciones”, los alumnos se van a dictar las operaciones matemáticas para que el otro compañero lo pueda resolver mentalmente sin ver el resultado, posteriormente los alumnos se comparten sus estrategias de como resolvieron rápidamente las operaciones dictadas por su compañero, esto con la finalidad de que los compañeros puedan adquirir más estrategias para resolver mentalmente las operaciones.

CIERRE: Para finalizar la actividad se les proporcionara a los alumnos una hoja con operaciones distintas, las cuales tendrán que resolver en un lapso de 8 minutos, con la intención de saber si los alumnos adoptaron una técnica distinta a la usual para resolver mentalmente las operaciones.

MATERIAL:

- Lápiz
- Computadora
- Proyector
- Celulares
- Hojas con ejercicios de operaciones básicas.

TIEMPO: 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO: Alumnos

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Lista de asistencia
- Hoja de ejercicios
- Rúbrica

ACTIVIDAD 9: RELOJ INTERACTIVO

OBJETIVO: Conocer las partes de un reloj para aprender a indicar, medir, mantener, y coordinar el tiempo

INICIO: Cuestionar a los alumnos de cuarto, quinto y sexto grado sobre el tema que se verá. ¿Qué es tiempo? ¿Qué es un reloj? ¿Cuántas horas tiene un día? ¿Cuántos minutos tiene una hora? ¿cuántos segundos tiene un minuto? ¿Qué marca la manecilla grande y la manecilla pequeña? ¿Sabes cómo se mide un día?

DESARROLLO: Con base en los conocimientos previos de los alumnos se explica que es un día y que es una hora, cuantas horas tiene un día, la función de la manecilla pequeña, el minutero y segundero, etc. Presentar a los grupos el juego del reloj analógico, para explicar las partes que lo conforman, su función y la manera en que se debe utilizar dicho reloj. Una vez terminada la explicación se comienza a manipular el reloj analógico y se le pide a un alumno que lea la hora de acuerdo a la posición en la que se encuentra ubicada la manecilla pequeña y la manecilla grande.

CIERRE: Imprimir una hoja de ejercicios con el diseño de un reloj, para que los alumnos escriban la hora en cuanto a la ubicación de las manecillas, y así mismo sitúen las agujas en la hora que se les indica.

MATERIAL:

- Pizarrón
- Impresiones
- Marcadores
- Proyector
- Computadora
- Videos
- Paquetería de Office (Power Point)

TIEMPO: 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO: Alumnos

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Lista de asistencia
- Hoja de ejercicios
- Rúbrica

ACTIVIDAD 10: DADOS INTERACTIVOS

OBJETIVO: Mostrar a los alumnos de cuarto grado los posibles resultados aleatorio que se pueden obtener cuando el dado es lanzado sobre una superficie horizontal.

INICIO: Explicar a los alumnos que se va a llevar a cabo una actividad que consiste en utilizar los números de un dado, cuestionándolos con las siguientes interrogantes ¿Conoces los dados? ¿Para qué nos sirven? ¿Dónde los podemos encontrar? ¿Para qué son utilizados mayormente?

DESARROLLO: Dividir el grupo en dos equipos, posteriormente se les explica a los alumnos que se va a implementar el juego de un dado interactivo elaborado en Power Point, y fichas de colores por equipo. Se menciona que se tendrá que proyectar por medio del proyector el dado interactivo, un integrante por cada equipo tendrá que presionar el botón para lanzar el dado y contar cuantos puntos saco y en una hoja registrar cada tiro, para después contar cuantas fichas lograron por equipo.

CIERRE: Los alumnos mostraran sus registros para identificar si existen diferencias y plantear preguntas que se pueden responder a través de la información que registraron en la tabla ¿Dónde hay más? ¿Dónde hay menos?

MATERIAL:

- Impresiones
- Lápiz
- Computadora
- Proyector
- Videos
- Paquetería de Office (Power Point)

TIEMPO: 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO: Alumnos

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Lista de asistencia
- Hoja de ejercicios
- Rúbrica

ACTIVIDAD 11: ACERTIJOS

OBJETIVO: Fortalecer la memoria e imaginación, habilidades del pensamiento y la solución creativa a los problemas.

INICIO: Mediante una sesión por zoom se explica a los alumnos de quinto grado que se va a ejecutar un juego de palabras, el cual debe ser presentado por medio de la misma plataforma, el recurso contiene diversos acertijos que deben ser razonado de manera lógica, en tal sentido tendrán que utilizar la imaginación y la mente.

DESARROLLO: Ahora los alumnos tendrán que adivinar los acertijos a partir de imágenes y palabras claves que son una pista sobre el concepto que se busca y desea encontrar, el alumno tendrá señalar o pedir la palabra para tratar de adivinar letra por letra y así a completar la palabra, frase o bien, si conoce la palabra escribirla o mencionarla completa.

CIERRE: Encargar a los alumnos que inventen tres acertijos, los cuales van a compartir con sus papás y que adivinen de que se trata, pedir a los padres de familia mandar sus respuestas y revisar con los niños quienes lograron resolver el acertijo.

MATERIAL:

- Pizarrón
- Marcadores
- Celulares
- Computadora
- Paquetería de Office (Power Point)

TIEMPO: 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel Mendoza Mérida

A QUIÉN VA DIRIGIDO:

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Lista de asistencia
- Rúbrica

ACTIVIDAD 12: EVALUACIÓN CONTINUA DE APRENDIZAJE

OBJETIVO: Evaluar los conocimientos adquiridos en un pequeño periodo de tiempo

INICIO:

Explicar cómo se va a realizar el primer examen, que se tiene que hacer y cómo se va a desarrollar.

DESARROLLO:

Ceder dos horas para que los alumnos tengan el tiempo necesario para realizar su primera evaluación continua de aprendizajes.

El examen va a incluir desde los personajes de la independencia, fechas de inicio y termino, de igual manera respecto a los estados y capitales de la república mexicana, operaciones de cálculo mental, lectura del reloj, ejercicios de probabilidad, razonamiento lógico, el cual será de manera oral y escrita de forma presencial.

CIERRE:

Conversar acerca del examen, si les pareció fácil o difícil, que actividad fue la que más se les dificultó y cual fue lo más entendida. Posteriormente se dará a conocer los resultados de manera personal para no evidenciar a ningún alumno.

MATERIAL:

- Pizarrón
- Marcadores
- Celulares
- Computadora
- Paquetería de Office (Power Point)

TIEMPO: 2 horas

RESPONSABLE: Jaciel Mendoza Mérida

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Rúbrica evaluativa

2.3. Cronograma

SESIONES/MES	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5
<i>ACTIVIDAD 1. Encuadre del Proyecto</i>					
<i>ACTIVIDAD 2. Trabajo colaborativo con docentes</i>					
<i>ACTIVIDAD 3. Trabajo colaborativo entre docentes y padres.</i>					
<i>ACTIVIDAD 4. Simulacro de como manipular los juegos</i>					
<i>ACTIVIDAD 5. Introducción a la estrategia de inter.</i>					
<i>ACTIVIDAD 6. Memorama de la independencia México</i>					
<i>ACTIVIDAD 7. Memorama de las entidades y capitales del estado de México</i>					
<i>ACTIVIDAD 8. Máquina de operaciones</i>					
<i>ACTIVIDAD 9. Reloj interactivo</i>					
<i>ACTIVIDAD 10. Datos interactivos</i>					
<i>ACTIVIDAD 11. Acertijos</i>					
<i>ACTIVIDAD 12. Evaluación continua de aprendizaje</i>					

3. Evaluación

El apartado que vamos a desarrollar es la evaluación el cual él autor (Díaz Barriga, 2012, pág. 19) lo define con las siguientes palabras

La evaluación es un proceso integral y sistemático a través del cual se recopila información de manera metódica y rigurosa, para conocer, analizar y juzgar el valor de un objeto educativo determinado: el desempeño de los docentes, el grado de dominio del currículo y sus características...

Teniendo en cuenta las palabras del autor la evaluación debe considerarse como un proceso continuo, dinámico, sistemático y permanente enfocado al cambio de conductas y rendimientos, a través del cual se puedan verificar los logros adquiridos y las áreas de oportunidades en función de los objetivos establecidos.

De manera que la evaluación va a permitir dar seguimiento tanto a los programas de estudio como a los procesos de enseñanza de los maestros, el cual sirve para conocer e identificar los conocimientos de los mismos, por lo tanto, este proceso es importante porque en base al resultado se puede realizar el cambio a las estrategias y actividades que permitan el fortalecimiento de los aprendizajes y el desarrollo óptimo de los docentes.

Existen diversos tipos de evaluación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, a continuación, se describirán a cada una de ellas, las cuales se han ido incorporando desde hace varias décadas en el sistema educativo, estas tres clases de evaluación se clasifican en diagnóstica, formativa y sumativa.

Para comenzar el autor (Díaz Barriga, 2012) menciona que “la evaluación diagnóstica se realiza de manera previa al desarrollo de un proceso educativo, cualquiera que sea, con la intención de explorar los conocimientos que ya se poseen”. Es decir, la evaluación diagnóstica se realiza para identificar el nivel de conocimiento con el que un individuo inicia un curso, para compararlo con el nivel de aprendizaje esperado, y de esta manera verificar que la persona tenga los conocimientos necesarios para iniciar la unidad y determinar si la enseñanza se

puede llevar a cabo como se planeó originalmente, o si se requieren cambios para reemplazar o continuar los procedimientos de enseñanza.

Por otra parte, retomando nuevamente al autor (Díaz Barriga, 2012) argumenta que la evaluación formativa se realiza para valorar el avance en los aprendizajes y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Su función es mejorar una intervención en un momento determinado, y en concreto, permite valorar si la planificación se está realizando de acuerdo con lo planeado, dicha evaluación se ejecuta con el propósito de tomar decisiones sobre el proceso de enseñanza (alcanzar los objetivos siguientes, revisar los objetivos anteriores, asignar tareas especiales a grupos completos o individuales, reemplazar o continuar los procedimientos de enseñanza, etc.), se puede hacer al final del curso.

(Díaz Barriga, 2012) señala que “la evaluación sumativa promueve que se obtenga un juicio global del grado de avance en el logro de los aprendizajes esperados de cada individuo, al concluir una secuencia didáctica o una situación didáctica”. Teniendo en cuenta esta cita, este tipo de evaluación se realiza cada determinado tiempo, curso, período escolar, bimestre, semestre y al finalizar el mismo, se pone en evidencia los resultados conseguidos por el alumno al concluir el proceso de enseñanza aprendizaje por lo que recibe también el nombre de evaluación final.

Los tres tipos de evaluación descritos anteriormente son importantes debido a que cada uno tiene una función diferente, por ejemplo, la primera nos ayuda a conocer los conocimientos previos, la segunda para observar cómo van adquiriendo los conocimientos y la tercera para determinar los conocimientos adquiridos, pero también para valorar las estrategias que se aplican, si son las correctas y no dejar de lado la retroalimentación.

Por lo tanto, toda evaluación que se realice durante la instancia en este centro educativo, independientemente de su momento, finalidad, o de quienes intervengan en ella, se hará desde el enfoque formativo de la evaluación, es decir, evaluar para aprender cómo se señala en el séptimo principio pedagógico de los planes y programas de la SEP, el cual está relacionado con los ambientes de aprendizaje y en consecuencia mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje

Para ello se deberá partir de las evidencias recolectadas a lo largo del proceso, se pretende capacitar a los docentes para mejorar su desempeño y ampliar sus posibilidades de enseñanza. Por ende, se auxilia al maestro a diseñar propuestas de mejora y crear oportunidades de aprendizaje para que sus alumnos continúen aprendiendo. Por consiguiente, los maestros comunican a los padres y madres de familia o tutores lo que se espera que aprendan sus hijos, con la finalidad de brindar entendimiento y adquisición compartida respecto a la meta de aprendizaje y los diversos instrumentos a emplear para conocer su logro, además favorece que se valoren los resultados de las evaluaciones y se transformen en insumos para el aprendizaje. Debido a que es necesario que los esfuerzos se consoliden en como coadyuvar y mejorar el desempeño de los alumnos y de la práctica docente.

Quienes evaluarán los aprendizajes de los docentes será su servidor, para ello se debe de planificar, diseñar y conducir procesos de evaluación en las diferentes actividades y con diversos propósitos y alcances para el aseguramiento del objetivo del proyecto.

Así mismo, se puede realizar la invitación a sujetos o docentes que no están incorporados en la escuela, para emitir un juicio objetivo, debido a que no existen relaciones interpersonales con los evaluados, sin embargo, existirá poco conocimiento acerca de los avances en el aprendizaje de los maestros y una noción mínima del contexto.

De manera general la evaluación se convierte en un proceso cíclico que se lleva a cabo de manera sistemática, y consiste en tres grandes fases: inicio, que implica el diseño; el proceso, que genera evaluaciones formativas, y el final, donde se aplican evaluaciones sumativas en las que se puede reflexionar en torno a los resultados, puesto que estos se deben de utilizar como un insumo para aprender y en consecuencia mejorar el desempeño del docente, alumno y la escuela.

Los resultados se deben de examinar para determinar espacios de mejoras para tomar decisiones que permitan prosperar hacia las metas que se esperan en favor de los docentes.

La evaluación se ejecuta con la ayuda de técnica e instrumentos que permiten comprobar si las competencias han sido alcanzadas según lo especifican los indicadores de logro propuestos, recolectar información y aplicar criterios explícitos que permitan obtener información sistemática, las técnicas utilizadas durante este trabajo son:

- La lista de cotejo es un registro de frases, enunciados u oraciones que señalan con precisión las tareas, acciones, procesos y actitudes que desean evaluar, generalmente se organizan en una tabla en la que solo se consideran aspectos que se relacionan con las partes relevantes del proceso y los ordenan según la secuencia de realización, determinados y seleccionados por él y la docente, en conjunto con los alumnos para instaurar su presencia o ausencia en el aprendizaje obtenido.
- Mientras que las rubricas son instrumentos de evaluación en base en una serie de indicadores que permiten ubicar el grado de desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes o valores en una escala determinada, son diseñadas en tablas que desglosan los niveles de desempeño en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre rendimiento señalan el logro de los objetivos curriculares y las perspectivas, permitiendo a los docentes identificar la importancia de los contenidos en los trabajos académicos establecidos.
- Y las listas de asistencia qué son un registro que ayuda a contabilizar la presencia de los individuos, con el propósito de poder reportar y controlar las ausencias de los registrados, así como también gestionar la participación en clases.

3.1. Resultados de la estrategia “Aprender jugando”

A través de este trabajo se logró aprobar que la estrategia propuesta es muy factible, por lo que se implementó con éxito, a través de la investigación se pudo comprobar que los docentes al implementar una nueva forma de enseñanza a través de los juegos interactivos en power point como ambiente de aprendizaje, permite que se vayan familiarizando con los dispositivos electrónicos con los cuales pueden desarrollar diferentes actividades para llevar a cabo su instrucción pedagógica así mismo concede que se irán capacitando para actualizarse y así cambiar sus paradigmas sobre la enseñanza, vinculando nuevas técnicas, herramientas y estrategias como los juegos elaborados en paquetería de office que ayudará a los alumnos a generar aprendizaje a través del entretenimiento, goce y disfrute, mientras que a los mismos maestros irán modificando sus formas de enseñanza, sus materiales de instrucción y desarrollar varios espacios de aprendizaje en el aula, ya que en la actualidad se ven en los salones de clases a estudiantes con apatía en las sesiones.

La importancia del juego para los docentes en el proceso de enseñanza en la Escuela Primaria Indígena “Ignacio Zaragoza”, es identificada como una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes. Principalmente considerando el valor del juego en tiempos de pandemia, como actividad de entretenimiento y disfrute; o como herramienta educativa digital con el objetivo de enseñar jugando y aprender jugando.

Es por esto que, al desarrollar este estudio, desde el punto de vista de la escuela primaria, se busca resaltar la importancia del jugar y del juego en un centro educativo, porque esto permite desarrollar en los alumnos la capacidad creativa, la imaginación y diversión. Su nula manipulación, experimentación y sin la invención de estrategias, el individuo no conquistaría nuevos espacios, no descubriría o no exploraría nuevos caminos, por lo tanto, debe convertirse en un interés para ser valorado como algo especial durante el proceso de la enseñanza de los docentes y durante el desarrollo de la maduración del niño, que a su vez debe ser considerado

pedagógicamente como una pieza fundamental con objetivos y propósitos en el desarrollo humano.

Se cumplió con un 70% de asistencia por parte de los alumnos en las sesiones, un 80% de participación y un 85% de aprendizaje, por lo que se logró obtener un impacto favorable y diferente en cuestión de que no se hubiera aplicado y que nunca hubiera existido.

El escenario fue complejo debido a la indisponibilidad de acceso a Internet, dispositivos electrónicos (celular, tablet, laptop), por lo que se realizaron esfuerzos para proporcionarles estas herramientas, entre las dificultades estructurales, condiciones geográficas y parte de lo que se analizó en el diagnóstico en general, se obtuvo un 80% entre asistencia y aprendizaje, comportamiento, características de la comunidad, por tal razón el trabajo de campo tiene relevancia en la elaboración de este proyecto.

3.2. Apartado metodológico

La elaboración y el diseño de este proyecto de investigación es a partir de la especificación del contexto, los procedimientos y los medios que permiten la recolección de datos como por ejemplo los enfoques que se utilizan para llevar a cabo este proceso de indagación, los cuales están divididos en enfoques cualitativos y enfoques cuantitativos, en este trabajo solo se empleará el cualitativo, del cual a continuación se dará una definición

La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica. Utiliza información descriptiva y no cuantificada y es usada preferentemente para el estudio de pequeños grupos: comunidades, escuelas, salones de clases, etc., auxiliándose de entrevistas, observación participante (el investigador se vuelve un elemento más de investigación), historias de vida, etcétera. (Perroni & Guzamán, 2008, pág. 21)

En la cita anterior, la investigación cualitativa se centra en las palabras, su interés principal es conocer las opiniones y percepciones de los participantes, en esta investigación se refiere a varias técnicas, métodos de recolección de datos y análisis de los mismos, el objetivo de esta investigación es captar algún aspecto del mundo social, ecológico, el desorden, la complejidad de la vida real, es decir, proporcionar la descripción verbal o explicación del fenómeno estudiado a través de registros narrativos, dicha información será interpretada, analizada, reflexionada o entendida.

A continuación, se dará a conocer los tipos de investigación cualitativa, incluyendo las técnicas utilizadas en la presente investigación (entrevista, observación)

Según (Arias, 2006, pág. 69) La observación es una técnica que consiste en visualizar a captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos preestablecidos.

De acuerdo con Arias (2006) la observación es un procedimiento de recopilación de información que proporciona una representación de la realidad de los fenómenos

estudiados, es decir, se refiere a un trabajo de campo y por este concepto se entiende el escenario donde se encuentran los sujetos que se van a investigar, nosotros como investigadores debemos de analizar un objeto/sujeto de estudio, no solo con la vista, si no con todos los sentidos.

Citando (Arias, 2006, pág. 73), la entrevista más que un simple interrogatorio, es una técnica basada en un diálogo o conversación “cara a cara”, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener información requerida.

Desde el argumento de Arias (2006) la entrevista es una técnica que nos permite recoger información de corte cualitativo con un carácter amplio, profundo y sustancial, la cual se basa en un diálogo entre dos personas, donde por un lado está el investigador y por otro lado el entrevistado, para enlazar una interacción en condiciones favorables para implantar así una plática abierta y flexible, a partir de esa conversación se responden propósitos concretos del estudio de investigación.

La investigación se llevó a cabo utilizando el método cualitativo, basado en una narrativa del fenómeno de estudio, denominada investigación descriptiva, para comprender la realidad de la persona que interactúan, por lo que el investigador se involucra en el análisis de sus propias creencias y su relación con los participantes del estudio.

En dicha investigación se utilizaron técnicas como entrevistas, observaciones, para la recolección de datos, lo que brindó el aporte necesario para sentar las bases de la teoría, y en el transcurso de este trabajo se observaron las estrategias de los docentes de manera híbrida para comprender mejor el estudio y el análisis de instrumentos y así percibir cómo se comporta un problema en su estado natural.

Por consiguiente, el tipo de investigación en este trabajo es descriptivo como se ha mencionado, ya que se recopilan diferentes evidencias para comprender la realidad de las personas que se sitúan en este entorno, se han estructurado preguntas durante este proceso y se han aclarado a medida que se dispone de más datos, con

la finalidad de obtener información cualitativa que permitan conocer de manera directa la situación vivenciada y comparar los distintos aportes de las fuentes.

Mi rol como investigador (Jaciél Mendoza Mérida) primeramente ha sido pedir permiso al director de la escuela para realizar dicho trabajo, logrando una respuesta favorable debido a que se trabajó anteriormente para el mismo centro de estudio en prácticas profesionales logrando así la observación; sí docentes aplican sistemáticamente un ambiente de aprendizaje y colaboran en la coordinación de la realización del trabajo de investigación, donde se han desarrollado herramientas para garantizar la recopilación oportuna y relevante de información para este trabajo.

De ahí surge el interés sobre esta investigación cuando realizaba mis prácticas profesionales I y II a distancia en la Escuela Primaria “Indígena Ignacio Zaragoza”, la cual es una institución de educación escolar básica referente al nivel primaria enfocada en el medio indígena, que contempla aproximadamente seis grados, en este nivel se incorporan a niños de alrededor de seis y 12 años de edad, la culminación de este nivel se acredita mediante un certificado que compone un requisito indispensable para ingresar a nivel secundaria.

Para el comienzo de esta investigación, se utilizaron las dos técnicas del enfoque cualitativo, las cuales son la observación y la entrevista que anteriormente se definieron.

Para conocer y tener una noción acerca del lugar a investigar, se realizó trabajo de campo en donde se utilizó la técnica de la observación, la cual partió de una observación simple que permitió visualizar como se encuentra la comunidad, como son los hogares, cuáles son las principales ocupaciones de los habitantes, como está conformada la escuela, cuantos salones la componen, con que materiales cuentan, a medida que se involucró con los sujetos la observación paso de ser simple a participante, debido a que permitió que se llevara a cabo las pláticas informales con los padres de familias de los alumnos para tener conocimiento sobre las costumbres y tradiciones de la localidad, con qué servicios tienen acceso, cuáles son sus grados de estudios, los deportes que se llevan a cabo etc., así también se

realizó una visita domiciliaria al encargado del centro de salud para saber cuál es el total de habitantes que hay en la comunidad.

En este espacio con ayuda de la observación y charlas informales con el director pude identificar diversas problemáticas que emergen dentro de esta institución, de las cuales dos se enfocan en la comunidad, tres de infraestructura en la escuela, dos sobre la organización y nueve en relación a lo pedagógico, sin duda alguna el problema que me interesó fue la falta de ambientes aprendizaje en esta nueva modalidad virtual por parte de los docentes debido a que cuentan con pocos conocimientos y habilidades para la utilización de las nuevas tecnologías en el acto educativo, que les sirven como herramienta para impartir sus sesiones de clases y que a su vez son indispensable para favorecer una enseñanza y por supuesto un aprendizaje en los alumnos.

De ahí surge el tema de ambientes de aprendizaje en tiempos de pandemia en la escuela primaria indígena “Ignacio Zaragoza”, de la comunidad el Donimo. Ante esta elección del tema se tuvo un inconveniente debido a que al principio se tenía como objeto de estudio a los alumnos de dicha institución a causa de esto se tuvo que elegir un nuevo tema que estuviese acorde con el rango de edad que requiere la línea específica de Educación Para Jóvenes y Adultos (EPJA), para ellos se creó un nuevo título el cual es: “Ambientes de aprendizaje en tiempos de pandemia en la escuela primaria indígena “Ignacio Zaragoza”, de la comunidad El Donimo.”

El proceso para obtener y recopilar la información mediante las técnicas de la investigación cualitativa fue difícil, debido a la pandemia, a pesar de eso se tuvo que realizar la aplicación de entrevistas para empezar a conocer al sujeto e iniciar a elaborar el diagnóstico, se partió nuevamente de visitas domiciliarias (siempre utilizando los protocolos de higiene para la prevención de COVID-19) a los actores institucionales para conversar con ellos, y así conocer aspectos personales como su edad, profesión, tiempo laborado en la institución, cargo laboral, estatus económico, social, familiar, si tienen conocimientos sobre los ambientes de aprendizaje y a su vez saber los motivos por los cuales no llevan a cabo los ambientes de aprendizaje en esta modalidad virtual, mencionaban que la nula implementación de los ambientes de aprendizaje se debe que tienen bajo conocimientos en las TIC´S y que no han asistido a cursos de cómo utilizar las TIC´S como auxilio a su instrucción pedagógica.

Conclusión

Este proyecto comenzó cuando cursaba el sexto semestre de la licenciatura en intervención educativa con línea específica de educación para jóvenes y adultos, en dicho semestre curricularmente se realizan prácticas profesionales, es por ello que me di a la tarea de buscar diversas instituciones relacionadas con mi línea, estaba interesado en el Instituto Hidalguense de Educación para Adultos (IHEA) y en el Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de las Familias (DIF) Municipal de San Bartolo Tutotepec, pero derivado de la pandemia COVID-19 que se está presentando a nivel mundial, dichas instituciones fueron cerradas temporalmente como una medida de reducción de contagios, por lo que no existía forma de poder realizar ahí dichas prácticas, así que tuve que investigar y recurrir a otras instituciones que estuviesen abiertas para trabajar ya sea de manera presencial o en línea, después de una ardua búsqueda, el director de la Escuela Primaria Indígena “Ignacio Zaragoza”, la cual está ubicada en la comunidad El Donimo perteneciente al municipio de San Bartolo Tutotepec Hidalgo, me abrió las puertas de la institución para poder realizar dichas prácticas profesionales.

Las prácticas profesionales iniciaban el 15 de febrero del presente año pero por motivos de que no encontraba instituciones abiertas para poderlas realizarlas, a partir del 18 de febrero tuve el primer acercamiento con el director de la institución de manera informal en su casa, me recibí de buena manera y por supuesto que me brindó su aceptación sin mayor problema para poder trabajar en la institución que está a su cargo, en una pequeña charla que tuve con él me enteré que es egresado de la UPN-H de Tenango de Doria y me doy cuenta que conoce el perfil de la LIE, su campo de trabajo y las aportaciones que se pueden hacer a su institución.

En dichas actividades que estuve auxiliando al director de la institución, fue la elaboración de materiales didácticos para algunas clases en línea, porque existen

niños que se les dificulta entender el tema o simplemente se realizaron para reforzar lo visto en sesiones pasadas, algunos materiales que estuve realizando fueron el sistema numérico decimal, recta numérica de fracciones y punto decimal, ejercicios de retroalimentación de cada uno de los mencionados, prácticas de lectura, entre otros, cuando terminaba de elaborarlos, me reunía con el director, para acompañarlo a entregar sus guías de trabajo cada semana a casa de cada uno de los alumnos y ahí aprovechaba para entregarles los materiales a los niños, dichos materiales eran posteriormente implementados en sesiones en línea con la ayuda de la plataforma de ZOOM, aunque no todos los alumnos tenían las posibilidades de acceder a las clases. Otra forma de ayudar al director fue revisar y calificar cada una de las guías que realizaban los niños por semana.

El realizar este trabajo sobre los ambientes de aprendizaje en tiempos de pandemia en esta primaria indígena, es una idea la cual brota de ciertas carencias que presentaban los docentes y alumnos de la institución antes mencionada, en la cual recibían su educación a distancia debido a la pandemia, que de una u otra manera nos abrieron sus puertas para que identificáramos debilidades en cuanto a las estrategias o metodología que se implementaban en este plantel educativo para el proceso de enseñanza- aprendizaje, debido a que los docentes carecen de conocimientos en el uso de las TIC'S y a parte algunos alumnos contaban con problemas como desmotivación, desinterés por aprender y estudiar, al no contar con un espacio de aprendizaje, al igual que va surgiendo una brecha de desigualdad social en comparación con otras instituciones de este mismo nivel educativo. Por tal motivo se investigaron las diferentes variables y perspectivas que influyen en este proceso.

Por tal razón la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general el cual consiste en desarrollar ambientes de aprendizaje en un modelo híbrido de educación para apoyo de los docentes en la Escuela Primaria Indígena "Ignacio Zaragoza". Así como también proporcionar los conocimientos nuevos obtenidos durante nuestra formación para que a los docentes les sirvan de base para su buena labor que realizan desde sus conocimientos y que fortalecieron

con todas las actividades que desarrollaron durante este proceso educativo en tiempos de pandemia.

En conclusión, esta investigación conduce al estudio y aplicación de los juegos interactivos en power point como ambientes de aprendizaje en este nivel básico que es primaria indígena, pero es importante tomar en cuenta y poner en práctica la energía lúdica enfatizando la importancia de este para los alumnos, por esta razón el juego en el sector educativo tiene un gran valor, por tal motivo han sido inventados los llamados juegos interactivos, los cuales están diseñados con la intención de originar el ejercicio de funciones mentales de manera general o particular.

Vale la pena aclarar que, el juego se constituye como la combinación entre diversión y aprendizaje serio, lo que a su vez refleja que el juego se convierta en creativo y el aprendizaje divertido, las actividades que se planifican conscientemente dentro del salón de clases, provocar que el docente aprenda y se divierta a la par que cumple con su trabajo. En medida que se van empleando los juegos este se constituye en un elemento básico en la vida del alumno, que además de ser atractivo y divertido resulta indispensable para su desarrollo, pero, ¿Por qué se convierte en esencial y qué aporta? Bueno pues, los alumnos deben estar activos para poder crecer y desarrollar sus capacidades, ahí es donde el juego se convierte en un eje central en el aprendizaje y desarrollo integral de los niños teniendo en cuenta que estos irán aprendiendo a conocer la vida jugando y lograr que los niños busquen, prueben, descubran y exploren el mundo por si solos, convirtiéndose en un instrumento valioso para la educación, pero antes de esto los niños requieren realizar las cosas una y otra vez antes de aprenderlas, por lo que los juegos se forman de un carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez a escenarios en los cuales se podrán adaptar.

Recordemos que un juego bien planificado fácilmente cubre la unificación de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los 14 principios pedagógicos de una manera armoniosa y placentera. Esta relación que se exigen dentro de los planes y programas de la SEP está presente en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, es importante destacar que los docentes visualizaron y ampliaron sus

conocimientos referentes a la educación digital para que los pusiera en práctica, como lo mencionan ellos queriendo hacerlo con y por amor al trabajo.

Al incorporar los juegos en los temas educativos por parte de los maestros para los alumnos, se les va enseñando lo fácil y divertido que es aprender, al igual que se pueden desarrollar diferentes cualidades como el deseo, creatividad y el interés por participar, atender y cumplir las reglas, ser respetado por los demás y ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar sus sentimientos sin pena a los demás, con la seguridad de que serán respetados y escuchados por sus compañeros.

La intención que se pretende con este proyecto es dar a conocer lo importante que son los juegos interactivos como ambientes de aprendizaje para apoyo a los docentes de este centro educativo, pretendiendo cambiar las rutinas de las clases tomando el ambiente más divertido y de su interés.

La función que tiene el proyecto de intervención es aplicar los conocimientos adquiridos durante la formación y obtener más experiencias en el ámbito educativo, en él se plantea una estrategia de intervención de la cual se recupera la valoración de los resultados de aplicación de la misma, destacando los aspectos teóricos, metodológicos, e instrumentos que permitieron su aplicación al problema docente planteado, señalando la intervención durante el proceso de construcción de los contenidos educativos con los sujetos y métodos.

Fue un espacio significativo, se aprendió a realizar una intervención educativa, donde los conocimientos adquiridos en la UPN, se aplicaron en este lugar; detectando una necesidad en la escuela primaria indígena "Ignacio zaragoza" de la comunidad de el Donimo, por lo que se diseñó la estrategia "Aprender Jugando" la cual permitió reforzar la enseñanza de los docentes, así mismo se llevó la aplicación del proyecto a través de una prueba piloto, obteniendo buenos resultados de la Intervención Educativa.

Aplicando cada uno de los juegos pertenecientes a la estrategia, hemos logrado enriquecer los aprendizajes y la instrucción pedagógica de los profesores. De igual

manera el tiempo de intervención en este centro de formación se desarrollaron las competencias tanto de la LIE como de la asignatura creación de ambientes de aprendizaje:

- Realizar diagnósticos educativos.
- Diseñar programas y proyectos oportunos en los ámbitos educativos tanto formales y no formales.
- Planear acciones y proyectos educativos en función de las necesidades de los diferentes contextos y niveles.
- Identificar, desarrollar proyectos educativos que respondan a la resolución de problemáticas con base en el conocimiento de diferentes enfoques pedagógicos.
- Evaluar instituciones, procesos y sujetos tomando en cuenta los enfoques metodológicos y técnicas de evaluación que permitan valorar su pertinencia y generar procesos de retroalimentación, con una actitud crítica y ética.
- Desarrollar procesos de formación permanentes y promoverlas con una actitud de disposición al cambio e innovación, utilizando los recursos científicos, tecnológicos y de interacción social que le permitan consolidarse como profesional autónomo.

Por ultimo de manera personal sobre mi proceso formativo profesional al realizar este proyecto de intervención es importante entender y mencionar que lo esencial no es la aplicación del mismo, sino el diseño, porque si no existe la estructura ni el esbozo de un proyecto, no pueden generarse estrategias para realizar un cambio, lo básico e ideal es la construcción de un proyecto que guie y apoye para que posteriormente se pueda aplicar, debido a que, si no se cuenta con estos elementos no se podrá saber cómo dirigir las acciones.

Bibliografía

- Arias, F. G. (2006). *El proyecto de investigación, introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme.
- Arriaga, M. (2015). EL DIAGNÓSTICO EDUCATIVO, UNA IMPORTANTE HERRAMIENTA PARA ELEVAR LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN EN MANO DE LOS DOCENTES. *Atenas*, 3(31), 63-74.
- Arteaga, C., & Gonzalez, M. (2001). Diagnóstico. *Desarrollo comunitario*, 82-106.
- Bravo, F., León, O. L., & Romero, J. (2018). Ambientes de aprendizaje. *ACACIA Cultiva: Equipo Metodología*, 1-20.
- Díaz Barriga, M. Z. (2012). *El enfoque formativo de la evaluación*. Secretaría de educación pública.
- Duarte, J. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL. *Revista Iberoamericana de Educación*, 97-113.
- González, M. O., Reus, N. N., & Olmos, J. E. (2015). Evaluación de los ambientes mixtos de aprendizaje desde la perspectiva del estudiante. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*(12), 1-12.
- INEGI. (2020). *Instituto Nacional de Estadística y Geografía*. Recuperado el 19 de septiembre de 2021, de Topografía-Archivo histórico de localidades geoestadísticas: <https://www.inegi.org.mx/app/geo2/ahl/>
- Koury, J. M., & Hirschhaut, M. (2020). Reseña histórica del COVID-19 ¿Cómo y por qué llegamos a esta pandemia? *Dialnet*, 58(1), 1-8.
- Martínez, D. (2018). ¿Enseñanza tradicional en el siglo XXI? *Neuronum*, 4(1), 1-8.
- Nivel de Educación Media; División de Educación General; Ministerio de Educación. (2012). Guía para el Diagnóstico Institucional. *Educacion*, 1-62.
- Olguin, P. (22 de Enero de 2012). *ELABORACION DEL PAGE*. Obtenido de Tema 7. Dimensiones de la Gestión Escolar.: <https://sites.google.com/site/elaboraciondelpage/tema-7-dimensiones-de-la-gestion-escolar>
- Perroni, M. D., & Guzmán, A. S. (2008). *Metodología de la Investigación*. México: Innovación educativa.
- Romero, T. M. (2019). Actividades docentes para potenciar el diagnóstico psicoeducativo Activities to promote the psycho-pedagogical diagnosis. *Edusol*, 86-97.
- Sil. Sn. A, I. (19 de 11 de 2021). entrevista al cuerpo docente de la escuela primaria indígena "Ignacio Zaragoza". (J. Mendoza Mérida, Entrevistador)
- Sil. Sn. A, I. (8 de 11 de 2021). Educación Tradicional. (J. Mendoza Mérida, Entrevistador)
- Sil. Sn. A., I. (8 de 11 de 2021). Educación en tiempos de pandemia. (J. Mendoza Mérida, Entrevistador)
- Sn. A. Tol, E. A. (7 de 11 de 2021). Educación Tradicional. (J. Mendoza Mérida, Entrevistador)

- Sn. A. Tol, E. A. (18 de 11 de 2021). Entrevista al cuerpo docente de la escuela primaria "indígena Ignacio Zaragoza". (J. Mendoza Mérida, Entrevistador)
- Sn. A. Tol., E. A. (7 de 11 de 2021). Educacion en tiempo de pandemia. (J. Mendoza Mérida, Entrevistador)
- Tomás, R. (2019). Actividades docentes para potenciar el diagnóstico psicopedagógico. *Dialnet*, 19(66), 86-97.
- Usagui, E. (1974). DURKHEIM: CONFLICTO Y EDUCACIÓN. *Universidad del Pais Vasco*, 276-290.

ANEXOS

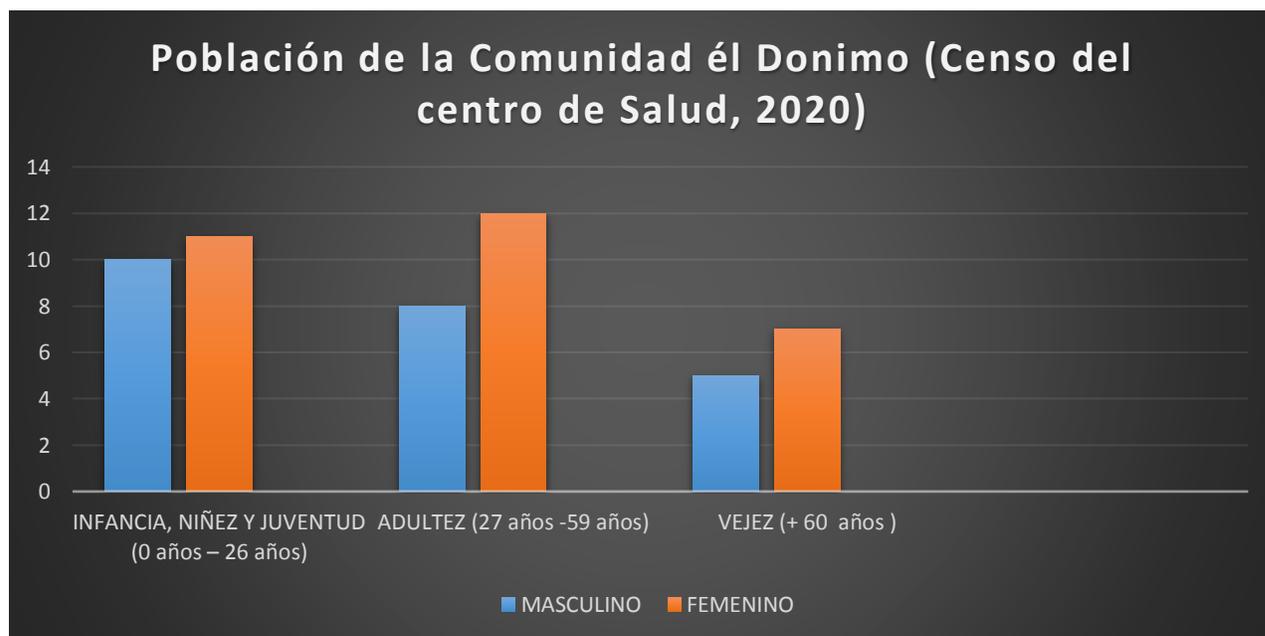
Anexos

Tabla 1. Rango de edades de la comunidad el Donimo

INFANCIA, NIÑEZ Y JUVENTUD (0 años – 26 años)		
MASCULINO	10	Total: 21
FEMENINO	11	
ADULTEZ (27 años -59 años)		
MASCULINO	8	Total: 20
FEMENINO	12	
VEJEZ (+ 60 años)		
MASCULINO	5	Total: 12
FEMENINO	7	
Total, de Habitantes:		53

Autor. Elaboración propia de Jaciel Mendoza Mérida a partir de los datos proporcionados por el centro de salud del censo 2020

Gráfica 1. Población de la Comunidad el Donimo (Centro de Salud,2020)



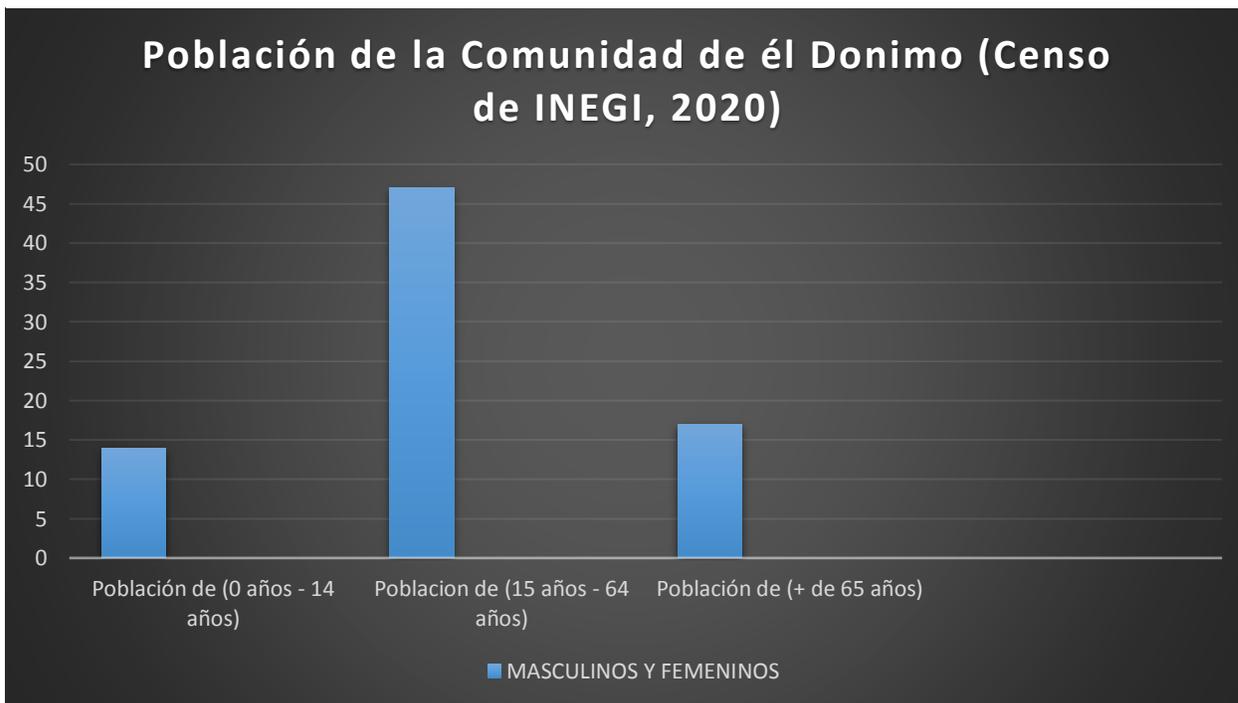
Autor. Elaboración propia de Jaciel Mendoza Mérida a partir de la tabla de rango de edades de censo del centro de salud, 2020

Tabla 2. Rango de edades de la comunidad el Donimo

Población de (0 años – 14 años)		
MASCULINO		Total: 14
FEMENINO		
Población de (15 años -64 años)		
MASCULINO		Total: 47
FEMENINO		
Población de (+ 65 años)		
MASCULINO		Total: 17
FEMENINO		
Total, de Habitantes:		81

Autor. Elaboración propia de Jaciel Mendoza Mérida a partir de los datos obtenidos de la página oficial de INEGI del censo 2020.

Gráfica 2. Población de la comunidad el Donimo (INEGI,2020)



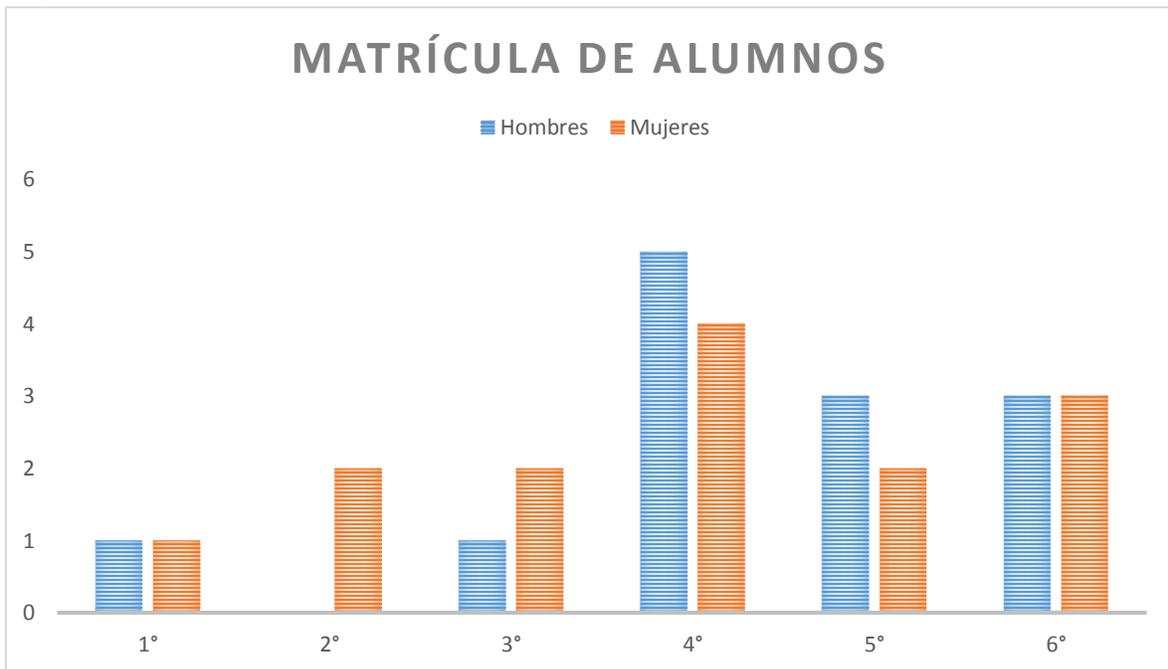
Autor. Elaboración propia de Jaciel Mendoza Mérida a partir de la tabla de rango de edades del censo de INEGI 2020.

Tabla 3. Matrícula de alumnos de la Escuela Primaria Indígena “Ignacio Zaragoza”, el Donimo, Hgo.

ALUMNOS INSCRITOS EN LOS DIFERENTES GRADOS.			
Grados	Hombres	Mujeres	Total, de alumnos
1°	1	1	2
2°	0	2	2
3°	1	2	3
4°	5	4	9
5°	3	2	5
6°	3	3	6
Total, de alumnos			27

Autor. Elaboración propia de Jaciel Mendoza Mérida a partir de datos proporcionados por el director de la institución

Gráfica 3. Matrícula de alumnos



Autor. Elaboración propia de Jaciel Mendoza Mérida a partir de la tabla 3

Tabla 4 Identificación y jerarquización de los problemas.

PROBLEMAS DIVIDIDOS EN LAS DIMENSIONES DE LA GESTIÓN ESCOLAR	
Dimensión Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Un alumno, al ir a hacer la entrega de las guías de trabajo se esconde. • No se conectan a las sesiones que son programadas por zoom. • Los alumnos entregan actividades incompletas. • Pandemia. • Organización, formas de trabajar y falta de interacción • Desinterés por estudiar • Razonamiento matemático • Poco desarrollo de ambientes de aprendizaje virtuales.
Dimensión Organizacional	<ul style="list-style-type: none"> • Poco hábito de autonomía por parte de los alumnos. • Algunos papas no están al pendiente de sus hijos.
Dimensión administrativa	<ul style="list-style-type: none"> • Cancha de usos múltiples en mal estado. • Se requiere de otras aulas. • En el aula de dirección. el techo cuenta con una perforación.
Dimensión Participación Social.	<ul style="list-style-type: none"> • Reclamo de un pedazo de terreno, que tiene la escuela. • Conflicto entre vecinos de la parte de arriba y la parte de abajo.

5. ¿Cuál es su salario?

6. ¿Cómo organiza sus clases?

7. ¿De qué manera motiva a sus alumnos?

8. ¿Conoce los ambientes de aprendizaje?

9. Antes de la pandemia, ¿En sus clases creaba ambientes de aprendizaje?

10. Si su respuesta fue si, ¿Qué ambientes de aprendizaje implementaba?

11. En estos tiempos de pandemia ¿En sus sesiones de clases lleva a cabo ambientes de aprendizaje?

12. Si su respuesta fue si ¿Cómo los lleva a cabo?

13. ¿Qué problemáticas se le han presentado en estos tiempos de pandemia?

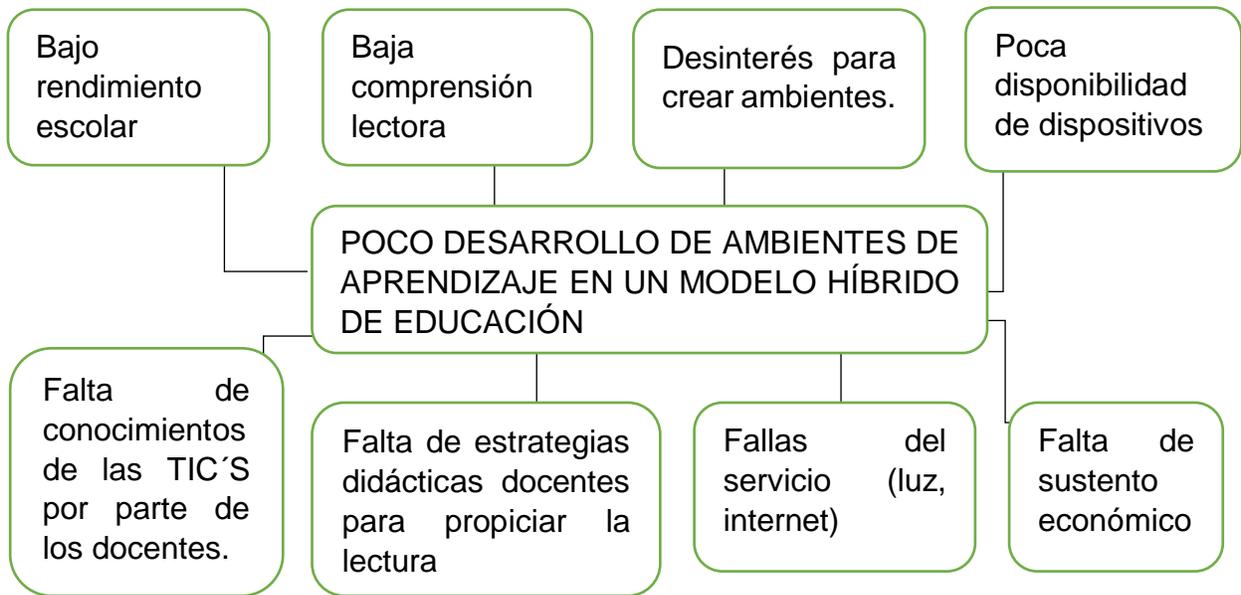
14. ¿Qué retos se le han presentado en estos tiempos de pandemia?

15. ¿Ha asistido algún curso sobre las tecnologías de la información que le sirvan en su proceso de instrucción?

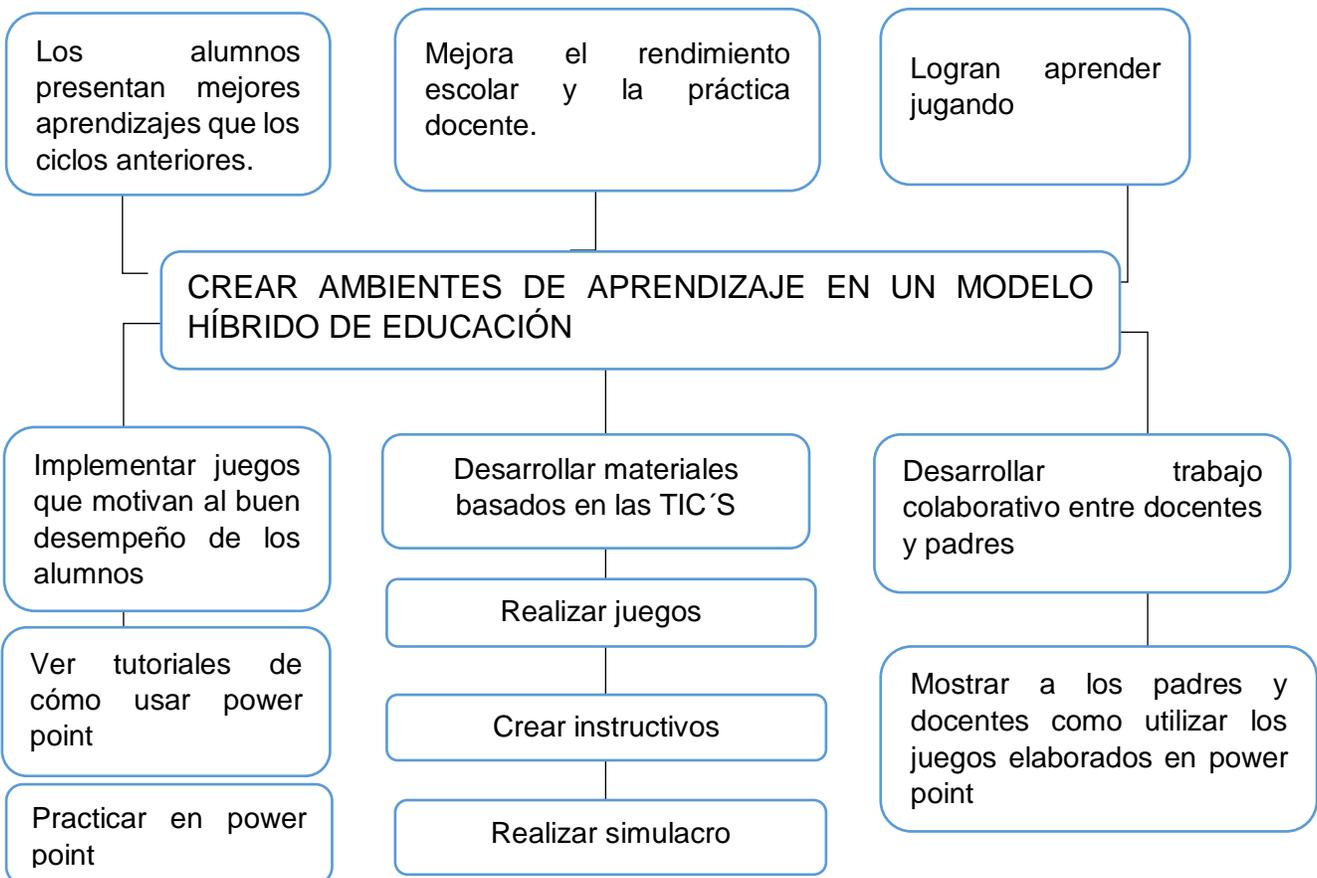
16. ¿Cómo es la relación docente-docente, alumno-docente, padres de familia-docente?

17. ¿Qué cambios existieron en estas relaciones a partir de la pandemia?

Mapa conceptual 1 Árbol del problema



Mapa conceptual 2. Árbol de objetivos



Instrumentos de Evaluación

Cuestionario de Opinión			
<i>Marca la casilla correspondiente</i>	Inadecuada	Satisfactoria	Excelente
<i>La presentación del material es</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>La organización del contenido del material es</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>La forma en que el material facilita tu aprendizaje es</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Las posibilidades de interacción del material son</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>La comunicación con el instructor es</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>La forma de funcionamiento de los hipervínculos es</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>La descarga de archivos es</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>La forma en que el material cumple el objetivo es</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>La facilidad de uso del material es</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>La documentación que acompaña el material es</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Escuela Primaria Indígena “Ignacio zaragoza” de la comunidad el Donimo					
Lista de asistencia					
Fecha:					
Actividad:					
Facilitador					
No.	Nombre	Apellido Paterno	Apellido Materno	Hora de entrada	Hora de Salida
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					

Rúbrica para evaluar la actividad			
CATEGORIA	NO APROPIADO (C)	MEJORABLE (B)	ADECUADO(A)
Trabajo en equipo			
Reglas	No participa en el aprendizaje en común.	Participa de modo aislado	Colabora en el aprendizaje común de las reglas
Juego	No acepta la derrota o presume la victoria	Discute en el cumplimiento de alguna regla	Sabe ganar y perder
Expresión oral			
Estructura de la explicación	No organiza la explicación, salta de un concepto o regla a otro	Es ordenado en la explicación, aunque imite alguna regla o concepto	Ordenado en su explicación y no omite reglas ni conceptos
Claridad y fluides	Muestra las ideas sin claridad y con continuos bloqueos o lee las instrucciones	Se expresa con relativa claridad y poca fluidez (pausa o bloqueos)	Expresa las ideas con claridad y fluidez casi todo el tiempo
vocabulario	Utiliza un vocabulario limitado y repite palabras	Utiliza vocabulario apropiado o utiliza sinónimos cercanos	Usa un vocabulario amplio y acorde con la temática del juego
Comprensión del juego			
Utilización del material	No utiliza el material físico del juego o lo hace de modo erróneo	Se apoya en el material, aunque no presenta ejemplos	Muestra el material a todos y realiza ejemplos a explicar
reglas	No sabe jugar	Sabe jugar, pero comete errores	Conoce el juego y las instrucciones
Participación y entusiasmo	No anima a jugar, no transmite entusiasmo	Juega con el resto del grupo	No hace falta que juegue, todos se divierten.



Ilustración 1 Instalaciones de la escuela primaria indígena "Ignacio Zaragoza"

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 2 Clases presenciales respetando los protocolos de salud.

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 3 Clases presenciales con los alumnos de 6to grado

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 4 Clases presenciales con los alumnos de 4to y 5to grado.

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 5 Retroalimentación con tema "Medidas de tiempo"

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 6 Clases presenciales con alumnos de 5to y 6to grado

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 7 Sanitización después del regreso a clases presenciales.

Autor: Jaciel Mendoza Mérida.



Ilustración 8 Clases presenciales con los alumnos de 6to grado.

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 9

Desarrollando diferentes espacios de aprendizaje a través de video cuentos

Autor: Jaciel Mendoza Mérida

Ilustración 10





Ilustración 11 Desarrollando historietas .

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 12 practicando el pensamiento y la toma de decisiones.

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 13 Creación de una tiendita escolar

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 14 Practicando la memorización de números e imágenes.

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 15

Clases en línea con los alumnos de 4to grado

Autor: Jaciel Mendoza Mérida

Ilustración 16





Ilustración 17 Presentación de la estrategia "aprender jugando"

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 18 Retroalimentación y revisión de las guías de trabajo de los alumnos

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 19 Visitas de padres de familia a sus hijos en horario de clases.

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 20 Reunión con padres de familia

Autor: Jaciel Mendoza Mérida

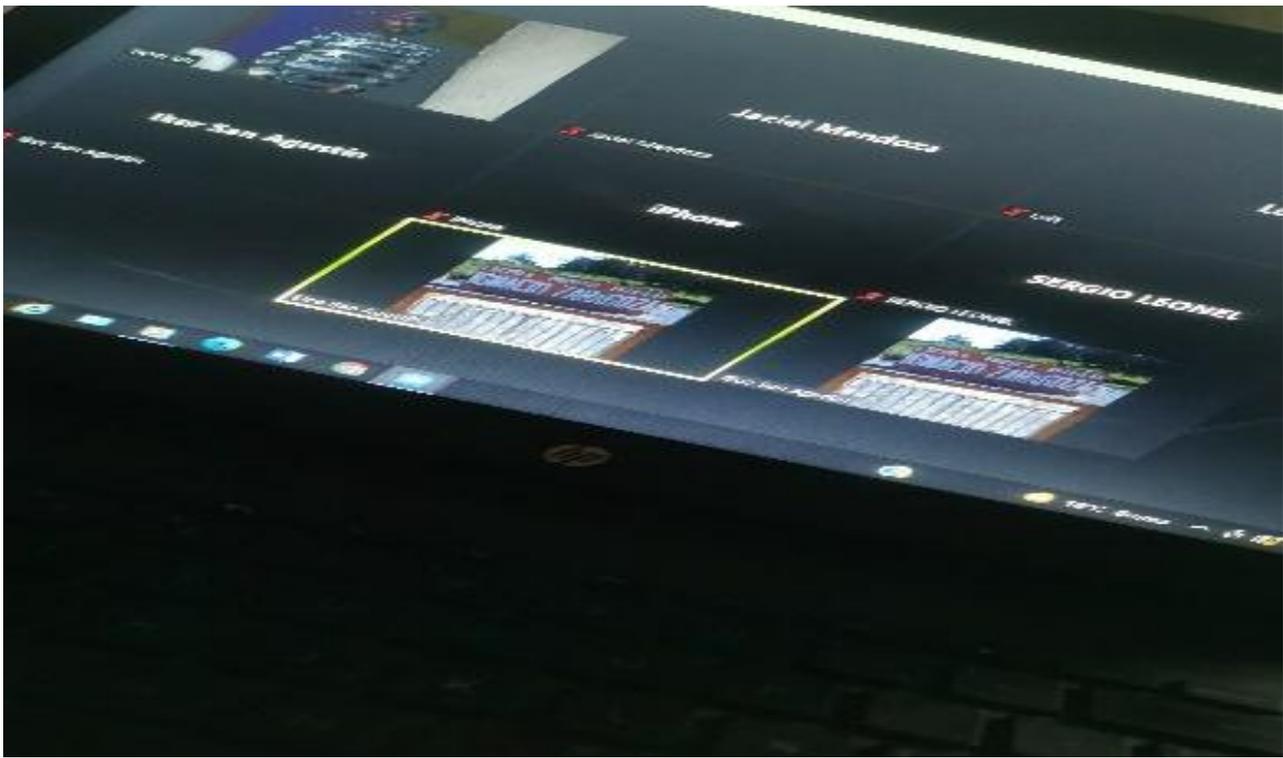


Ilustración 21 Clases de manera virtual

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 22 Reunión con docentes y supervisora de la zona

Autor: Jaciel Mendoza Mérida

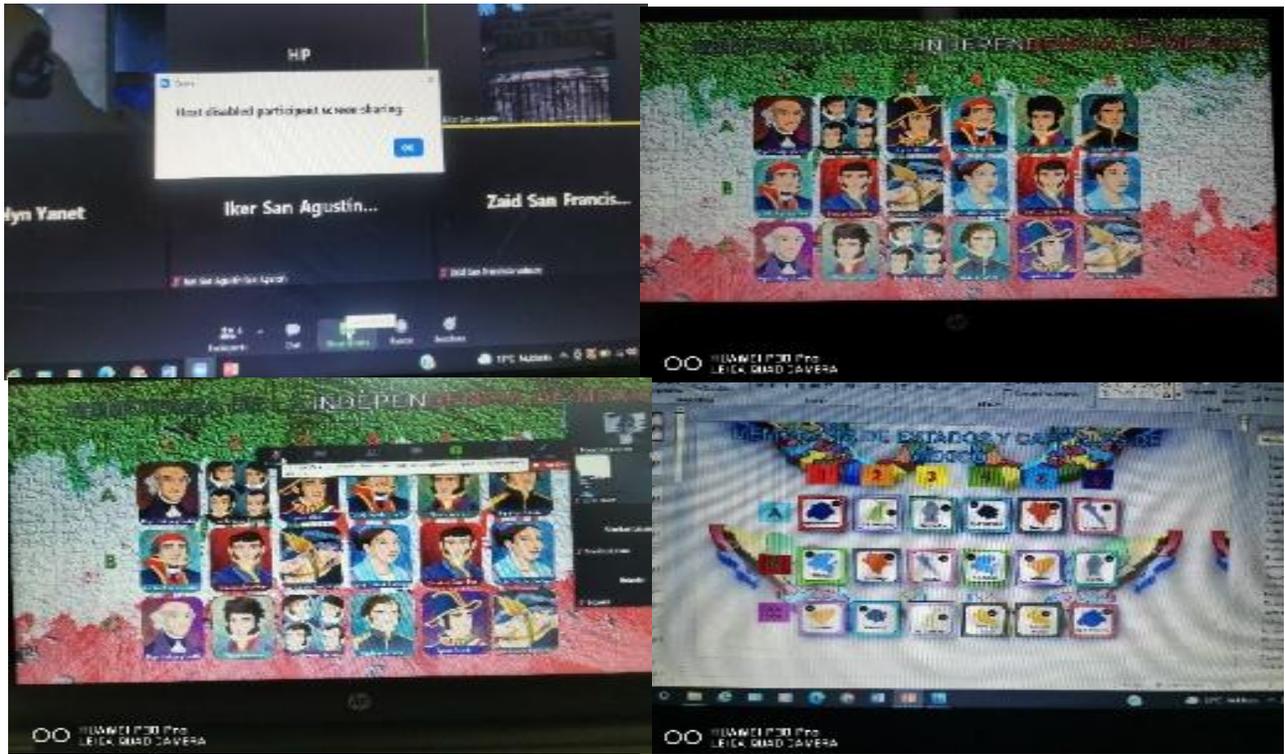


Ilustración 23 Diseño e implementación de los memoramas

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 24 Elaboración y entrega de materiales didácticos en tiempos de pandemia

Autor: Jaciel Mendoza Mérida

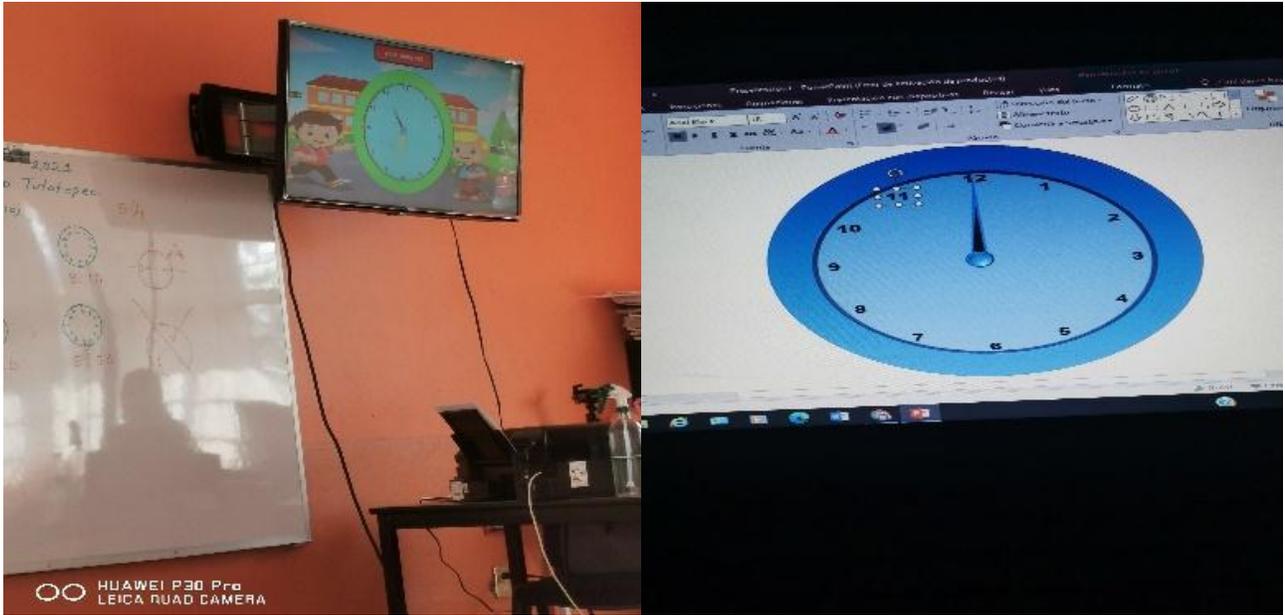


Ilustración 25 Elaboración y aplicación del reloj interactivo en power point de manera presencial

Autor: Jaciel Mendoza Mérida



Ilustración 26 Clases en zoom utilizando el juego de acertijos

Autor: Jaciel Mendoza Mérida