

**“EL JUEGO UMAPOLI COMO ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN
PARA COADYUVAR EN LA ATENCIÓN DE LOS USUARIOS DE LA
UNIDAD MÓVIL DE APRENDIZAJE (UMA) DEL IPN EN EL
ESTADO DE TLAXCALA”**

DIANA KAREN TEXCOYOAC HUERTA

APETATITLÁN, TLAXCALA, JULIO DE 2021.

**“EL JUEGO UMAPOLI COMO ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN
PARA COADYUVAR EN LA ATENCIÓN DE LOS USUARIOS DE LA
UNIDAD MÓVIL DE APRENDIZAJE (UMA) DEL IPN EN EL
ESTADO DE TLAXCALA”**

**PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

PRESENTA:

DIANA KAREN TEXCOYOAC HUERTA

ASESORA:

MTRA. MARÍA EUGENIA SANCHÉZ MINOR

APETATITLÁN, TLAXCALA, JULIO DE 2021.

TITULACIÓN

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Apetatitlán, Tlax., a 07 de Julio 2021.

**C. DIANA KAREN TEXCOYOAC HUERTA
PRESENTE.**

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo Intitulado: **"El juego UMAPOLI como estrategia de intervención para coadyuvar en la atención de los usuarios de la unidad móvil de aprendizaje (UMA) del IPN en el estado de Tlaxcala "** Opción Proyecto de Desarrollo Educativo de la Licenciatura en Intervención Educativa y a solicitud de su asesor Mtra. María Eugenia Sánchez Minor manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.



U. S. E. T.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD 291
TLAXCALA

**ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**



**MTRO. VÍCTOR REYES CUAUTLE
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 291 TLAXCALA**

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

Agradecimientos

Primeramente, quiero agradecer a Dios por que fue mi principal apoyo y motivador para cada día continuar, gracias cada oportunidad en mi vida Josué 1:09.

A mi asesora

Mtra. María Eugenia Sánchez Minor gracias por su dedicación y paciencia, por cada detalle y momento para guiarme, agradezco su apoyo en el desarrollo de esta tesis.

A mis maestros

Gracias a todas las personas que fueron participes en este proceso, ya sea de manera directa o indirecta, por poder realizar este sueño que hoy día se ve reflejado en la culminación de mi paso por la universidad.

A mi familia

Gracias por sus buenos deseos y apoyo incondicional, agradezco a Dios por ser parte de una familia que me brinda su apoyo y amor espero que juntos sigamos compartiendo nuevas metas.

Dedicatoria

A mis padres

En gran manera reconozco y agradezco los esfuerzos realizados para poder culminar mi carrera profesional, siendo para mí la mayor herencia.

Gracias por su apoyo incondicional en las diferentes etapas de mi vida. Por ser un gran ejemplo a seguir. En especial a mi madre, gracias al esfuerzo y dedicación estoy cumpliendo una meta más en mi vida. Hoy quiero darte las gracias por lo que nos has brindado a mí y a mis hermanos.

ÍNDICE

Introducción	1
---------------------------	----------

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL Y LA NECESIDAD DE INTERVENCIÓN.

1.1. Ámbito de Intervención: Instituto Politécnico Nacional.....	6
1.1.1. Centro de Educación Continua y a Distancia, Tlaxcala	7
1.2. Justificación para la Intervención.....	12
1.3. Objetivos de la Intervención.....	13

CAPÍTULO II

REFERENTES CONCEPTUALES DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA.

2.1. Modalidades de la educación: formal y no formal.....	15
2.2. La Tecnología en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje.....	17
2.3. La Intervención Educativa.....	22
2.4. UMAPOLI y el Aprendizaje Significativo.....	28
2.5. El juego como estrategia para el desarrollo del aprendizaje.....	33
2.6. Temas de relevancia social en educación primaria	37

CAPÍTULO III

ESTRATEGÍA DE INTERVENCIÓN.

3.1. Estrategia de intervención.....	50
3.2. Descripción del Juego UMAPOLI.....	52
3.3. Ficha de trabajo UMAPOLI.....	56
3.4. Secuencia Didáctica UMAPOLI.....	66
3.5. Curso-Taller de orientación para los operadores de la UMA acerca del Juego UMAPOLI.....	67

CAPÍTULO IV
PROPUESTA DE EVALUACIÓN.

4.1.	Evaluación del proyecto	71
4.2.	Instrumentos de evaluación.....	74
	Conclusiones	77
	Referencias Bibliográficas	79
	ANEXOS	84

Introducción.

El presente Proyecto de Desarrollo Educativo se diseña con la finalidad de coadyuvar en las actividades educativas que realiza la Unidad Móvil de Aprendizaje (UMA), del Centro de Educación Continua (CECUTLAX) del Instituto Politécnico Nacional (IPN) en el Estado de Tlaxcala, específicamente en la sesión de vinculación con las escuelas de educación primaria.

De esta manera, el proyecto UMAPOLI, como propuesta de intervención parte del desarrollo de las Prácticas Profesionales que establece el programa de Licenciatura en Intervención Educativa, con la finalidad de complementar la formación profesional de los interventores educativos, de esta manera, la incorporación al ámbito de intervención en el sexto semestre fue detonante en la identificación de la necesidad a la cual el proyecto pretende dar respuesta; el involucramiento con la realidad educativa, contribuyó de manera fundamental para conocer y caracterizar en el caso particular, a la Unidad Móvil Aprendizaje (UMA) del CECUTLAX-IPN.

El programa UMA es implementado por el IPN, en los Estados de Sonora, Sinaloa, Michoacán, Oaxaca y Tlaxcala, con el apoyo de las fundaciones Alfredo Harp Helú y Gonzalo Río Arronte, incorpora al programa Unidades Móviles de Aprendizaje (UMA) en el año 2006, ampliando con ello la atención a distintos sectores de la población. De esta manera, el programa alcanza uno de sus principales objetivos primordiales: “Contribuir al desarrollo íntegro de las zonas marginadas de la república mexicana, para lograr mejoras en la calidad de vida de las personas” (IPN, 2018:2).

Dada la relevancia de la UMA para el año 2010 se implementan 5 unidades estratégicamente en los centros del IPN del país. En junio de 2011 se incrementaron 2 unidades a nivel nacional, a la fecha, cuenta con un total de 7 unidades; de las cuales, 5 fueron donadas por la fundación Alfredo Harp Helú y las 2 últimas por la fundación Gonzalo Río Arronte. Para el año 2012, el objetivo del proyecto fue procurar el constante desarrollo de las UMA, contando con condiciones tanto institucionales como operativas a fin de ampliar las Unidades Móviles a nivel nacional, alcanzando con ello una mayor atención educativa en las diferentes regiones del país.

Los antecedentes de la UMA del CECUTLAX IPN en Tlaxcala, datan desde el año 2010, tiempo en el cual ha brindado sus servicios a los distintos niveles de la Educación Básica y al público en general, promoviendo con sus acciones educativas acercar a estudiantes e interesados al uso de la tecnología a través de los materiales con los que cuenta la unidad, como: laptops, proyector e internet; así como abordar temas acerca del cuidado del medio ambiente, medidas de higiene, cuidado de la salud, prevención de las adicciones, entre otras.

La UMA está adaptada en un autobús acondicionado como un aula didáctica, con pequeños pupitres para atender a 22 usuarios sentados cómodamente; equipada con 14 Laptops (sólo para el uso de los usuarios); 1 computadora de escritorio destinada para el personal que proyecta los contenidos educativos y, en donde se resguardan los archivos digitales de trabajo de los temas programados para las visitas; cuenta con equipo de audio, pantalla de proyección, video proyector, impresora y equipo de aire acondicionado.

El Departamento de Servicios Educativos del CECUTLAX IPN, es el área principal en la gestión del programa, encargada de recibir las solicitudes, planificar las actividades que se llevarán a cabo durante la estancia de la UMA en las escuelas o comunidades que solicitan los servicios educativos, realizar las actividades de logística para la atención, programar las sesiones, seleccionar las temáticas que se abordarán de acuerdo a las peticiones del nivel educativo o sector que solicita los servicios; información que se va concentrando en el Departamento de Educación Continua del CECUTLAX, los datos estadísticos principalmente recuperan el número de beneficiarios por el programa.

De esta manera, la información que se reporta resalta que, en el año 2011, se benefician en su fase de implementación a 100 personas, para el año 2015 incrementa de manera significativa, atendiendo a 15,000 beneficiarios de diversas comunidades de los 60 municipios de la entidad de Tlaxcala, incremento reflejado por la vinculación que se establece entre la UMA- IPN con la Secretaría de Educación Pública de la entidad, generando con esta acción un impactando de manera significativa en la atención a niños y adolescentes.

La Unidad Móvil para el desarrollo de las visitas a los centros escolares, cuenta con un operador del autobús y un responsable comisionado para las visitas; durante la estancia en los centros escolares, se proyectan cápsulas previamente seleccionadas; el mecanismo que tiene la institución para operar el proyecto, inicia con brindarle a los alumnos una breve introducción acerca de la Unidad Móvil, enfatizando en los antecedentes históricos del proyecto; se señalan también algunos logros del IPN; se socializan con los alumnos visitantes la función que desempeñan el instituto en el estado y, finalmente se resalta el objetivo de la visita de la UMA y el tema que se proyectará a los asistentes durante la visita.

Es en esta fase de la operatividad del programa, en donde se identifica la necesidad de intervención, es importante resaltar, que los temas que se proyectan son organizados en la planeación realizada por el Departamento de Servicios Educativo del CECUTLAX; durante la visita el encargado de atender a los grupos sólo proyecta los materiales seleccionados, tratando de motivar a los niños acerca del contenido de las cápsulas para que no se disperse su atención; al término de éstas hace algunas preguntas relacionadas con el tema y pasa a la siguiente, sin que haya una retroalimentación del contenido proyectado, y tampoco existen dinámicas o juegos que hagan interesantes las visitas a la UMA a los niños que asisten. La única estrategia que se utiliza es el video y algunos chistes para interesar a los alumnos, no hay estrategias y materiales didácticos para el desarrollo de la sesión relacionados con las cápsulas informativas que permita la reflexión de los temas abordados. Una vez que termina de transmitirse la cápsula informativa, los alumnos descienden de la Unidad Móvil y se da por concluida la actividad.

Es importante señalar que, el personal que participa en la Unidad Móvil de Aprendizaje, cuenta con perfiles profesionales ajenos al campo educativo, en su mayoría son contadores e ingenieros, quienes por su formación desconocen de estrategias didácticas de aprendizaje acordes a las características de los niños de preescolar, primaria y secundaria, por lo que, toman a las cápsulas informativas como la única forma de trabajo.

De esta manera, el proyecto de intervención UMAPOLI pretende responder a la necesidad identificada en la fase diagnóstica de Prácticas Profesionales y acercar al personal que opera la UMA una propuesta que coadyuve en el Servicio Educativo que brinda en Educación Primaria, específicamente para el primer y segundo grado; considerando el diseño de una serie de juegos que propicien una experiencia educativa lúdica que retroalimenten los contenidos proyectados en las cápsulas informativas a los niños; propuesta que se expone en los siguientes capítulos.

El capítulo primero plantea de manera detallada la información del CECUTLAX IPN, destacando su marco institucional y las acciones de vinculación que emprende a través de la UMA en la entidad de Tlaxcala; se presenta de igual manera la necesidad identificada en la fase diagnóstica, la justificación de emprender un proyecto de intervención, así como los objetivos a desarrollar en el mismo.

En el segundo capítulo se exponen los referentes teóricos del proyecto de intervención, fundamentado el tipo de intervención que se propone para el ámbito de la UMA, se recuperan las aportaciones de los autores Eduardo Remedí y Teresa Negrete Arteaga, para diseñar una intervención pertinente; asimismo, se resalta el modelo de intervención socioeducativa, recuperando las aportaciones de algunos autores, tales como Víctor Ventosa, Jasone Mondragón e Isabel Trigueros, para el diseño de la estrategias propuesta para la UMA.

El capítulo tercero, comprende la organización de la propuesta UMAPOLI recuperando al juego como estrategia pertinente para coadyuvar en las actividades de la Unidad Móvil.

Y en el cuarto y último capítulo se expone la propuesta de evaluación definiendo el método y los instrumentos a aplicarse desde el diseño de este proyecto.

**CAPÍTULO I:
MARCO CONTEXTUAL Y LA NECESIDAD
DE INTERVENCIÓN**

1.1. **Ámbito de Intervención: Instituto Politécnico Nacional**

El Instituto Politécnico Nacional (IPN, 2017) fue fundado el primero de enero de 1936, en colaboración con el presidente de la República el General Lázaro Cárdenas y el Secretario de Educación Pública el Licenciado Gonzalo Vázquez, con la iniciativa de mejorar y ampliar las opciones la Educación Media Superior en México, determinando pautas de calidad profesional en los ámbitos de economía, tecnología, cultura y política, incorporando el desarrollo de la práctica para el conocimiento por parte de los estudiantes.

En 1937 quedó oficialmente establecido, la ceremonia de apertura se realizó en el Palacio de Bellas Artes, así mismo, quedaron inaugurados los planteles que lo constituyen. Para el 23 de noviembre de 1938, se hizo la invitación a líderes y representantes de los sindicatos mineros, petroleros, ferrocarrileros, electricistas, para el diseño del plan curricular de las ingenierías que se impartirían en el instituto politécnico; en el artículo 3° de su Ley Orgánica se enfatiza que:

IPN es un órgano desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública, la cual tiene por finalidad, enfatizar y mejorar la atención y eficacia en el desarrollo educativo en sus diferentes modalidades y programas, siguiendo el orden de las dependencias públicas a la que pertenece para así ejercer, el acceso de estudiantes de escasos recursos a todos los servicios de la enseñanza técnica que presta el Instituto. (IPN, 1981: 8)

En tal sentido, es como ha impulsado el desarrollo científico y tecnológico del país, así como el crecimiento de las industrias petrolera, eléctrica, infraestructura, telecomunicaciones, medicina, ciencias biológicas; el IPN es reconocido a nivel nacional y mundial, por la gran aportación que ofrece a través de programas educativos de manera presencial, a distancia, no escolarizada o mixta, principios que se expresan en su misión, la cual resalta: *Formar integralmente capital humano capaz de ejercer liderazgo en los ámbitos de su competencia, con visión global, para contribuir al desarrollo social y económico de México (IPN, 2018:8).*

El impacto de la misión del instituto, se refleja en las diferentes acciones educativas que promueve, ofreciendo bachillerato y licenciatura virtual, cursos en línea y diplomados, los cuales constituyen una alternativa de formación de alto nivel para todos los sectores sociales, con mayor énfasis en las personas de bajos ingresos, brindando oportunidades de educación superior y continua. De igual forma, y según su visión educativa, expresa ser una: *“Institución de vanguardia, incluyente, transparente y eficiente que contribuye al desarrollo global, a través de sus funciones sustantivas, con calidad ética y compromiso social”* (IPN, 2018:8).

Estableciendo estratégicamente en las entidades de la República Mexicana, centros y unidades de enseñanza e investigación especializadas en ingeniería en robótica, sistemas ambientales, farmacéutica, industriales, entre otras ramas educativas los centros de educación continua, que brindan cursos y diplomados, modalidades de educación a distancia, ofertas educativas que brindan a los jóvenes de la república mexicana.

Cuenta con el canal 11 de televisión, presenta programas educativos de niños, jóvenes y adultos, desde películas culturales, reportajes, documentales históricos, sociales entre otras características. En el año 2019 el canal 11 ha sido la estrategia de difusión para difundir programas de vanguardia educativos y culturales para todo público; así como su división en 15 centros de educación continua en algunas entidades de la República Mexicana; los cuales coadyuvan al objetivo primordial del IPN.

1.1.1 Centro de Educación Continua y a Distancia, Tlaxcala

El Centro de Educación Continua Unidad Tlaxcala (CECUTLAX) se encuentra ubicado en Av. Melchor Ocampo No. 28 esquina Allende, en el municipio de San Pablo Apetatitlán de Antonio Carvajal en la entidad federativa de Tlaxcala. El municipio que colinda al norte de Amaxac de Guerrero, se establecen linderos con el municipio de Santa Ana Chiautempan y asimismo al poniente colinda con la capital del estado y Totolac; el municipio cuenta con un total de 1 272 847 habitantes (INEGI, 2015).

La normatividad educativa del Centro de Educación Continua en el Estado de Tlaxcala, establece de acuerdo su documento de creación, ser un organismo desconcentrado de la administración pública estatal, encargado de la formación profesional de nivel medio superior y superior, así como, para la capacitación y especialización, tiene como objetivo promover la educación continua a través de una amplia oferta educativa en modalidad virtual, presencial y mixta enfocada a los sectores público, privado y social que conlleve al desarrollo sustentable de la entidad centro que se despliega en dos vertientes:

- a) Oferta cursos a la medida del usuario en la modalidad presencial, virtual y mixta en materia de Administración, Computación, Desarrollo Humano, Desarrollo Organizacional, Educación y Ciencias Sociales, Ingeniería, Desarrollo Ambiental y Medicina.
- b) Incubadora de Empresas, consiste en dar apoyo a las personas que cuenten con una idea de negocio y que estén interesados en crear su propia empresa o bien a las que ya están en marcha y requieren de apoyo para su crecimiento (CECUTLAX, 2018).

Las instituciones educativas, de educación formal conforme a su operatividad determinan la misión y visión institucional, por lo que el Centro de Educación Continua, plantea en su misión:

Ser un Organismo desconcentrado de la Administración Pública Estatal con normatividad académica y técnica del Instituto Politécnico Nacional. Imparte programas educativos y empresariales en las modalidades: Presencial, Virtual y Mixta, para lograr una mayor competitividad en los sectores público, privado y social, que impulsen la innovación y el desarrollo sustentable en el Estado. (CECUTLAX, 2018a:9)

La misión del CECUTLAX al implementar educación en diversas modalidades educativas, se presenta en su visión institucional:

Ser un Centro de educación Continua y a Distancia de vanguardia y excelencia, que beneficie a la sociedad Tlaxcalteca y a la región, con programas certificados de capacitación, formación, actualización del más alto nivel, con infraestructura y tecnología de punta para fomentar habilidades de alta competitividad y así mejorar los niveles de vida de la sociedad”, que orientan su quehacer cotidiano. (CECUTLAX, 2018b: 9)

La visión antes expuesta ha tenido un impacto en el estado de Tlaxcala, al brindar programas educativos que certifican estudios de educación media superior, superior, y continua.

En el año 2011, la Unidad Móvil de Aprendizaje (UMA) comienza a operar en la entidad de Tlaxcala, como resultado del censo realizado por el INEGI y el Sistema Educativo del IPN en el año 2010, el cual señalaba la necesidad de brindar educación para todos, apoyando a grupos vulnerables de comunidades urbanas y rurales, con el objetivo de aportar en los niveles formativos de educación básica, media superior y superior, experiencias vinculadas al uso de los dispositivos tecnológicos y el internet, prioridad que es atendida a través del proyecto UMA del CECUTLAX IPN; en el año 2011 comenzó a trabajar con comunidades de la entidad.

De acuerdo con la información institucional local del CECUTLAX, el programa de Unidad Móvil de Aprendizaje está diseñada integralmente para atender dos necesidades en la zona:

- ❖ Servicios Educativos.
- ❖ El acceso a las Tecnologías de la Informática y la Comunicación.

Incorporando materiales visuales a través de cápsulas informativas, las cuales contienen información de temas relacionados con el medio ambiente, salud, tecnología, computación, geografía, seguridad, vialidad, entre otros. Desde el año 2017 se inició una organización y clasificación de materiales audiovisuales pertinentes a los distintos grupos de edad de los usuarios y de los temas que solicitan las instituciones beneficiadas con el programa.

A través de la revisión de documentos normativos y manuales de operación, así como por las entrevistas realizadas al personal, fue posible identificar el perfil del personal del CECUTLAX, el cual se expone a continuación:

Organigrama Institucional	
Cargo	Perfil Profesional
Director General de CECUTLAX-IPN	Ingeniería Mecánica y Eléctrica
Dirección de Integración Social y Desarrollo de Negocios	Ingeniería Químico Industrial
Departamento de Difusión y Seguimiento	Licenciatura en Arquitectura
Departamento de Educación Continua	Vacante
Departamento de Servicios Administrativos Técnicos	Licenciatura en Contaduría Pública
Departamento de Presupuestos e Inventario	Licenciatura en Contaduría Pública
Departamento de Informática	Ingeniería en Computación
Departamento de Cursos en Línea	Ingeniero en Sistemas
Fuente: Diagrama organizacional del personal Cecutlax. (CECUTLAX, 2018: 10)	

El CECUTLAX IPN, establece una vinculación con universidades de la entidad afines al ámbito educativo, lo que posibilita incorporar a prestadores de servicio social y prácticas profesionales, a través de los convenios interinstitucionales para atender los programas educativos; los prestadores de servicio ajenos a saberes pedagógicos se desempeñan en áreas administrativas dentro de la institución.

Parte del mecanismo de operación de la UMA se realiza a través del Departamento de Servicios Educativos, el responsable del departamento agenda y organiza las actividades para la impartir los cursos y cubrir la demanda solicitada a través de la petición (vía oficio), la cual es dirigido al director del Centro de Educación Continua,

principal gestor del programa y, quien planifica las actividades (lunes a viernes) que se llevarán a cabo durante la visita a los grupos de Educación Primaria.

Durante la observación de las actividades que se emprenden en el programa y el grupo focal realizado en el diagnóstico de Prácticas Profesionales I, permitió identificar las áreas de oportunidad en la operatividad de las visitas que hace la UMA, resaltando:

1. El CECUTLAX, específicamente el área que opera la Unidad Móvil de Aprendizaje (UMA), no cuenta con el personal suficiente para atender la operatividad del programa, cuenta solamente con una persona de base para dicha tarea.
2. Las cápsulas informativas, son la única propuesta a trabajar con los beneficiarios de la unidad, sea en una institución educativa o comunidad, por lo que carece de propuestas dinámicas que enriquezcan las visitas.
3. El contenido a presentar en las cápsulas informativas durante la visita, no corresponde a la edad adecuada de los usuarios, pues la elección de los materiales depende del criterio del personal responsable de la UMA.
4. Se carece de capacitación para el personal responsable de operar la UMA en las visitas a los centros escolares, con temas relacionados con los contenidos a trabajar, bases teóricas y metodológicas que mejoren la implementación de la unidad móvil, tomando en cuenta las características de los usuarios de educación primaria.

Se identifica que la falta de conocimiento relacionados con las características de los usuarios de educación primaria, estrategias de aprendizaje, técnicas de enseñanza, por parte del personal que opera la UMA, impacta en el uso y aprovechamiento de los materiales educativos con los que cuenta la unidad, por ende, se considera prioritario atenderla a través de un proyecto de intervención dirigido al diseño de una estrategia intervención que fortalezca la experiencia de aprendizaje a bordo de la Unidad Móvil de Aprendizaje.

1.2. Justificación para la Intervención

El Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE) resalta que, en la entidad federativa de Tlaxcala, existen más de 300 mil estudiantes de los 60 municipios en el nivel primaria, de los cuales, un promedio de 15 mil de ellos han sido usuarios beneficiarios por el programa UMA, de acuerdo con los datos del CECUTLAX durante el año 2015. Por lo que, es necesario coadyuvar en la UMA para la atención de los usuarios de educación primaria y propiciar una experiencia que retroalimente el aprendizaje de contenidos de relevancia social, que son parte del catálogo de temas de la UMA y su vinculación con los temas que considera la educación básica en dicho ámbito, de acuerdo con el Programa de Desarrollo Educativo del INEE, el cual resalta que:

Se reconoce que el rezago educativo en los distintos grados de Educación Primaria está asociado a la pobreza extrema, identificando un 28.0% en mujeres y un 32.2% en hombres, condición que ejerce un impacto significativo, tanto en el acceso a la escuela como en el rendimiento escolar. (INEE, 2019: 23)

Por lo que, las acciones que emprende la UMA, acercan a los niños de comunidades rurales y urbanas al uso de las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento de forma gratuita, motivo por el cual, el conocimiento que tenga el personal que opera la unidad acerca de los intereses de los niños usuarios del programa, contribuye de manera relevante a brindar una experiencia de aprendizaje significativo. De esta manera, la propuesta UMAPOLI parte de un conjunto de juegos organizados que toman como base los temas de relevancia social comprendidos en el plan y programa de 1° a 2° grado de educación primaria 2011 y los vincula con los temas que comprenden los videos que son proyectados a los estudiantes durante la visita; los juegos seleccionados para que los niños puedan participar de una experiencia lúdica que contribuya a reflexionar y socializar sus aprendizajes en relación con las cápsulas informativas proyectadas.

1.3. Objetivos de la Intervención

Objetivo General:

Diseñar el juego UMAPOLI como estrategia de intervención que coadyuve en las acciones de la Unidad Móvil de Aprendizaje del IPN, centrada en la actividad lúdica que vincule los contenidos de relevancia social educación ambiental y educación para la salud para retroalimentar de manera significativa las cápsulas educativas existentes.

Objetivos Específicos:

1. Seleccionar juegos acordes a las características de los niños de primero y segundo grado de educación primaria.
2. Diseñar el juego UMAPOLI integrando actividades lúdicas afín de retroalimentar las líneas temáticas de las cápsulas informativas de la UMA, vinculando los contenidos de relevancia social educación ambiental y educación para la salud.
3. Orientar a los operadores de la UMA a través de un taller acerca de los beneficios del uso de la propuesta UMAPOLI para incorporarlo a su práctica durante las visitas en los centros escolares.
4. Proponer instrumentos de evaluación y seguimiento para la propuesta de UMAPOLI.

CAPÍTULO II:
REFERENTES CONCEPTUALES DE LA
INTERVENCIÓN EDUCATIVA

2.1. Modalidades de la educación: formal y no formal

Es importante puntualizar que la educación es la formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas, acorde con el contexto social, prácticas o creencias. La educación formal es sistematizada, se adjunta a un sistema de educación oficial que incluye un programa educativo de intervención intencionada; que se imparte en una institución con ciertos fines, en un lugar especialmente construido para ello, Sarramaorra lo define:

Un establecimiento físico con horarios establecidos, para entender en las propuestas educativas actuales la educación formal: Comprende también los espacios virtuales; con horarios flexibles; con profesionales de la educación que planean, desarrollan y evalúan todo el proceso; y que solicita cumplir con requisitos específicos para su ingreso y egreso. (Gallegos, 2015: 225)

En esta modalidad, se ubica al fenómeno que ocurre en la escuela, que solicita edad específica y grados anteriores concluidos con el certificado correspondiente que lo compruebe para poder ingresar al siguiente nivel, además, al finalizar el curso del programa y haber acreditado lo que solicite la institución, se otorga un certificado del grado que se encuentra adjunto a una lista en el Sistema Educativo Oficial y que es verificable en cualquier momento. Por su parte, la educación no formal definido por Camino y Murua:

Es una modalidad que tiene sus orígenes en la Conferencia Internacional sobre Crisis Mundial de la Educación, celebrada en 1967 en Estados Unidos, en la que Philip H. Coombs expuso la necesidad de desarrollar medios educativos que no fueran escolares necesariamente, iniciativa que se incorpora como una estrategia después de la segunda guerra mundial. (Camino y Murua, 2012: 98)

La tercera modalidad existente es la educación informal, de acuerdo a Coombs sus características corresponden a otro tipo de educación no sistematizada, “se refiere a los aprendizajes que surgen de lo que se recibe espontáneamente al socializar durante la vida cotidiana” (Coombs, 1972: 72).

En ésta modalidad, los sujetos que participan no han planeado la enseñanza, los aprendizajes, los medios, las formas con las que se han apoyado; los aprendizajes se

dan de forma casi inconsciente, esta modalidad es permanente, se recibe todo el tiempo con las actividades diarias; no necesita horarios, requisitos, ni otorga certificación escolar, tampoco reconocimiento intencional alguno; cabe señalar que la educación no formal e informal tienen como principal característica el no depender de una institución o sistema educativo que influya en su implementación, dependen de la participación de distintos agentes educativos como la familia, la comunidad o alguna instancia fuera del sistema educativo formal.

La educación no formal se enfoca en brindar programas organizados, donde el papel del maestro desaparece convirtiéndose en un facilitador; la modalidad de la educación no formal tiene características presenciales y no presenciales, de corto o largo plazo, según las intenciones que se desee impartir; la educación no formal se correlaciona con el programa UMA, debido a su operatividad e implementación.

El propósito de la educación no formal, es intervenir en un problema social, para abordarlo de manera más flexible y abierta, generando una posibilidad para todo aquel que no pertenece a un sistema educativo escolarizado, así la educación no formal tiende a brindar espacios de aprendizaje para la sociedad, enfocados en los intereses, prioridades y necesidades detectadas en un grupo, inclusive a condiciones culturales o económicas.

Acorde a los antecedentes de los programas no escolarizados, la educación no formal se desarrolla desde la década de los 70's, época en la que nace el término, al ocurrir fenómenos sociales que afectan a los sistemas escolares, se produce una gran demanda educativa provocada no únicamente por un incremento demográfico, sino más bien, por una extensión educativa en los amplios sectores de la población en edad no escolar se plantea que:

Es necesario aprender a vivir cotidianamente en las nuevas dimensiones que surgen en la sociedad como consecuencia, la inserción de la mujer en el mundo laboral, la migración, contextos e ideologías incluso del grupo de los oprimidos han desbordado posibilidades en los sistemas educativos formales para abastecer el número creciente, sin importar edad o los contenidos que demandan. (Sanz, 2009:09-10)

Así, se brinda una oportunidad para que los sujetos puedan desarrollarse; la conferencia Internacional de la Crisis Mundial de la Educación, celebrada en Virginia (USA) en 1967,

Coombs (1972) expone que la educación formal es incapaz de abarcar cualitativa y cuantitativamente las necesidades de formación de las sociedades, por lo cual, la educación no formal debería formar parte del esfuerzo total de una enseñanza en cualquier lugar del mundo. Se reconoce que la educación formal además de ser una meta que implica recursos y competencias, crea situaciones que le convierten en injusticia social, puesto que margina a un número mayor de personas, convirtiéndolo en la verdadera causa de una crisis en la educación, por un sistema de educación prefabricado.

La educación no formal y la tecnología van de la mano como medio de expandir la escolaridad y la capacitación, pues han sido creada fuera de un ámbito institucional para estar al alcance de todos; proceso que aprovechó la educación no formal con la intención de complementar la función que ejerce en la sociedad, influyendo en diversas esferas que conforman el contexto inmediato de una persona, llevando a un nueva generación de grupos sociales y personas que se encuentran cada vez más conectados.

La tecnología de la educación es un recurso inteligente que permite una adquisición de nuevos saberes, en ambientes no formales e informales. La educación no formal se relaciona con el proyecto UMA, para colaborar con los sectores públicos y privados educativos donde se trabaja en conjunto con la sociedad, de esta manera el juego UMAPOLI, busca coadyuvar en las acciones de la Unidad Móvil de Aprendizaje articulando los contenidos de relevancia social y enriquecer la experiencia educativa con los alumnos de educación primaria.

2.2. La Tecnología en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje

El desarrollo tecnológico que se ha producido recientemente en el mundo ha propiciado lo que algunos autores denominan la nueva era tecnológica, los 70's establece el punto de partida para el desarrollo creciente de la era digital. La tecnología en la educación es una herramienta fundamental, se ha convertido en un rasgo cultural que marca una

nueva generación, las tareas son realizadas por medio de ella, retroalimentan la información inicial con un nuevo concepto útil para cada usuario.

Hoy en día, la tecnología se consolida con los artefactos tecnológicos que están al alcance de una gran cantidad de población; con ayuda de la red se encuentran en el mundo entero, que facilitan y colaboran en la accesibilidad en temas educativos, por parte de alumnos y docentes generando, al mismo tiempo a intérpretes *“la aparición de un cuarto tipo de relación de conocimiento”* (Pierre, 1999: 96).

Por lo que se refiere a educación, se trata de tecnologías de información y comunicación que ayudan a la expresión de un gran número de grupos en diversas realidades; al mismo tiempo, se convierte en una oportunidad y desafío, que permite desarrollar sociedades democráticas y participativas, fortaleciendo la creatividad del concepto de aprendizaje en contribución a la educación de acceso para todos, los medios forman parte de un proceso de comunicación que requiere de un emisor, para dar un mensaje a un receptor, no solo denominados propiamente como medios de comunicación, sino que, permiten ampliar su aplicación utilizando el entorno que lo rodea, los medios como elementos contextuales y el espacio físico que condiciona la comunicación.

Las tecnologías han tenido una gran influencia en el ámbito educativo, propiciando situaciones mixtas de aprendizaje que combinan recursos tecnológicos y presenciales, los cuales incluyen diversas estrategias docentes con diferentes grados de implicación de las tecnologías, por ejemplo:

La eficacia del conocimiento no se decreta mediante los poderes de la tecnología, más bien se convierte en una herramienta destinada al público en general, pero adquiere el estatus de instrumento para aprender, cuyos criterios explícitos se sitúan en el nivel de relación con el saber y de las representaciones sociales de cada alumno. (Carrier, 2006: 82-83)

De hecho, las nuevas formas de enseñanza están en proceso de cambios constantes que involucran esferas políticas, económicas y culturales, dando lugar al fenómeno de la globalización, permitiendo que las personas se involucren en nuevas formas de participación social, a través de las redes sociales, gracias al rápido progreso de las

tecnologías se brinda cada vez más oportunidades de comunicación y aprendizaje sin dejar de lado llegar a niveles más elevados o especializados.

Datos proporcionados por la UNESCO (2013) mencionan que las capacidades del manejo de las tecnologías darán oportunidades a los niños, jóvenes y adultos para un futuro no distante en el ámbito laboral; reduce mucho más el obstáculo especialmente en el tiempo y la distancia, inclusive en lo económico, por si fuera el caso una licenciatura ahora se puede cursar de manera presencial o virtual

Por lo tanto, la tecnología adquiere un valor que otorga la sociedad, conformando una nueva forma de expresión, en el que se adquiere más poder, considerado omnipresente, ya que está en todas las áreas de actividad y colabora en los cambios que se producen en el trabajo, la familia y la educación. Las nuevas generaciones viven inmiscuidos en la tecnología, en efecto se trata de jóvenes que no han conocido el mundo sin medios de comunicación, conocido como la generación “millennials”; las tecnologías se convierten en gran parte intermediarias de sus vivencias, por lo que programas o las mismas instituciones retoman la tecnología para innovar en la metodología pedagógica y, así, llamar la atención de las nuevas generaciones, retomando el uso tecnológico un punto actual y vivencial de cada alumno.

La introducción de las tecnologías en la educación, es un tanto conflictiva sobre la definición de roles, ya que el maestro y el alumno pueden aprender uno del otro, desafiando un poco el papel impuesto en un aula de clase; mientras tanto, los educandos pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje mediante el uso de estos medios y tecnología, lo que obliga o motiva al docente a crear nuevas estrategias fuera de su zona de confort, de su rol clásico como única fuente de conocimiento.

Es clave entender que las tecnologías de la información y comunicación no son solo herramientas simples, constituyen sobre todo nuevas conversaciones, estéticas, narrativas, vínculos relacionales, modalidades de construir identidades y perspectivas sobre el mundo parafrasear. (UNESCO, 2013: 2)

El uso de las TIC's como medio de expresión generalizan el concepto y la participación reforzando el conocimiento, dotando con saberes que facilitan y promueven el intercambio de ideas entre compañeros o el instructor que intervienen, el uso de las

tecnologías en la educación se relaciona a la vez con capacitación de los maestros para el uso de estas herramientas para brindar desde un enfoque innovador experiencias de aprendizaje significativos en los espacios escolares, donde los contenidos tienen que ser apropiados y actualizados; recordaremos los pizarrones electrónicos que se propusieron a nivel primaria en el año 2006, para trabajar por medio de estas herramientas tecnológicas donde el docente tenía que actualizarse en temas de tecnología y la red para hacer uso dentro de su área escolar.

En relación, el proyecto UMA es una unidad móvil de fácil acceso en comunidades e instituciones formales y no formales, dotada de herramientas tecnológicas, como proyector, computadoras, antena satelital, además de ser una propuesta de conectividad, realiza actividades educativas con herramientas digitales al utilizar proyecciones con imágenes en movimiento, sonidos que genera un estímulo confortable en el aprendizaje de cada alumno. En la actualidad la tecnología en la educación ha revolucionado la escuela tradicional y se ha convertido en una opción para los programas no formales de enseñanza como la UMA; pues la primera característica de la tecnología es ser accesible para todos, tal como se muestra en los datos de la Encuesta Nacional sobre la Disponibilidad y uso de las Tecnologías de la Información de los Hogares conocido por sus siglas EIDUTIH en el 2018 en donde se expone que el 93% de los niños de 6 años en adelante se conectan a internet desde su teléfono celular, 33% desde una laptop y el 32% en computadoras de escritorio, conforme a los datos expuestos la tecnología y el internet tienen una vinculación con los procesos educativos cada vez más beneficiados por estos.

En México en el año 2015 se implementa, como parte de un programa piloto denominado MiCompu.MX, por parte de la Secretaria de Educación Pública (SEP) a través del otorgamiento de tablets programadas con la plataforma educativa para los niños de educación primaria de educación pública, en los estados de Colima, Sonora y Tabasco, a través de los cuales accedieron a materiales diversos que fortalecieron sus aprendizajes entre ellos se incluían lecturas, videos, audios y animaciones; en su momento fue una herramienta que facilitó el acceso a tecnologías de la educación, acotando con ello las brechas de desigualdad, conforme a estudios realizados por el instituto de encuesta INEGI establece que:

Existe una brecha en el uso de la tecnología limitando el acceso a la población según los datos, solo el 30 % de los hogares cuentan con computadora y sólo el 22 % tienen acceso a internet, de los hogares sin computadora, casi el 60% mencionan a la falta de recursos económicos como el principal impedimento para adquirir estas tecnologías. (INEGI, 2010:10)

De igual forma la educación y la tecnología en ocasiones pueden ser de difícil acceso para algunos, sin embargo, por medio de la UMA no se logrará dar una solución absoluta a dicha necesidad, y dentro de la entidad de Tlaxcala es un programa que brinda acercamiento en tecnología en una temática educativa para todo público. Al poner una computadora en un salón, es una herramienta que siempre dependerá de quien haga uso y los fines para los que se emplee, se necesita de contenidos que fortalezcan el deseo de aprender, la UMA ha buscado ser una contribución a la educación primaria, mediante su herramienta tecnológica cuyo proceso educativo, el presente proyecto de intervención pretende apoyar.

De hecho, Piaget (1970) planteó que el conocimiento evoluciona de manera constante, y que los conocimientos disponibles siempre son la base contra la cual se contrasta la información nueva. Considerar las tecnologías de la comunicación e información mediante la interacción entre sujetos que tienen diálogo, un discurso que utiliza la tecnología como interfaz, son las herramientas que dispone el Aula Móvil de Aprendizaje, tecnología y conectividad vinculados en la propuesta de intervención que se diseña a través de la actividad lúdica hace posible, siguiendo a Ausubel (2002), una experiencia significativa e interactiva para los beneficiarios alumnos de primer y segundo grado de primaria que participan en la UMA.

2.3. La Intervención Educativa.

En este apartado se incorporan los referentes teóricos para orientar el proceso de intervención en la UMA CECUTLAX IPN, permitiendo comprender la complejidad de la realidad en la cual se intervine, siguiendo a Sautu habla sobre el análisis social y lo define como un:

Corpus de conceptos de diferentes niveles de abstracción articulados entre sí, que orientan la forma de aprehender la realidad o el estado de la temática o problemática a intervenir. Incluye supuestos de carácter general acerca del funcionamiento de la sociedad y la teoría sustantiva o conceptos específicos sobre el tema que se pretende analizar. (Sautu, 2005: 54)

La intervención deberá reconocer el contexto social en el cual se encuentra, interpreta cómo está constituido sus características que hacen su razón de ser, comprende el grupo social en el que se desarrolla y analiza las características del entorno vivencial y los cuales tiene afines en común pero no características iguales, por ejemplo, Remedí habla del objeto de intervención como:

*La palabra intervención proviene del latín *intervenio* el cual significa adentrarse o interponerse, la intervención es un campo de estudio social que comprende contextos reales y de interacción (grupo de personas), por ello se enfrenta a estructuras, ideologías, significados, prácticas, vivencias, códigos, formas de expresión e incluso de trabajo. (Remedí, 2004a: 03)*

Desde hace más de 30 años, se ha intentado designar un origen a la intervención, sin embargo, el trayecto es desconocido y ambiguo; la intervención ha estado presente en diversas décadas, erróneamente se cree que intervenir es dar solución por arte de magia; sin embargo, la intervención es más compleja en su práctica, pues debe comprender el porqué de un todo para iniciar un proceso de mediación que contribuya a la mejora de la realidad en la cual se interviene:

*Es una serie de significados diferentes *es venir, es estar ahí, intervenir es ubicarse entre dos momentos y esto es lo importante es estar entre un antes y un después, es estar ubicado en ese lugar, intervenir entre dos lugares. (Remedí, 2004b: 12)**

La intervención respeta y lleva a cabo las prácticas instituidas y situaciones instituyentes, las prácticas instituidas en el ámbito educativo se refieren a un conjunto de significados, trayectorias que surgen gracias a la práctica vivencial de carácter docente, se refiere a haceres específicos conocido como una cultura institucional, como es el caso de la Unidad Móvil de Aprendizaje que, referente a su prácticas instituidas, corresponde a una organización departamental, jerarquías en esos haceres y responsabilidades en el centro y dentro de la UMA, simbología en este caso es IPN, CECUTLAX como un organismo desconcentrado, misión, visión, metas a trabajar como un centro educativo y la formación profesional que ofrecen desde las modalidades presenciales o no presenciales, de igual forma corresponde a las jornadas laborales que desempeña el personal del centro, fechas conmemorativas, eventos específicos dentro y fuera del centro, responsabilidades con la administración del estado, así como la normatividad.

Por otra parte, las prácticas instituyentes surgen gracias a la práctica situada, que implica adentrarse a trabajar dentro del ámbito de estudio; como es en el caso de la UMA, hace referencia que con el transcurso del tiempo hubo implementaciones u operaciones que fortalecen y en su caso cambian lo que en un principio estaba ya instituido, lo instituyente parte de propuestas que aportan a una mejora y, como anteriormente se explica, una de las características de la intervención es reconocer en gran medida la aparición de nuevas propuestas a favor del objeto a intervenir.

Las experiencias y trayectorias que se desarrollan en el grupo a intervenir, aportan al diagnóstico un método de intervención capaz. Cabe aclarar que el papel de interventor no reside en una verdad absoluta, sino que su mirada se basa en el objeto de estudio el cual esclarece la problemática. En este caso, desde la Unidad Móvil de Aprendizaje, proponer alternativas implica considerar las prácticas instituidas e instituyentes para una intervención pertinente, propiciando un trabajo en conjunto en beneficio de una “mejora” a lo que ya estaba establecido, así que es de tal importancia para el interventor guiar al grupo a intervenir para generar un progreso, quienes llevarán en práctica la propuesta será el grupo convirtiéndolo en una realidad que pretende una mejora en la necesidad identificada.

Hacer una intervención como modificar una práctica al nivel del aula, significa tener en cuenta que esa práctica no es una práctica aislada, sino que es una

práctica que tiene que ver con comunidades de afiliación, con identidades de los sujetos, como prácticas y haceres de los sujetos y con significados de experiencia. (Remedí, 2004c:5)

Negrete (2004) puntualiza que la intervención va más allá de una simple observación, es una observación participativa, se debe conocer el concepto que implica la institución, qué pasa y cómo trabaja la institución, además de cómo se articulan los grupos institucionales.

De acuerdo con Remedí (2004), la intervención educativa va a trabajar sobre dos tendencias: sobre un proceso que está instituido y un proceso instituyente, lo instituido responde a la lógica que están asentadas en una historia de la institución, lo instituyente en cambio se refiere a ciertas transformaciones o nuevos aportes que están construidas en significados que otorgan identidad a la institución, al hacer un análisis referente a las definiciones dadas a la intervención, se identifica que todos coinciden en sostener que la intervención es un enfoque inminentemente aplicado en las ciencias sociales, que en general describe los fenómenos y actúa sobre ellos, en otras palabras:

Una labor que contribuye a dar soluciones a determinados problemas y a prevenir que aparezcan otros, al mismo tiempo que supone colaborar con los centros o instituciones, con fines educativos y/o sociales para que la enseñanza o las actuaciones reales de las personas y de la sociedad en general. (Cabrera y González, s/a: 3)

En la práctica profesional emprendida dentro de la UMA, se reconocen los haceres institucionales, específicamente de cómo trabaja, que actividades desarrolla dentro de su jornada laboral, quienes realizan ciertas actividades, en pocas palabras su rol en el contexto de estudio; por lo que, la intervención es un término que radica a la mediación, tiene el papel de llevar a cabo un balance adecuado según lo requiera cada intervención, ésta debe negociar con el grupo social o mediar la mejora; jamás dicha intervención llegará a imponer propuestas que provengan de un solo punto de vista, en este caso el interventor se refiere a deducciones o demandas, pues si esto llegará a suceder no sería una intervención pertinente.

Según Remedí (2004), para poder realizar una intervención es necesario conocer las fases o momentos que dieron origen al objeto de estudio hasta su operación actual, permitiendo un análisis de la información que se presente durante la intervención, es un proceso, como lo menciona el autor, está fundamentado y permite conocer a detalle la naturaleza del programa UMA, puesto que su operación inicial se ha ido modificando con el tiempo por lo que su operatividad e implementación no es la misma que en principio tenía cuando la unidad llegó al estado de Tlaxcala.

Ahora, a fin de abordar la problemática de la intervención; se puede dividir en dos grandes tipos, intervención psicopedagógica de los procesos de enseñanza aprendizaje y la intervención socioeducativa de programas educativos sociales que, de acuerdo con Ventosa, se define como:

La intervención psicopedagógica y la intervención socioeducativa, esta última se entiende como un conjunto de acciones educativas no convencionales, orientadas al desarrollo adecuado y competente de la socialización de los individuos, para dar respuesta a sus problemas y necesidades sociales.
(Ventosa, 1997:120)

Algunos ámbitos actuales de la intervención socioeducativa residen en centros para personas discapacitadas, centros especiales de estimulación temprana, centros ocupacionales, centros de rehabilitación, colegio de educación, ONG'S que abordan procesos de mediación, situaciones de inclusión social, situaciones de violencia familiar, asociaciones de migrantes, centros culturales, colectivos de diversidad cultural, albergues, centros de apoyo a adolescentes y centros de educación infantil, entre otros, pueden comprobarse las posibilidades de la intervención socioeducativa en la actualidad, puede involucrarse en grupos, instituciones ya sea de carácter público (gobierno central, gobierno de comunidades autónomas, ayuntamientos), como de carácter privado o religioso.

Este tipo de programas o centros como se consideran, de acuerdo a Cabrerizo (2010), son un conjunto de actuaciones de carácter motivacional, pedagógico, metodológico, de evaluación que se desarrolla por parte de los agentes de intervención, bien sea institucionales formales y no formales para llevar a cabo un programa

previamente programado y cuyo objetivo es intentar que el grupo con el que se interviene, alcance en cada caso, los objetivos propuestos en dichos programas.

La intervención socioeducativa, desde la perspectiva de la pedagogía social, ha sido concebida como una acción didáctica, en medida en que se pretende dotar a cada persona de los recursos y estrategias necesarios que le permitan un desarrollo equilibrado, a nivel individual, *“esto se ha concretizado en procesos de ayuda a personas o a grupos menos favorecidos con la finalidad de mejorar su situación, cualquiera que sea y en el ámbito de intervención que se presente”* (Cabrerizo, 2010: 157).

Por tanto, se ha concretizado en proceso de ayuda a personas, con la finalidad de mejorar su situación, cualquiera que sea y en el ambiente de intervención que se presente, es importante enmarcar el proceso de intervención socioeducativa, en un modelo que proporcione pautas y sirva de guía para la ejecución de actividades que darán como resultado una alternativa de mejora ante la necesidad de intervenir. En su caso el programa UMA colabora en el abordaje de temas pedagógicos con niños y niñas de los distintos niveles de educación básica en el estado de Tlaxcala, participa en grupos de comunidades rurales o urbanas, grupos menos desfavorecidos o favorecidos, se mantiene flexible en el ambiente que ha de intervenir por lo que es pertinente su elección por las características de los ámbitos de intervención socioeducativa, permitiendo el diseño de propuestas educativas que favorezcan la práctica con base al diagnóstico y las necesidades identificadas como propósito en la mejora de la UMA, del CECUTLAX IPN y así pueda colaborar conforme a su operatividad e implementación mejorada, por lo que, la intervención se enfoca en la necesidad del objeto de estudio, para determinar una mejora o transformación, *“la acción intencionada sobre un campo, problema o situación específica para su transformación”* (Ventosa, 1997: 70).

Partiendo de este concepto, es importante señalar que orienta la posibilidad de intervención en el caso de la Unidad Móvil de Aprendizaje, ya que lo que se espera es incidir en temas orientados a bordo de la UMA, los relacionados educación ambiental, educación para la salud. Por medio de una selección de contenidos y actividades adecuados a la edad de los niños de primer y segundo grado del nivel primaria, usuarios de la UMA, esto encauza el proceso de intervención llevado a cabo, pues para el

desarrollo de las estrategias que se sugieren, se requiere establecer una relación entre los beneficios y los agentes que intervienen en el programa, a partir de las acciones que se proponen que la intervención sea posible para el diseño del presente proyecto.

La intervención debe relacionarse con la investigación de la problemática a intervenir, de modo que permita guiar el proceso, observar la eficiencia, valorar el cambio producido e incluso valida los principios teóricos sobre los cuales se sustenta el proceso de intervención, para ello se requiere una sistematización en el diseño como en el desarrollo de la misma, a la vez que una evaluación de los distintos momentos del proceso, y esto es posible abórdalo a través del proyecto que se propone. Al mismo tiempo, se debe conocer el punto de partida del personal perteneciente al programa, así como los recursos disponibles para que de esta forma la intervención sea óptima, desde la opción socioeducativa, por la necesidad de organizar el proceso pedagógico al hombre antes de educarlo.

Analiza acciones internalizadas del docente con su grupo permite promover aprendizajes significativos, estas acciones parten del reconocimiento de los intereses y necesidades infantiles y favorecen el desarrollo de diversas estrategias. (Garduño y Guerra, 2011: 49)

Caracterizar las actividades dinámicas ayuda para promover el aprendizaje, de modo que brinda oportunidades a los niños para colaborar, dialogar, interactuar convirtiéndolo en una experiencia importante para los usuarios de la UMA, generalmente dicha intervención aporta estrategias de acción para orientar una práctica educativa adecuada, partiendo especialmente de los intereses y necesidades de los actores en juego, así como de los beneficiarios del programa UMA. Por lo tanto, la intervención contribuye a promover soluciones realistas y adaptables de acuerdo a la necesidad que surge en el ámbito de estudio, la necesidad específica es en relación a las capsulas informativas como única propuesta dinámica que imparte la UMA, por lo que diseñar un proyecto de intervención puede promover una experiencia que retroalimente los contenidos de las cápsulas de la UMA, por medio de estrategias que permitan una lógica de aprender-jugando.

2.4. UMAPOLI y el aprendizaje significativo

Los aportes del paradigma del aprendizaje significativo orientan el diseño del proyecto de intervención en la UMA del IPN, al conceder a los niños y niñas de Educación Primaria como sujetos activos en su proceso de aprendizaje, principio recuperado en la propuesta UMAPOLI para generar experiencias significativas que coadyuven en el abordaje de los temas de relevancia social a través de las situaciones que el UMAPOLI pretende propiciar como experiencia lúdica. Es importante señalar que, el aprendizaje significativo, presupone que el conocimiento es un producto propio del sujeto; los niños no transfieren el conocimiento del mundo externo hacia su memoria; más bien construyen interpretaciones personales del mundo basadas en las experiencias e interacciones individuales y sociales.

El cognitivismo resalta que el aprendizaje permite al sujeto: almacenar, reconocer, comprender, organizar y utilizar la información que se recibe a través de los sentidos, parte de lo real, lo vivencial lo que es fundamental para la vida, y que se relaciona con el ambiente, con un contexto social y cultural; por lo que, el aprendizaje significativo es fundamental para el presente proyecto, pues la propuesta pretende brindar experiencias que vinculen significativamente las video proyecciones y el juego.

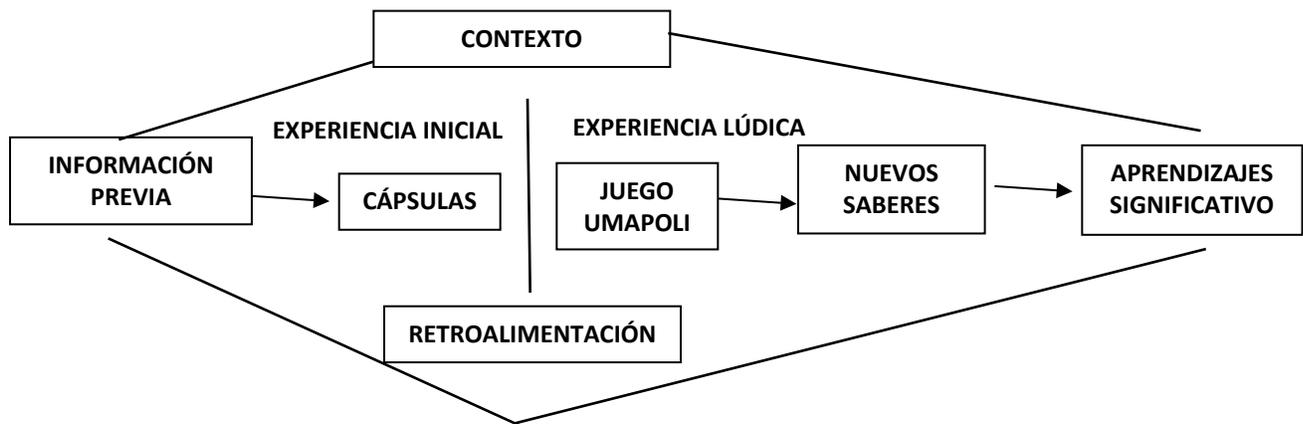
De acuerdo con Moreira (2000), se recalca la importancia de realizar un mapeo de los saberes previos de los niños por medio de herramientas diagnósticas o bien mediante una charla, para averiguar desde que punto se puede comenzar a reconstruir el aprendizaje.

Partiendo de esta lógica, el aprendizaje significativo depende de los organizadores previos; lo cual, representa un anclaje para la nueva información, puesto que, tienen la misión de poder captar la información relevante, relacionarla con los saberes previos y con la nueva información.

Los organizadores previos pueden incorporar la presentación de proyecciones, videos, imágenes, lecturas, estrategias didácticas, entre otros; con la finalidad de que la información sea relevante para los niños, generando anclajes para el aprendizaje,

permitiendo una comprensión adecuada de un nuevo conocimiento, convirtiéndose en significativo.

En relación con el proyecto de intervención los organizadores previos son las proyecciones y el juego UMAPOLI pretende retroalimentar la información de las proyecciones, como se observa en el siguiente esquema:



La información relevante y de interés conforme a las necesidades conceptuales de los estudiantes, ejerce un anclaje de información para obtener nuevos aprendizajes, enlazándose entre sí para complementarse, lo que significa que la información brindada tiende a ser relevante, así el aprendizaje no solo se limita a conceptos aprendidos, sino que estos son reestructurados, formando parte de la nueva información que se está organizando construyendo nuevos aprendizajes relevantes para la vida del individuo; así el aprendizaje permite la comprensión del mismo: *La principal función de los organizadores previos, es la de servir de puente entre lo que el aprendiz ya sabe y lo que precisa saber para poder aprender significativamente la tarea a la que se encuentra.* (Ausubel, 1978:56)

Dependiendo de la situación del aprendizaje, los organizadores previos ayudan a colaborar y reorganizar la estructura y los saberes, la idea es brindar información relevante que complemente el conocimiento previo. La información formulada debe partir

de lo que él sabe, el organizador previo servirá como el anclaje perfecto para estimular la interacción y finalmente generar un aprendizaje significativo el juego UMAPOLI, está organizado en materias de temas de relevancia social, identifica los aprendizajes previos, y reconoce los conceptos y habilidades para desarrollar un aprendizaje significativo.

Es importante identificar la realidad en la que se relacionan los niños, Ausubel (1978) en algún momento mencionó que los aprendizajes parten de símbolos, ideas, lenguaje, etapas que, representan términos y condiciones para un aprendizaje significativo, por lo que, a continuación se explica el tipo de aprendizaje y sus características conforme a su teoría:

1. Aprendizaje de representación, referente a la asociación de símbolos y significados visuales los cuales se relacionan con los saberes previos recordando el significado y las funciones de este, así como el lugar en donde pertenece.
2. Aprendizaje de conceptos, se define conforme el contexto en el que se encuentre, situaciones vivenciales, experiencias que parecen ser simples sin embargo son primordiales para el aprendizaje el cual se relaciona con su entorno. Consiste en aprender el concepto mismo, a partir de identificar, hablar, relacionar la situación, por ejemplo: si se muestra la imagen de un perro a un niño identifica la figura, sabe que es un perro incluso, conoce los sonidos y movimientos que éste tiene, puede ser gracias a imágenes.
3. Aprendizaje de proposiciones, es la adquisición de significados de ideas por grupos de palabras combinadas en proposiciones u oraciones, referentes a entidades portadoras de valores, creencias, y otras actitudes de carácter proposicional.

Dando un énfasis a la interacción como proceso fundamental para la conceptualización, en donde el ambiente y la disposición son características fundamentales para el aprendizaje, se observa el siguiente ejemplo:



La fase del aprendizaje, de acuerdo con Ausubel (1978), resalta las características relevantes identificando una conceptualización fácil de interpretar, motivando a la restauración de expectativas relevantes que promueven el aprendizaje:

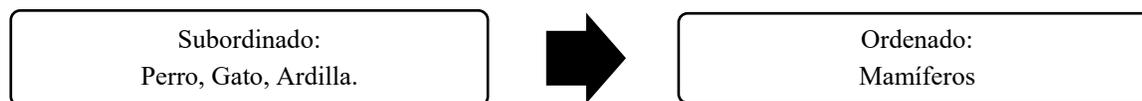
1. Comprensión, hace referencia a la asimilación, comprensión e interpretación del concepto a aprender, así como los aspectos que le caracterizan o detallan.
2. Sistematización, se refiere a la apropiación del concepto, y lo hace parte de su cotidianeidad apropiando sus propios conocimientos, vivencias y habilidades.
3. Transferencia, permite relacionar los conceptos aprendidos con otras áreas sociales, contexto o interés relacionados con el individuo, apropiando el conocimiento para hacer uso de él, desarrollando cada vez conceptos, así como haciendo uso, en nuevas experiencias para retroalimentar lo ya conceptualizado.
4. Retroalimentación; este proceso es complicado pues surge una auto evaluación de lo que se sabe y el nuevo aprendizaje, se identifica si es necesario reconstruir lo aprendido, se identifica si el aprendizaje adquirido es adecuado o cumple con lo expuesto, esta etapa es comparativa, reconsidera, evalúa, y sintetiza si existe una retroalimentación con la información.

Por otra parte, el aprendizaje tiene fases que establecen la pertinencia de la estructura cognoscitiva, primordial para que el aprendizaje sea significativo:

Aprendizaje Subordinado: este aprendizaje es característico por su fácil aprensión, se capta la idea y se aprende casi sin esfuerzo, sin embargo, este aprendizaje tiene una desventaja, sufre de efectos de asimilación obliteradora, esto se refiere a que tiene a ser olvidado si este no se vuelve a verse con el tiempo, ya que en una sola ocasión se analiza y queda prácticamente estática. (Ausubel, 1978b: 58)

Contrario al correlativo, este aprendizaje es aprendido de manera extensa, en diversas sesiones para consolidar conceptos, ideas, llevar de manera elaborada el aprendizaje, el cual el proceso es lo relevante de dicha situación pues sufre modificaciones en el proceso permitiendo un aprendizaje puntualizado que determina una organización en periodos de tiempo extenso.

El aprendizaje súper ordenado, es la medida que se produce en el aprendizaje, en el cual existen interacciones o reestructuraciones que dan el sentido lógico, originando otros conceptos, establece un proceso el cual brinda una asimilación (razonamiento) sobre la información brindado una mayor estabilidad conductual para la organización del almacenamiento.



Aprendizaje combinatorio, este aprendizaje es de característica transversal donde el aprendiz tiene un manejo conductual de su información “*se da cuenta de la disponibilidad de contenidos, y los relaciona entre sí, no de manera completa sino relevante*” (Moreira, 2000:196). Identifica que conocimiento es funcional de acuerdo a lo que requiera, sin embargo, puede llegar a tener un grado de inestabilidad conductual, las disponibilidades de los subsumidores no se relacionan con los saberes previos, sin realizar un anclaje completo para consolidarlo como un aprendizaje permanente o con relación a los ya establecidos.

Moreira (2000) explica que una correlación entre aprendizaje significativo y la asimilación permite que esté aprendizaje sea permanente, ya que en el proceso de asimilación se resalta la importancia de aprendizajes con mayor facilidad de retención, como idea central o más relevante de un compendio de datos informativos.

Posee un valor explicativo para el aprendizaje y la retención, éste tiende a tener un efecto de ideas asimiladas, es entonces cuando se comprende mejor la teoría del aprendizaje significativo, como un proceso que reestructura información con

características de mayor posibilidad de permanencia, tomando en cuenta al aprendiz como el único autor de su aprendizaje, pues de este sujeto parte que es lo que sabe, relaciona y ancla nuevos aprendizajes, desarrolla la capacidad manejar su estructura cognoscitiva, ya que el aprendizaje es dinámico, se encuentra en continua interacción con su entorno y este se encuentra constantemente modificado por la experiencia y otras de manera directa.

El aprendizaje significativo en relación a la propuesta de intervención UMAPOLI, tiene el objetivo de brindar una retroalimentación en los contenidos de relevancia social en asignaturas de educación primaria, el objetivo es la restructuración de los saberes previos del aprendiz, organizando la estrategia didáctica pertinente para el aprendizaje significativo y la propuesta de intervención, generando subsumidores que consoliden el aprendizaje previo con el nuevo aprendizaje.

2.5. El juego como estrategia para el desarrollo del aprendizaje

El origen del juego parte de varias teorías que han estado presentes desde hace años hasta la época actual, épocas inmortalizadas por la historia, desde la mitología griega, prácticas (juegos) que marcaron épocas históricas enfatizando la importancia transversal del juego en la vida como estrategia significativa. El juego es una estrategia importante para conducir y motivar al estudiante en el mundo del conocimiento desde una perspectiva juego - aprendizaje, puede ser orientado en la educación pues tiene un enfoque vivencial y de gran interés, es flexible para el aprendizaje, se imparte en cualquier edad a la que se pretende intervenir, parte de una necesidad e interés especialmente de los niños. Es considerado una de las actividades que rompen con la rutina cotidiana, se puede impartir en un sistema educativo formal, no formal e informal como una estrategia que favorezca el aprendizaje.

Cuando tiene un objetivo educativo, este se convierte en una estrategia que desarrolla nuevos conceptos de aprendizaje, si bien es cierto requiere de un cierto grado de imaginación para fusionar los aprendizajes claves desde una perspectiva dinámica y

llamativa que oriente los conocimientos del alumno, cambiar la rutina es una de las ventajas que lo vuelve una estrategia, para estimular el día, día de docentes y alumnos.

La actividad lúdica es considerada una estrategia universal durante diversas épocas, razas, contexto social, económico y cultural donde ha sido practicado, incluso en la actualidad se han creado juegos virtuales educativos que se permean a un uso vivencial, son juegos totalmente diseñados para todo tipo de edad, contexto social, cultural enfatizando el aprendizaje. Desde una perspectiva pedagógica, el juego es un tema transversal o interdisciplinario, es el escenario en donde el aprendizaje se concibe por las prácticas e intereses del alumno, evitando rutina, aprendizajes memorizados de manera forzada o una educación meramente monótona.

La teoría constructivista motiva al facilitador a desarrollar aprendizajes a partir de estrategias que motiven al alumno a estimular las cualidades morales, creativas, e imaginación, socialización, solidaridad, empatía, sentido común trabajo en equipo, orientado a un aprendizaje significativo.

Los juegos tienen un fondo social y su objetivo es el comprender el mundo de los adultos, en cuestión de sus relaciones y sistemas de organización y comunicación, su naturaleza social de los papeles representados por el niño de acuerdo a su contexto en el que este se desarrolla es de gran importancia que sea aprovechado para un fin educativo. (Vygotsky, 1978: 156)

El juego impulsa el desarrollo mental del niño, de acuerdo con la teoría de Vygotsky (1978), a través de las zonas de desarrollo potencial, el aprendizaje tiende a dividirse en tres partes, la finalidad es parecido a un diagnóstico, ya que indaga los conocimientos previos de un niño, una vez que este sea identificado ahora solo queda ser orientado hasta el punto de un desarrollo de aprendizaje o desarrollo próximo.

- Zona de desarrollo real: El conocimiento previo del niño define lo que sabe o lo que hace por sí mismo.
- Zona de desarrollo próximo: Su forma de aprendizaje se establece para potenciar la próxima meta u objetivo de aprendizaje a alcanzar dependerá del instructor o maestro que coadyuve en su aprendizaje.

- Zona de desarrollo potencial: El aprendizaje se encuentra en su mejor estado y en desarrollo, el instructor o maestro cumple con el propósito de orientar adecuadamente al alumno y como resultado obtiene una zona de desarrollo deseable.

Las zonas de desarrollo como el autor lo mencionan es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real y la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial, es la capacidad de resolver con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

El juego nace de las necesidades y frustraciones, hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que disfraza la realidad para su bienestar psicológico. (Vygotsky, 1978:248)

El niño a través del juego simbólico transforma según su imaginación, por ejemplo, cuando corre con la escoba imagina que este es un caballo y con esto se convierte en un objeto simbólico de gran importancia, es por eso que el juego permite al niño adentrarse adecuadamente en su contexto social, Vygotsky (1978), divide en dos fases el juego como se explica a continuación:

- El juego como valor socializador: donde al niño a través de una acción espontánea como el juego, se le permite socializar transmitiéndosele valores, costumbres y cultura de su contexto, donde el resultado final de su desarrollo se determina para las características del medio social donde vive.
- El juego como factor desarrollo: le permite al niño saber, conocer y dominar los objetos y situaciones, desarrollando su pensamiento abstracto, en este sentido, afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor que es el motor de desarrollo.

De acuerdo con la teoría de Piaget (1970), los niños construyen su aprendizaje y su realidad social y cultural a través de lo que les rodea, a partir del juego con otros niños, siendo así incrementada su capacidad de comprender la realidad de su entorno social, aumentando continuamente.

1. Estadio sensorio motor (0 a 2 años): En esta etapa predomina los juegos motores y de construcción, algunos ejemplos pueden ser bloques o figuras desarmables. Empiezan a hacer uso de la memoria, la imitación y el pensamiento, reconocen objetos y estos no dejan de existir si estos se esconden a su vista.
2. Estadio preoperacional (2 a 6 años): Los juegos son simbólicos y de construcción, desarrollan gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad de pensar de forma simbólica.
3. Estadio operacional concreto (6 a 12 años): Se refiere al juego a través de reglas, participativo y simbólico. Es capaz de resolver problemas de manera lógica o concreta, comprender las normas de convivencias durante un juego.
4. Estadio operacional formal de 12 años en adelante: destacan los juegos de mesa, juegos de rol, desarrolla el interés por los temas sociales y de identidad, desarrolla su pensamiento abstracto.

La implementación del juego como una estrategia en la educación facilita el aprendizaje siempre y cuando este tenga un objetivo y planificación, pues sin darnos cuenta el juego puede fungir un papel que favorece el crecimiento social y emocional, permite resolver conflictos, situaciones reales y relevantes, reitera la importancia de un cambio en las prácticas educativas tradicionales que con el paso del tiempo tienen a ser obsoletas.

El juego da apertura a la relajación, permite un equilibrio en actividades mentales y físicas, proporcionando un espacio ajeno a la rutina escolar. La importancia del juego en el aprendizaje comienza a dar una nueva perspectiva a las largas horas de trabajo, que mantiene a los infantes sentados por largos periodos de tiempo, provocando indiferencia, aburrimiento, atención dispersa, se mueve de un lugar a otro, por lo que perturba el orden y frustra el aprendizaje potencial que podría llegar a ser.

Al proponer una estrategia como es el juego, se pretende que tenga un objetivo educativo que favorezca el aprendizaje del niño, se debe definir cuál es propósito de la actividad, que competencias o aprendizaje se trabajara, una vez que se definan el juego como estrategia educativa, debe emplear adecuadamente para obtener resultados positivos que orienten el aprendizaje del infante. *“Se procura que los objetivos sean*

precisos y por supuesto realizables, pues no hay nada más complejo e irreal que fijar objetivos inalcanzables o indeterminados” (Remedí, 2004c: 5).

Por este motivo, la propuesta del juego de representación UMAPOLI para la unidad móvil de aprendizaje retroalimenta la práctica de instructor en relación a los aprendizajes previos del alumno, a través de los temas de relevancia social previamente seleccionados por la estrategia de intervención del presente proyecto, su diseño alusivo a un tablero que representa a través de casillas, tarjetas constituidas por preguntas graduales, motivando la capacidad cognitiva de los estudiantes por medio del juego.

El juego ha sido diseñado para niños y niñas de 1° y 2° de educación primaria, coadyuva a la retroalimentación, la resolución de conflictos, el trabajo en equipo, la comunicación entre pares, entre otros aspectos que favorecen el aprendizaje por medio del juego, al proponer el juego UMAPOLI parte de necesidad en objeto de estudio, y se pretende dar una mejora adecuada que cumpla con la realidad del contexto: *“será posible tener un aporte adecuado y no una intervención impuesta por requisitos formales de un proceso ajeno a aquellos que lo protagonizan”* (Arteaga, 2010: 35- 43).

2.6. Temas de Relevancia Social en Educación Primaria

Los temas de relevancia social son fundamentales para la Educación Primaria, su relación con las asignaturas de primero a sexto grado se basa en los intereses y situaciones de la sociedad, brindan una orientación pedagógica en temas: medio natural, la vida, la salud, diversidad social, cultural y lingüística.

En el Plan y Programas cada tema está dosificado, convirtiéndose en un aporte transversal de manera de acuerdo al plan y programas de la SEP: *Los temas de relevancia social son lo más próximo a la realidad de los niños que asisten a la escuela, cumple con un propósito social, educativo, cultural, subsanando una necesidad permitiendo una mejor convivencia en una social cultural.* (SEP, 2011:19).

Los temas de relevancia social considerados en los Planes y Programas de Educación Primaria 2011 son:

- Valor y Actitudes
- Diversidad
- Equidad de Género
- Educación para la salud
- Educación Sexual
- Educación Ambiental
- Violencia Escolar
- Educación para la paz y los derechos humanos
- Educación Vial
- Valores
- Ciudadanía

Los temas se articulan con los contenidos y asignaturas como:

- Primer grado: Formación Cívica y Ética, Exploración de la Naturaleza y la Sociedad
- Segundo grado: Exploración de la Naturaleza y la Sociedad, Formación Cívica y Ética
- Tercer grado: Ciencias Naturales, Entidad en la que Vivo, Formación Cívica y Ética
- Cuarto grado: Ciencias Naturales, Entidad en donde Vivo, Formación Cívica y Ética
- Quinto grado: Ciencias Naturales, Geografía, Formación Cívica y Ética
- Sexto grado: Ciencias Naturales, Geografía, Formación Cívica y Ética

Temas y subtemas de acuerdo con las asignaturas establecidas y la relación con los temas de relevancia social:

Primer grado	Exploración de la Naturaleza y la Sociedad		
Temas	Bloque 1 Me conozco y conozco el lugar donde vivo	Bloque 2 Observo mis cambios o los de mi comunidad	Bloque 3 Experimento en mi entorno
Subtemas	Aprendo a convivir con mi grupo Soy una persona única Me ubico en mi entorno El mundo que me rodea Conocemos a los animales Mis actividades diarias	Aprendo a convivir en mi escuela Cuido mi cuerpo y mi alimentación La luz es importante en mi vida Me cuido y cuido el medio ambiente donde vivo Plantas de mi comunidad.	Acuerdo para vivir en familia Conozco y cuido el lugar donde vivo ¿Cómo son los objetos? Cambio y movimiento
Primer grado	Formación Cívica y Ética		
Temas	Bloque 1 Me conozco y me cuido	Bloque 2 Me expreso, me responsabilizo y aprendo	Bloque 3 Conozco y respeto a las personas que me rodean
	Mi nombre es Diferentes e iguales Mi trabajo con los demás Mi primer grupo Prevención de accidentes Riesgos de alimentación	Compartir sentimientos y emociones Paso a pasito aprendo a decidir Es justo o no es justo Mi trabajo con los demás Necesidades y deseos El patio de la escuela es de todos.	Necesidades diferentes Como jugaría Conocer diversas personas y convivir con ellas Mi trabajo con los demás Aprender a respetar el ambiente Festividades que nos dan identidad

	Bloque 4 Construimos reglas para vivir mejor	Bloque 5 Dialogamos para resolver conflictos	
	Reglas que sirven para todos La niñez primero Los derechos de la niñez Mi trabajo con los demás Los grupos se organizan para funcionar Las reglas del juego y las funciones de la autoridad	Conflictos entre vecinos Voluntad para escuchar a los demás Participar en equipo en asuntos que interesan a todos Mi trabajo con los demás Personas que trabajan en cuidarnos Expresar sentimientos y emociones.	
Segundo Grado	Formación Cívica y Ética		
Temas	Bloque 1 Me conozco y conozco el lugar donde vivo	Bloque 2 Observo mis cambios y los de mi comunidad	Bloque 3 Experimento mi entorno
Subtemas	Aprendo a convivir con mi grupo Soy una persona única Me ubico en mi entorno El mundo me rodea Conocemos a los animales Mis actividades diarias	Aprendo a convivir en mi escuela Cuido mi cuerpo y mi alimentación La luz es importante en mi vida Me cuido y cuido el medio ambiente Las plantas de mi comunidad ¿Cómo cambio?	Acuerdos para vivir en familia Conozco y cuido el lugar donde vivo ¿Cómo son los objetos? Cambio y movimiento Mi familia y yo

Segundo Grado	Exploración de la Naturaleza y la Sociedad		
Temas	Bloque 1 Me conozco y conozco el lugar donde vivo	Bloque 2 Observo mis cambios y los de mi comunidad	Bloque 3 Experimento mi entorno
Subtemas	Aprendo a convivir con mi grupo Soy una persona única Me ubico en mi entorno El mundo que me rodea Conocemos a los animales Mis actividades diarias	Aprendo a convivir en mi escuela Cuido mi cuerpo y mi alimentación La luz es importante en mi vida Me cuido y cuido el medio donde vivo Las plantas de mi comunidad ¿Cómo cambio?	Acuerdos para vivir en familia Conozco y cuido el lugar donde vivo ¿Cómo son los objetos? Cambio y movimiento Mi familia y yo
Tercer Grado	Ciencias Naturales		
Temas	Bloque 1 Como mantener la salud	Bloque 2 ¿Cómo son los seres vivos?	Bloque 3 ¿Cómo son los materiales y sus interacciones?
Subtemas	Movimientos del cuerpo y prevención de lesiones La alimentación como parte de la nutrición Dieta: los grupos de alimentos	Interacciones de los seres vivos Las satisfacciones de necesidades básicas La importancia del cuidado del ambiente	Propiedades de los materiales: masa y volumen Temperatura
	Bloque 4 ¿Qué efectos produce la interacción de las cosas?	Bloque 5 ¿Cómo conocemos?	

Subtemas	Características de la luz y su importancia Características del sonido y su aplicación Interacciones de imágenes y su aprovechamiento.	La luna	
Tercer Grado	Entidad en la que Vivo		
Temas	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3
Subtemas	Mi identidad, su territorio y sus límites Los componentes naturales de mi entidad Características y actividades de la población en mi entidad Las regiones de mi identidad Las regiones de mi vida Mi entidad ha cambiado con el tiempo	Los primeros habitantes de mi identidad y el espacio en que habitaron La vida cotidiana y los primeros habitantes de mi identidad La visión del mundo natural y social de los pueblos prehispánicos Un paso siempre vivo	La conquista, la colonización y el virreinato en mi entidad Nuevas actividades económicas: cambios en los paisajes en la vida cotidiana de mi entidad. Gobierno y sociedad en los pueblos virreinales Legado cultural del virreinato en mi entidad La vida en mi entidad durante el movimiento de independencia.
	Bloque 4 Mi entidad de 1821	Bloque 5 Mi entidad de 1920 a principios del siglo XXI	
	El acontecer de mi entidad en el siglo XIX y principio del siglo XX Actividades económicas durante el Porfiriato La vida cotidiana del campo y la ciudad en mi identidad La vida cotidiana en mi entidad durante la revolución mexicana	Siglo XX y el presente de mi entidad Patrimonio cultural y natural de mi entidad: su importancia y conservación La prevención de desastres en mi entidad Los rostros de mi entidad	

	El patrimonio cultural de mi entidad.		
Tercer Grado	Formación Cívica y Ética		
Temas	Bloque 1 Niños y niñas cuidadosos, prevenidos y protegidos	Bloque 2 El cuidado del ambiente y el precio a nuestra diversidad cultural	Bloque 3 Cuidado del ambiente y el aprecio a nuestra diversidad cultural
Cuarto Grado	Ciencias Naturales		
Temas	Bloque 1 ¿Cómo mantener la salud?	Bloque 2 ¿Cómo somos los seres vivos?	Bloque 3 ¿Cómo son los materiales y sus interacciones?
	Los caracteres sexuales de hombres y mujeres Acciones para favorecer la salud	Diversidad en la reproducción Otros seres vivos: hongos y las bacterias Estabilidad del ecosistemas y acciones para su mantenimiento	Características de los estados físicos y sus cambios La cocción y la descomposición de los alimentos
	Bloque 4	Bloque 5	
	Reflexión y refracción de la luz Electrización de materiales Los efectos del calor en los materiales	Los movimientos de la luna y la tierra	
Temas	Bloque 1 Niños y niñas cuidan de su salud e integridad personal	Bloque 2 El ejercicio y el respeto de los derechos propios y ajenos	Bloque 3 México: País diverso y plural
Subtemas			
	Bloque 4 México: País de leyes	Bloque 5	

		Participación ciudadana y vida social pacífica	
Cuarto grado	Geografía		
Temas	Bloque 1 El estudio de México a través de los mapas	Bloque 2 La diversidad natural de México	Bloque 3 La diversidad de la población
Subtemas	En busca de México México y su división política Los mapas hablan de México Las regiones de México	Desde las montañas hasta el mar ¿A dónde van los ríos? Las regiones naturales de nuestro país	¿Más mexicanos? ¿Aquí o allá? Cuando las ciudades crecen Ni aquí ni allá La cultura en México
	Bloque 4 La diversidad económica de México	Bloque 5 Los retos de México	
	Diversas actividades, diversos productos Tesoros de mi país Comer y turismo ¿Cuánto ganan y en que lo gastan ¿	¿Cómo vivimos los mexicanos? Los problemas ambientales de México Los desastres que enfrentamos	
Quinto Grado	Ciencias Naturales		
Temas	Bloque 1 ¿Cómo mantener la salud?	Bloque 2 ¿Cómo somos los seres vivos?	Bloque 3 ¿Cómo son los materiales y sus interacciones?
Subtemas	La dieta correcta y su importancia para la salud Situaciones de riesgo en la adolescencia Funcionamiento de los aparatos sexuales	La diversidad de los seres vivos y sus interacciones Características generales de los ecosistemas y su aprovechamiento Las prioridades ambientales	Importancia del agua como disolvente Las mezclas y formas de separarlas La fuerza de gravedad

	<p>La propagación del sonido y la audición</p> <p>El funcionamiento de un circuito electrónico y su aprovechamiento</p> <p>La conducción del calor y su aprovechamiento</p>	<p>Descripción del sistema solar</p>	
Quinto Grado	Formación Cívica y Ética		
Temas	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3
Subtemas	<p>Cambios en nuestro cuerpo y nuestra imagen</p> <p>¿Cómo soy y como quiero llegar a ser?</p> <p>¿Quién me dice cómo cuidarme?</p> <p>Respeto y buen trato</p>	<p>Nombro y regulo mis emociones</p> <p>Identificamos prioridades</p> <p>Aprendiendo a ser justos</p> <p>La libertad frente a los derechos de los demás</p>	<p>Interdependencia, bien estar social y convivencia</p> <p>Acciones a favor de la diversidad y contra la discriminación</p> <p>Acciones a favor de un ambiente equilibrado</p> <p>Las leyes protegen el ambiente y la diversidad cultural</p>
	Bloque 4	Bloque 5	
	<p>Normas y acuerdos democráticos</p> <p>La constitución leyes que protegen nuestros derechos</p> <p>La responsabilidad de gobernar: tarea de todos</p> <p>Participar con responsabilidad pago de impuestos</p>	<p>Los derechos humanos en nuestra constitución</p> <p>Formas pacíficas de resolver conflictos</p> <p>Participación infantil en asuntos colectivos</p>	
Quinto Grado	Geografía		
Temas	Bloque 1 La Tierra	Bloque 2 Componentes naturales de la tierra	Bloque 3 Población Mundial

	<p>¿Dónde hace calor y donde hace frío?</p> <p>La tierra se mueve</p> <p>¿Para qué me sirven los mapas?</p> <p>¿Cómo localizo?</p>	<p>Entre valles, llanuras y montañas</p> <p>El agua en el planeta de la vida</p> <p>Los diferentes climas del mundo</p> <p>Los tesoros del planeta</p>	<p>Países más o menos poblados</p> <p>Ciudad y campo</p> <p>La gente que viene y va</p> <p>Las culturas que enriquecen el mundo</p>
	<p>Bloque 4</p> <p>Características socioeconómicas del mundo</p>	<p>Bloque 5</p> <p>Cuidemos el mundo</p>	
	<p>Las actividades primarias</p> <p>¿Cómo se transforman los recursos naturales?</p> <p>¿Cómo llegan a mí los servicios y los productos?</p> <p>¿Cómo vivimos aquí y como viven allá?</p>	<p>Países y calidad de vida</p> <p>¿Cómo reducimos los problemas ambientales</p> <p>Los riesgos de prevenir</p>	
Sexto grado:	Ciencias Naturales		
Tema	<p>Bloque 1</p> <p>¿Cómo mantener la salud?</p>	<p>Bloque 2</p> <p>¿Cómo somos los seres vivos?</p>	<p>Bloque 3</p> <p>¿Cómo transformamos la naturaleza?</p>
Subtemas	<p>Coordinación y defensa del cuerpo humano</p> <p>Etapas del desarrollo humano: la reproducción</p> <p>Implicaciones de las relaciones sexuales en la adolescencia</p>	<p>Cambios en los seres vivos y proceso de extinción</p> <p>Importancia de las interacciones entre los componentes del ambiente</p> <p>Relación de la contaminación del aire con el calentamiento global y cambio climático</p>	<p>Relación entre las prioridades de los materiales y su consumo responsable</p> <p>Importancia de las transformaciones temporales y permanentes de los materiales</p> <p>Aprovechamiento e identificación del funcionamiento de las maquinas simples</p>

		Mejoremos el ambiente	
	Bloque 4 ¿Cómo se transforman las cosas?	Bloque 5 ¿Cómo conocemos?	
	Aprovechamiento de la formación de imágenes en espejos y lentes Importancia de la energía su transformación e implicaciones de su uso Aprovechamiento de la energía	Conocimiento de las características del universo	
Sexto grado:	Geografía		
Tema	Bloque 1 Estudio de la tierra	Bloque 2 Naturaleza y desarrollo sustentable	Bloque 3 Población mundial y su diversidad
Subtema	Regiones continentales El territorio y sus escalas Los planos y sus elementos Nuevas formas de ver el espacio geográfico	Componentes naturales de la tierra Riqueza y variedad de vida en los países Recursos naturales para la vida Acciones para el desarrollo sustentable	¿Cómo es la población del mundo? Las aglomeraciones urbanas De un lugar a otros movimientos migratorios Minorías culturales
	Bloque 4 Economía mundial	Bloque 5 Retos locales	
	Países con mayor y menor desarrollo económico El comercio internacional ¿Qué países venden y cuáles compran? Sociedades de consumo	La calidad de vida Acciones locales para preservar el ambiente Vamos a prevenir	

Sexto grado:	Formación Cívica y Ética		
Tema	Bloque 1 De la niñez a la adolescencia	Bloque 2 Tomar decisiones conforma a principios éticos para un futuro mejor	Bloque 3 Los desafíos de las sociedades actuales
Subtema	Mi crecimiento y desarrollo Nuestro derecho a la salud Aprendo a decidir sobre mi persona Relaciones personales basada en el respeto a la dignidad	Nuevos sentimientos y emociones Vivir conforme a principios éticos Justicia y equidad en la vida diaria No a las trampas	Los desafíos de las sociedades actuales Dialogo entre culturas Humanidad igualitaria sin racismo Desarrollo sustentable
	Bloque 4 Los pilares del gobierno democrático	Bloque 5 Acontecimientos sociales que demandan la participación ciudadana	

La tabla señala la relación de los temas de relevancia social de 1° a 6° grado de educación primaria. La educación para el medio ambiente y educación para la salud que están incluidas en las asignaturas de cada grado escolar, son temas relevantes para la formación integral de los estudiantes, además se articulan de manera pertinente con el programa de educación no formal que impulsa la UMA. La propuesta de intervención, pretende articular los temas de relevancia social (medio ambiente y salud) para el abordaje de las cápsulas que se proyectan en la UMA.

CAPÍTULO III

Estrategia de intervención.

3.1. Estrategia de intervención

El concepto de estrategias, en el ámbito pedagógico, constituye un referente para la investigación pedagógica, y ocupa un lugar destacado en el interés y el esfuerzo de la mayoría. De acuerdo con Saavedra (2012), las estrategias de enseñanza pueden convertirse en una alternativa conveniente a la necesidad a la que se pretende coadyuvar o mejorar, el proceso para mejorar la enseñanza depende de diversos factores como la edad, contexto cultural, incluso hasta el nivel socioeconómico, estas características diagnósticas complementan la necesidad identificada para una estrategia finalmente apropiada, cumpliendo con el objetivo que se determine desde un inicio, siendo la estrategias de enseñanza un nuevo método de implementación que supla con las necesidad educativas requeridas.

Las estrategias de intervención se basan en la noción de complejidad, es el criterio desde el cual se determinan el empleo de procedimientos de enseñanza apropiados a las circunstancias en que se produce el proceso de aprendizaje.
(Saavedra, 2012:15)

La educación para la mejora y desempeño del alumno, en los últimos años, desde el aprendizaje se ha intentado dar un nuevo giro como un medio para conseguir aprender jugando; no obstante, son diversos los enfoques sobre lo que son y cómo se integran las estrategias educativas en general y las estrategias de aprendizaje en particular mediante la práctica docente, donde sí hay más acuerdo es en definir las estrategias como procedimientos que incorporan acciones y procesos secuenciados para el logro de propósitos o fines determinados.

Evidentemente estos procedimientos ponen en juego acciones mentales y conductas, que exigen el desarrollo de fases graduales, en donde la consecución de unas, permite afrontar otras nuevas, con objeto de llegar a los propósitos finalmente establecidos, es por esto que al hablar de estrategias educativas para la práctica, estemos en realidad hablando de un conjunto de principios, objetivos, métodos y actividades que persiguen a través de la funcionalidad de los procesos, la consecución y el logro del éxito personal en el aprendizaje .

La propuesta de intervención que se presenta a continuación, recupera las aportaciones teóricas referidas en el capítulo dos, afín de que los diseños de las actividades propicien una experiencia significativa de aprendizaje en los niños de primero y segundo grado de educación primaria.

De acuerdo con Ausubel (1978), la estrategia considera en la actividad de inicio la recuperación de saberes previos por considerarlos relevantes en la orientación de las tareas en UMAPOLI. De esta manera, se colocan los andamiajes a través de preguntas para vincular la experiencia de los niños con la nueva información propuesta en la visita a la unidad móvil; en la etapa de desarrollo los juegos serán un detonante para movilizar los aprendizajes de manera divertida y propiciando en todo momento el intercambio de experiencias en la solución colectiva de los desafíos propuestos en el UMAPOLI.

Es importante resaltar que el juego UMAPOLI gira en torno a los temas de relevancia social para la Educación Básica: Educación para el Medio Ambiente y Educación para la salud, su relevancia en el juego, se enfoca en brindar una orientación pedagógica en los aprendizajes sociales y cotidianos de alumno, organizan los contenidos conforme al grado correspondiente según el plan y programas SEP, se consideran pertinentes ya que brindan información transversal, los temas propuestos desde una vertiente dinámica por medio de un juego incentiva a la participación de los grupos con los que se desea trabajar, brinda información objetiva que responde a una enseñanza para la vida social.

UMAPOLI contempla la organización de equipos, con el fin de que los niños participen en los desafíos que ponen en juego sus saberes en la búsqueda de soluciones fortaleciendo sus habilidades comunicativas, de cooperación y trabajo en equipo. Los desafíos que enfrentarán cada equipo están relacionados con el contenido de los videos proyectados, por lo que el rol activo que tendrán los niños en el juego propiciará en ellos:

- Ampliar sus conocimientos acerca de los temas: Educación para el Medio Ambiente Educación para la Salud.
- Retroalimentar sus aprendizajes
- Favorecer habilidades comunicativas y de socialización

El interventor tiene un rol importante en el desarrollo de UMAPOLI, es quien:

Materiales UMAPOLI:

<p style="text-align: center;">Dado</p> <p>La función del dado determina el número de casillas que se deben avanzar en el juego.</p>	
<p style="text-align: center;">Fichas</p> <p>Las fichas UMA son para identificar a los equipos de jugadores en el tablero.</p>	
<p style="text-align: center;">6 Fichas para el instructor</p> <p>Las fichas permiten al instructor visualizar la dinámica del juego, cada una de estas contiene el subtema y los temas que se abordaran, así como las preguntas o actividades que va a realizar cada equipo de jugadores según el número de los dados que avancen.</p>	<p style="text-align: center;">Contenido de relevancia social: Educación Ambiental</p> <p>Subtema: Lugar donde vivo y otros lugares</p> <p>Trajes típicos: (Actividad) El instructor deberá mostrar una de las fichas de trajes típicos al grupo en general y leer en voz alta las tres opciones del estado al que representa, el alumno tendrá que seleccionar una de las opciones. *El instructor puede elegir el contenido representado con los mismos trajes a realizar las siguientes preguntas: Responde las siguientes preguntas: 1. ¿Que es un traje típico? 2. ¿Por qué es importante un traje típico para una región? 3. ¿Conoces algún traje típico? 4. Menciona que vestimenta podemos ver en un carnaval. 5. Verdadero o falso, ¿Existen trajes típicos para hombres y mujeres?</p> <p>Comida Típica: (Actividad) Arma el rompecabezas de platillos del estado de Tlaxcala en el menor tiempo posible. *El instructor puede elegir el tema con el que se utilizará solo el rompecabezas, lo lo comente realizar las siguientes preguntas: Responde Verdadero o Falso: 1.-La comida típica es igual en todos lados 2.-La comida típica es todo aquello que representa un lugar y su cultura 3.-El mole prieto es originario de Alemania 4.-La comida típica de Tlaxcala es la hasiburguesa 5.-Menciona un platillo típico que coman en tu hogar</p> <p>Lugares de la región: (Actividad) Adivina que lugares: El instructor deberá mostrar una de las fichas de lugares de la región (Tlaxcala) al grupo en general y leer en voz alta las tres opciones que están al reverso de la tarjeta, el alumno tendrá que seleccionar una de las opciones. *El instructor puede elegir el tema con el que se utilizará los mismos nombres lugares de la región de lo comente realizar las siguientes preguntas: Responde verdadero o falso: 1.- Tlaxcala es el estado más grande de México 2.- La capital de Tlaxcala es Tlaxcala 3.- Tlaxcala es conquistado por España 4.- Existen pirámides en Tlaxcala 5.- La Malinche es la montaña más grande del estado de Tlaxcala</p> <p>Datos curiosos del estado de Tlaxcala: (Actividad) El instructor deberá mostrar una de las fichas (Tlaxcala) al grupo en general y leer en voz</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Casillas Y Actividades</p>
<p style="text-align: center;">Materiales de los 6 subtemas</p> <p>El material es adicional al tema de relevancia social, su utilización será opcional, para el desarrollo del juego, compuesto por materiales visuales desde láminas, imágenes ilustrativas entre otros.</p>	
<p style="text-align: center;">Cambios en la naturaleza</p> <p>1 lámina de las estaciones del año 1 lámina de los movimientos de la tierra 6 Fichas ilustrativas de actividades de día 6 Fichas ilustrativas de actividades de la noche 5 Fichas ilustrativas de transformaciones humanas</p>	<p style="text-align: center;">Cuidado del agua</p> <p>1 lámina del ciclo del agua 4 Fichas ilustrativas de lugares en donde encontramos agua dulce. 4 Fichas ilustrativas de actividades donde se utiliza el agua. 4 Fichas ilustrativas de seres vivos que necesitan de agua. 1 Plana de estampas sobre el cuidado del agua.</p>

<p style="text-align: center;">Higiene Bucal</p> <p>4 fichas ilustrativas de material de limpieza dental</p> <p>4 fichas ilustrativas consecuencias de un mal cuidado dental</p> <p>Dinámica: Alimentos saludables y no tan saludables para los dientes - 1 Diente sano, 1 Diente enfermo</p> <p>15 fichas ilustrativas de alimentos sanos y no tan sanos.</p> <p>1 Plana de estampas sobre la higiene bucal.</p>	<p style="text-align: center;">Los sentidos</p> <p>3 Fichas ilustrativas de ejemplos del sentido: tacto.</p> <p>3 Fichas ilustrativas de ejemplos del sentido: oído.</p> <p>3 Fichas ilustrativas de ejemplos del sentido: olfato.</p> <p>3 Fichas ilustrativas de ejemplos del sentido: vista.</p> <p>6 Fichas ilustrativas de ejemplos del sentido: gusto.</p>
<p style="text-align: center;">Lugar donde vivo y otros lugares</p> <p>5 Tarjetas de opción múltiple: Trajes típicos.</p> <p>5 Tarjetas de opción múltiple: lugares de la región.</p> <p>3 Tarjetas de opción múltiple: datos curiosos del estado.</p> <p>Dinámica rompecabeza: 8 piezas.</p>	<p style="text-align: center;">Cuidado del planeta</p> <p>4 Fichas ilustrativas de ejemplos de consecuencias de contaminación.</p> <p>3 Fichas ilustrativas de las fases del reciclaje</p> <p>6 Tarjetas de tips para cuidado del ambiente</p> <p>4 Fichas ilustrativas de ejemplos de contaminación</p> <p>1 Plana de estampas sobre el cuidado del planeta.</p>

Casillas desplegables: Permite que los diseños de las casillas temáticas se puedan agregar y quitar cada vez que el tema - subtema cambie, por lo que el diseño de tablero permanece en blanco, señalando el lugar asignado para las casillas que comprenderán cada tema. A continuación, se presenta los iconos representativos de las casillas de acuerdo a los temas de las 6 categorías presentadas.

Educación para el Medio Ambiente.

Primer grado	Lugar donde vivo y otros lugares	 Trajes típicos	 Comida típica	 Lugares de la región	 Estado
	Cuidado del agua	 ¿Qué es el agua?	 Ciclo del agua	 Función del agua	 Contaminación del agua
Segundo grado	Cambios en la naturaleza	 Día	 Noche	 Estaciones del año	 Cambios hechos por el hombre.
	Cuidado del planeta	 Acciones para el cuidado	 Consecuencia	 Reciclaje	 ONG's

Educación para la salud.

Primer grado	Los sentidos	 Oído	 Olfato	 Gusto	 Tacto	 Vista
Segundo grado	Higiene Bucal	 Limpieza Bucal	 Caries	 Dentista	 Dientes sanos	

3.3 Ficha de trabajo UMAPOLI

Las fichas estas diseñadas conforme a los contenidos de relevancia social de los planes y programas de la SEP, por lo que, al momento de implementarlas en la UMA como proyecto de educación no formal, brinda una experiencia dinámica, innovadora a través de un juego.

Anteriormente no se contaba con una organización temática basada en temas de fundamentación formal o escolarizada, por lo que brinda una oportunidad de retroalimentar lo que se trabaja en la escuela con una estrategia didáctica, como es el UMAPOLI.

La dinámica de las fichas de trabajo consiste en presentar de manera organizada las preguntas y actividades que realizarán los niños durante el juego en su recorrido por el tablero.

Tomando en cuenta que el juego tiene una durabilidad de 40 minutos en total el tiempo, por lo que, en cada reto, se tomará un tiempo no mayor a la de 1 minuto, considerando las características de los niños de primero y segundo grado de primaria.

Educación para el Medio Ambiente
Subtema: Lugar donde vivo y otros lugares
Trajes típicos: (Actividad) El instructor mostrará una de las fichas de las casillas de trajes típicos y leerá las preguntas, los integrantes de cada equipo seleccionará la respuesta que considere correcta para poder lanzar nuevamente el dado. Preguntas: <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué es un traje típico?2. ¿Por qué es importante un traje típico para una región?3. ¿Conoces algún traje típico?4. Menciona que vestimentas podemos ver en un carnaval5. Verdadero o falso, ¿Existen trajes típicos para hombres y mujeres? <u>Tiempo para responder: 1 minuto</u>
Comida Típica: (Actividad) Los equipos armaran el rompecabezas de platillos del estado de Tlaxcala en el menor tiempo posible. Responde Verdadero o Falso.

- 1.-La comida típica es igual en todos lados
- 2.-La comida típica es todo aquello que representa un lugar y su cultura
- 3.-El mole prieto es originario de Alemania
- 4.-La comida típica de Tlaxcala es la hamburguesa
- 5.-Menciona un platillo típico que coman en tu hogar

Tiempo para responder: 1 minuto

Lugares de la región: (Actividad)

Adivina qué lugares:

El instructor deberá mostrar una de las fichas de lugares de la región (Tlaxcala) al grupo en general y leer en voz alta las tres opciones que están al reverso de la tarjeta, el alumno tendrá que seleccionar una de las opciones.

Responde verdadero o falso:

- 1.- Tlaxcala es el estado más grande de México
- 2.- La capital de Tlaxcala es Tlaxcala
- 3.- Tlaxcala es conquistado por España
- 4.- Existen pirámides en Tlaxcala
- 5.- La Malinche es la montaña más grande del estado de Tlaxcala

Tiempo para responder: 1 minuto

Datos curiosos del estado de Tlaxcala: (Actividad)

El instructor deberá mostrar una de las fichas (Tlaxcala) al grupo en general y leer en voz alta las tres opciones que están al reverso de la tarjeta, el alumno tendrá que seleccionar una de las opciones.

Casilla informativa:

- 1.-Significado de Tlaxcala
- 2.-Cuántos municipios le componen
- 3.-Ubicación dentro de un mapa de la república (MAPA).
- 4.- En equipo canten una estrofa del himno a Tlaxcala
- 5.- Menciona los colores de la bandera de Tlaxcala
- 6.- Características de una zona urbana
- 7.- Características de una zona rural
- 8.-Montaña representativa de Tlaxcala

Tiempo para responder: 1 minuto

Educación para el Medio Ambiente

Subtema: Cambios en la Naturaleza

Día:

*Fichas ilustrativas de actividades de día

- 1.- Menciona 2 características de las actividades que se pueden hacer durante el día
- 2.- Menciona cuales con las fuentes que producen luces artificiales
- 3.- Menciona 3 características que hacen diferentes el día de la noche.
- 4.- Menciona 2 actividades que haces durante el día.
- 5.- Menciona cuales con las fuentes que producen luz natural
- 6.- El sol emite luz porque es una estrella- verdadero o falso
- 7.- Menciona 2 seres vivos que veas durante el día
- 8.- Cuánto tiempo dura un día
- 9.- Menciona qué objeto nos ayuda a conocer el tiempo durante día y la noche
- 10.- Menciona 2 trabajos que puedan realizarse durante el día

Tiempo para responder: 1 minuto

Noche:

*Fichas ilustrativas de actividades de noche

- 1.- Menciona 2 animales nocturnos
- 2.- Menciona 2 trabajos que se hacen por la noche
- 3.- Menciona características que hacen de la noche diferente al día.
- 4.- ¿Qué importancia tiene la noche para nuestras actividades?
- 5.- ¿Menciona que movimiento provoca el día y la noche?
- 6.- ¿Quién se encarga de iluminar por la noche?
- 7.- Menciona 2 características de las actividades que se pueden hacer durante la noche
- 8.- ¿Cuánto tiempo dura una noche?
- 9.- 3 características sobre la noche
- 10.- Movimiento de la tierra que provoca la noche

Tiempo para responder: 1 minuto

Estaciones del año:

*Lámina del ciclo del agua

- 1.- Menciona cuales son las estaciones del año
- 2.- Menciona cuántas estaciones del año son:
- 3.- ¿En qué estación del año estamos?
- 4.- ¿Qué son las estaciones del año?
- 5.- Menciona 3 características del invierno
- 6.- Menciona 3 características del otoño
- 7.- Menciona 3 características de la primavera

- 8.- Menciona 3 características del verano
- 9.- Contesta verdadero o falso, cada tres meses es el cambio de estación
- 10.- ¿Qué beneficio tienen las estaciones del año en nuestra vida?

Tiempo para responder: 1 minuto

Cambios hechos por el hombre:

Responde verdadero o falso:

- 1.- Las carreteras han transformado campos o bosques con la finalidad de ir de un lugar a otro más rápido.
- 2.- Campos o bosques son transformados para crear viviendas
- 3.- Las transformaciones del hombre en campos o bosques han dejado sin hogar a algunas especies
- 4.- Los centros comerciales son transformación que ha creado el hombre
- 5.- La tala de árboles es necesaria para crear lugares de vivienda o centro comerciales para beneficio del hombre
- 6.- El lugar en donde vive sigue siendo igual que antes
- 7.- Estas transformaciones hechas por el hombre podrían llegar a afectar tu entorno
- 8.- Menciona que transformaciones hay en tu comunidad
- 9.- ¿Qué transformación consideramos necesaria para tu comunidad?
- 10.- ¿Qué transformaciones las consideras necesarias para la vida ¿Cuál?

Tiempo para responder: 1 minuto

Educación para el Medio Ambiente

Subtema: El agua

¿Qué es el agua?

***ilustrativa ¿Dónde podemos encontrar agua dulce?**

- 1.- ¿Cómo es el agua?
- 2.- ¿Dónde podemos encontrar el agua?
- 3.- ¿Cuál es el porcentaje agua?
- 4.- ¿En cuántas formas podemos encontrar el agua?
- 5.- ¿En el hogar donde podemos encontrar el agua?
- 6.- Menciona 2 características del agua
- 7.- ¿Cuántos tipos de agua existente en el planeta?
- 8.- ¿Qué tipo de agua consumes diariamente dulce o salada?
- 9.- ¿El agua es importante para la vida?

10.- ¿El agua salada se encuentra casi siempre en?

Tiempo para responder: 1 minuto

Ciclo del agua:

***Material: Lámina del ciclo del agua**

- 1.- ¿Ciclo que permite la formación del agua?
 - 2.- ¿Cuál es nombre correcto al formarse una nube?
 - 3.- ¿Cuándo el agua se evapora esta se vuelve nube, ¿Qué es lo que sigue?
 - 4.- ¿Qué es un manto acuífero?
 - 5.- ¿Consideras importante el ciclo del agua para la vida?
- *Contesta Verdadero y Falso las siguientes preguntas.
- 6.-El nombre verdadero del agua es H₂O
 - 7.- La precipitación es cuando llueve
 - 8.-El agua se produce de los ríos
 - 9.- Condensación es cuando el vapor del mar se convierte en nube
 - 10.- Evaporación es cuando el vapor del mar sube a las nubes

Tiempo para responder: 1 minuto

Función del agua:

***Material: Fichas ilustrativas función de agua**

- 1.- Menciona 4 actividades donde utilices el agua
- 2.- ¿Qué seres vivos no necesitan de agua?
- 3.- ¿Quiénes necesitan del agua para poder vivir?
- 4.- Menciona en qué actividades hoy ocúpate el agua
- 5.- ¿Consideras el agua importante para la vida?
- 6.- ¿Cuántos vasos de agua el ser humano debe tomar al día?
- 7.- ¿Además de los seres humanos quién más necesita de agua?
- 8.- ¿Qué objetos en el hogar necesitan de agua?
- 9.- ¿Qué actividades en el hogar requieren de agua?
- 10.- ¿Qué podría pasarle al cuerpo si no toma agua?

Tiempo para responder: 1 minuto

Contaminación del agua

***Material Estampas del cuidado del agua**

- 1.- ¿Menciona una característica del agua contaminada?
- 2.- Qué consecuencias tendríamos si no cuidamos del agua
- 3.- Porque debemos de cuidar del agua?
- 4.-Menciona 1 acción para cuidar del agua
- 5.- ¿Qué importancia tiene el agua para los seres vivos y las plantas?

*Contesta Verdadero y Falso las siguientes preguntas.

- 6.- Tirar basura en el agua la contamina
- 7.-Los desechos de las empresas contaminan el agua
- 8.- Si contaminamos el agua, está ya no es puede ser utilizada para el consumo humano.
- 9.- Podemos sobrevivir sin agua por mucho tiempo
- 10.- El agua es un recurso que puede ser cuidado y permanece por mucho tiempo

Tiempo para responder: 1 minuto

Educación para el Medio Ambiente

Subtema: Cuidado del Planeta

Acciones para el cuidado:

Material: Tarjetas de tipos del cuidado del planeta

- 1.- ¿Qué es para ti el cuidado del planeta?
 - 2.- ¿En qué nos beneficia cuidar del planeta?
 - 3.- ¿Si cuidamos el planeta en que nos beneficia?
 - 4.-Menciona 1 acción que ayude al cuidado del planeta?
 - 5.-Describe cómo ves a el planeta en 2 años
- *Verdadero/Falso
- 6.-Cuidar del agua ayuda al cuidado del planeta
 - 7.-Las bolsas de plástico tardan más de 50 años en desaparecer
 - 8.-La basura de los seres humanos termina en el mar
 - 9.-Tirara basura afecta la vida de los seres humanos
 - 10.- Muchos conocen sobre el cuidado del planeta

Tiempo para responder: 1 minuto

Consecuencias:

Material: 4 fichas ilustrativas de ejemplos de contaminación

- 1.- ¿Qué es contaminación?
- 2.- ¿Que afecta la contaminación?
- 3.- ¿La contaminación ha afectado tu entorno?
- 4.- ¿En qué te afecta a ti la contaminación?
- 5.- ¿Cuántos tipos de contaminación conoces?
- 6.- ¿La contaminación del agua en que nos afecta?
- 7.- ¿La contaminación del aire en que nos afecta?
- 8.- ¿La contaminación del aire en que nos afecta?
- 9.- ¿Que puede causar la contaminación del aire?
- 10.- ¿La contaminación es algo que puede cambiar?

Tiempo para responder: 1 minuto**Reciclaje:**

Material: 3 fichas ilustrativas de reciclaje

- 1.- ¿Qué es el reciclaje?
- 2.- ¿Qué objetos pueden reciclarse?
- 3.-Menciona 3 ejemplos de basura orgánica
- 4.-Menciona 3 ejemplos de basura inorgánica
- 5.- ¿Cuántas separaciones de basura conoces?
- 6.- ¿En qué nos puede ayudar el reciclaje?
- 7.- ¿Qué significado tiene reducir
- 8.- ¿Qué significado tiene reutilizar?
- 9.- ¿Qué significado tiene orgánico?
- 10.- ¿Qué significado tiene inorgánico?

Tiempo para responder: 1 minuto**ONG'S y Gubernamentales**

Material: Estampas del cuidado del planeta

- 1.- ¿Consideras importante que la gente conozca cómo afecta la contaminación?
- 2.-Comparte una acción importante para cuidar del planeta
- 3.- ¿Dónde has aprendido sobre el cuidado del planeta?
- 4.- ¿Qué propuesta considera importante para poder realizar un cambio a favor del planeta
- 5.- ¿Quién sería beneficiado si cuidamos el planeta?

Tiempo para responder: 1 minuto**Reto**

- 6.-Realiza un cartel en equipo sobre alguna acción que ayude a el cuidado del planeta en tu escuela compartan sus producciones al grupo.

Tema: Educación para la salud

Subtema: Los sentidos

Olfato:

Material: 3 fichas ilustrativas del olfato

- 1.-Menciona 2 ejemplos sobre el uso sentido del olfato
- 2.- El olfato es útil para:
- 3.- Menciona porqué es importante el sentido del olfato en nuestra vida.
- 4.-Parte del cuerpo en donde podemos encontrar el sentido del olfato
- 5.-Menciona 2 actividades donde ocupes el sentido del olfato
- 6.-En qué nos beneficia poder usar el olfato
- 7.-Menciona 2 actividades que son necesarias el olfato
- 8.-Menciona de qué manera podemos cuidar del olfato
- 9.- Identifica algún aroma usando el sentido del olfato.

Tiempo para responder: 1 minuto

Gusto:

Material: 5 fichas ilustrativas del gusto

- 1.-Menciona 2 ejemplos sobre el uso del sentido del gusto
- 2.- El gusto es útil para:
- 3.- Menciona porqué es importante el gusto en nuestra vida.
- 4.-Parte del cuerpo en donde podemos encontrar el sentido del gusto
- 5.-Menciona 2 actividades donde ocupes el gusto
- 6.-En qué nos beneficia poder usar el gusto
- 7.-Menciona 2 actividades que son necesarias el gusto
- 8.-Menciona de qué manera podemos cuidar del gusto
- 9.- Identifica algún sabor usando el sentido del gusto

Tiempo para responder: 1 minuto

Vista:

Material: 3 fichas ilustrativas de la vista

- 1.-Menciona 2 ejemplos sobre el uso del sentido de la vista
- 2.- La vista es útil para:
- 3.- Menciona porqué es importante la vista en nuestra vida.
- 4.-Parte del cuerpo en donde podemos encontrar el sentido de la vista
- 5.-Menciona 2 actividades donde ocupes la vista
- 6.-En qué nos beneficia poder usar la vista
- 7.-Menciona 2 actividades donde es necesaria la vista
- 8.-Menciona de qué manera podemos cuidar de la vista

9.- Identifica algún objeto usando la vista

Tiempo para responder: 1 minuto

Tacto:

Material: 3 fichas ilustrativas del tacto

- 1.-Menciona 2 ejemplos sobre el uso del sentido de tacto
- 2.- El tacto es útil para:
- 3.- Menciona porqué es importante el sentido del tacto en nuestra vida.
- 4.-Parte del cuerpo en donde podemos encontrar el sentido del tacto
- 5.-Menciona 2 actividades donde ocupes el tacto
- 6.-En qué nos beneficia poder usar el tacto
- 7.-Menciona 2 actividades que son necesarias el tacto
- 8.-Menciona de qué manera podemos cuidar del tacto
- 9.- Identifica algún objeto usando el sentido del tacto

Tiempo para responder: 1 minuto

Oído:

Material: 3 fichas ilustrativas del oído

- 1.-Menciona 2 ejemplos sobre el uso del oído
- 2.- El oído es útil para:
- 3.- Menciona porqué crees que es importante el oído en nuestra vida.
- 4.-Parte del cuerpo en donde podemos encontrar el oído
- 5.-Menciona 2 actividades donde ocupes el oído
- 6.-En qué nos beneficia poder usar el oído
- 7.-Menciona 2 actividades que es necesario el oído
- 8.-Menciona de qué manera podemos cuidar del oído
- 9.- Identifica algún sonido usando el sentido del oído

Tiempo para responder: 1 minuto

Tema: Educación para la salud

Subtema: Higiene Bucal

Limpieza Bucal

Material: 4 fichas ilustrativas de artículos de limpieza

- 1.- ¿Cuántas veces en el día hay que lavarse los dientes?
- 2.- ¿Cuáles son los objetos que se deben usar para lavar nuestros dientes?
- 3.- ¿Si no lavas tus dientes que puede pasar?
- 4.- ¿Que ocasiona caries en los dientes?
- 5.- ¿El cepillado más importante es?

- 6.- ¿Es necesario el uso del hilo dental?
- 7.- ¿Los cepillos de dientes pueden ser compartidos?
- 8.- ¿Cada qué tiempo debemos cambiar nuestro cepillo de dientes?
- 9.- ¿Qué tiempo debe durar el cepillado de dientes?
- 10.- ¿Qué importancia tiene visitar al dentista?

Tiempo para responder: 1 minuto

Dientes Sanos

Actividad:

Ordenar 15 alimentos en el diente que corresponde, Diente sano y Diente enfermo esta actividad se tendrá que hacer en tiempo de 40 segundos.

Dientes Enfermos

Material: 4 fichas ilustrativas de enfermedades bucales

Verdadero o Falso

1. Si no cuido de mis dientes con el tiempo enferman
2. El mal alimento es a causa de una mala limpieza
3. Si no limpio mis dientes hará que mi aliento huela muy bien
4. Los dientes no se caerán incluso si no los lavas
5. Morder objetos duros con los dientes, los hace más fuertes
6. Tener mal aliento es a causa de falta de limpieza
7. Dentro de la boca viven bacterias
8. Los alimentos calientes no maltratan a los perros
9. Los alimentos dulces hacen bien a los dientes
10. Si tienes caries es recomendable comer dulces

Tiempo para responder: 1 minuto

Dentista

Material: Planilla de estampas

Verdadero /Falso

- 1.-No ir al dentista afecta la salud de mis dientes.
- 2.- No lavarse los dientes antes de ir a dormir ayuda a que se hagan más fuertes.
- 3.-El cepillo de dientes sirve para todo un año
- 4.-Los dientes se caen si no se cuida de ellos
- 5.-Es recomendable lavarse los dientes antes de comer
- 6.-Visitar al dentista hace daño en la salud
- 7.- Las visitas a los dentistas es cada 6 meses
- 8.-Cuidar de mis dientes hará que evite enfermarse

Tiempo para responder: 1 minuto

3.4 Secuencia Didáctica UMAPOLI

La secuencia didáctica los tiempos de la visita de la UMA, esta consta de 40 minutos máximo por grupo, por lo que los tiempos son muy cortos, la atención demanda abarcar 4 grupos de un mismo grado en un periodo menor de una semana de acuerdo con el número general de cada institución educativa para administrar el tiempo, se propone la siguiente secuencia didáctica general:

JUEGO UMAPOLI	
Seleccionar el tema: Educación para la salud o Educación para el medio ambiente.	
Seleccionar: Grado Escolar	
Seleccionar: Subtema	
Preparar material: video, casillas, material didáctico:	
Proyectar video – descender de la UMA	
Formar equipos de 6 integrantes con la dinámica del ciempiés	3min
Los equipos lanzaran el dado quien tenga el número mayor inicia el juego, para poder avanzar los miembros de los equipos darán las respuestas a las preguntas que se hagan para poder avanzar.	Durante el juego
Los equipos tendrán un minuto como límite para responder y poder avanzar en el juego.	Durante el juego
Al finalizar el instructor deberá de organizarlos en círculo para recapitular lo jugado sobre el tema.	1 min
Terminar con un fuerte aplauso y un lema acerca de lo aprendido en el tema del juego.	1 min
Tiempo aproximado	40 Minutos

El juego pretende interactuar con los saberes de los alumnos y en su caso de fortalecerlos o aprender nuevos conceptos básicos sobre estos temas, la idea es animar a los alumnos de primero y segundo año de educación primaria a participar, interactuar y aprender.

3.5 Curso-Taller de orientación para los operadores de la UMA acerca del Juego UMAPOLI

En este apartado se da a conocer la propuesta para socializar al personal de CECUTLAX la estrategia de intervención UMAPOLI, la cual se queda en términos de propuesta, a través de una plática de orientación de curso – taller, con la finalidad de orientar sobre el uso y la creación: *El taller es una estrategia que orienta e informa a un grupo en común reunidas con mismo fin, en el cual el taller puede ser orientado de tal manera explica a detllae la finalidad de forma explícita la finalidad de la propuesta.* (Pavlosky, 2000: 31)

El taller es una forma de enseñar y aprender de acuerdo con Careaga (2006), mediante la realización de un taller enfatiza la resolución de conflictos, permite la capacitación y se convierte en una experiencia práctico y vivencial, puede permitir un aprendizaje activo por parte de los integrantes. El taller para socializar el juego UMAPOLI tiene el propósito de orientar a los miembros del centro de educación continua CECUTLAX mediante el uso y aprovechamiento del juego da algunas características que debe cumplir un taller para que una intervención no sea imposición del interventor, sino una posibilidad del grupo para aprender:

- ❖ Se basa en la experiencia de los participantes
- ❖ Está centrado en los problemas e intereses comunes del grupo
- ❖ Implica una participación de los integrantes
- ❖ Puede utilizar diversas técnicas, especialmente el dialogó en grupo

Para ampliar este tratamiento se pretende explicar a los participantes de la UMA la estrategia lúdica, así mismo puedan jugarlo atendiendo las actividades y materiales

propuestos para el abordaje con los niños de primero y segundo grado de primaria, experiencia que brinda al personal de referentes lúdicos para coadyuvar a en las acciones que integra el programa en comunidades e instituciones del estado de Tlaxcala. Como se ha expuesto en la primera parte del proyecto, el equipo del Centro de Educación Continua CECUTLAX tiene un perfil laboral ajeno al campo educativo, por lo que la propuesta del curso - taller promovería la actividad lúdica como experiencia que fortalecería los saberes de niños usuarios de la UMA, el taller establece como propósitos:

- Mostrar la estrategia diseñada para coadyuvar en la Unidad Móvil de Aprendizaje
- Explorar el juego y las actividades.
- Uso y aprovechamiento del juego UMAPOLI

❖ Descripción del taller

En un primer momento se pretende dar una introducción acerca de la estrategia UMAPOLI, la manera de jugarlo, los recursos a utilizar, etc. El segundo momento es de carácter práctico, para lo cual se requiere de la disposición del personal a fin de poner en práctica el material de trabajo, ya sea de manera grupal o individual. El tercer momento es una retroalimentación sobre la experiencia con propuesta.

❖ Recursos que utilizar

ESPACIO:
El lugar para el desarrollo del Taller será la sala de conferencias del CECUTLAX, espacio que cuenta con un cañón proyector y una pantalla de proyección mayor a 4 metros de ancho y 2 metros de largo, además de mesas y sillas para todo el personal del centro; espacio adecuado para llevar a cabo las dinámicas relacionadas con el taller.
MATERIALES:
Diapositivas de proyección, el juego UMAPOLI
EVALUACIÓN:
Para la evaluación, se utilizará un cuestionario para recuperar las experiencias y opiniones de los participantes.

El siguiente instrumento de evolución, dirigido a los operadores de la UMA, quienes a su vez se encargarán de operar el juego UMAPOLI durante las visitas a las escuelas, está diseñado para medir, mediante un enfoque cuantitativo, la eficacia con la que el juego propicie las condiciones adecuadas para alcanzar los objetivos de la UMA, así como para retroalimentar y fortalecer el aprendizaje. En tal sentido, se entiende por “eficaz” a todo aquello que produce el efecto esperado e, “ineficaz, a todo aquello que no produce el efecto requerido.

Curso- Taller		
Orientación para los operadores de la UMA acerca del Juego UMAPOLI.		
Nombre:	Edad:	
Grado escolar:	Fecha:	
Instrucciones: Conforme a tu experiencia con el juego UMAPOLI, marca con una X la casilla correspondiente		
	Eficaz	Ineficaz
1. La propuesta de incluir actividades lúdicas en las visitas escolares de la UMA resulta		
2. Vincular la experiencia de video proyección y retroalimentarlo con el juego resulta		
3. Los materiales propuestos para los juegos resultan ser una estrategia		
4. Los contenidos de relevancia social vistos en las capsulas y retomados en el juego UMAPOLI resulta una estrategia		
5. La propuesta del uso de preguntas, a través de fichas para orientar el desarrollo del juego y propician la retroalimentación de los temas vistos por los alumnos, es		
SUGERENCIAS:		

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DE EVALUACIÓN

4.1. Evaluación del proyecto

La evaluación es una herramienta fundamental que se puede encontrar en nuestra vida cotidiana, considerándola como una constante en nuestra vida, la finalidad es dar conocer más aportes, beneficios o incluso conocer si es errónea el resultado de lo que evaluamos.

La evaluación se encuentra en cualquier proceso educativo, pues es necesario evaluar para conocer y determinar metas ya antes establecidas o nuevas por establecer, la evaluación en la actualidad es una herramienta puesta al servicio de la realidad evaluada. (Pérez, 2006: 22)

Así mismo, es un proceso sistémico que debe ser empleado de manera continua con objetivos y metas determinadas, pues la evaluación no solo debe ser evaluar por evaluar sin tener un objeto y tampoco tener en claro qué se pretende obtener, pues si se lleva a cabo adecuadamente puede determinar la eficacia y el rendimiento de quienes requieren de resultados pertinentes, es una fase indispensable para el presente proyecto de intervención, pues el catálogo de actividades como estrategia tiene un propósito fundamental para el proyecto, retomando a la evaluación como una herramienta necesaria, el siguiente autor menciona que: *“Evaluar es comparar un instante determinando de lo que se ha de logrado a través de una acción con lo que se debería haber alcanzado de acuerdo con los objetivos previos” (Vergara, 1992:19).*

Considerando a la evaluación como un herramienta fundamental que trabaja en conjunto con nuestros objetivos planteados en el presente proyecto para una mejora en la implementación en la UMA, la evaluación deberá determinar los cambios durante la aplicación evidenciando una comparativa entre el proceso inicial y el final, determinando la razón de ser de nuestra propuesta, decretando los beneficios que puede aportar, el cumplimiento de los objetivos y reconociendo el propósito por el cual fueron elaboradas nuestras estrategias de intervención; deberá reconocer los costos y beneficios del proyecto valorando el aprovechamiento de los beneficiarios del programa (nivel primaria), el manejo y uso adecuado del catálogo de actividades por parte del personal CECUTLAX.

La evaluación nos ayudará a valorar el diseño y elaboración del proyecto, como su aplicación y resultados en el ámbito que se desarrolla con la intención de dar el tratamiento de mejora del presente proyecto, una vez evaluado el proyecto de intervención, se pretende tener una postura flexible sobre el reconocimiento de aquellos elementos u objetivos que no llegaron a ser cumplidos o bien solo tuvieron una participación parcial, evitando incurrir en una imposición cometida nuevamente en el futuro, por lo que se pretende fortalecer y reforzar las debilidades que arroja la evaluación.

Antes de comenzar a detallar información en relación de las modalidades de evaluación será necesario detallar la finalidad en la que se basa el proyecto, de acuerdo con el autor Pérez (2011) se pretende tener en cuenta algunas características propias de la evaluación, para orientar las acciones que se proponen, estos principios de la evaluación que la fundamentan se basan en la aportación teórica:

- ❖ **Objetiva:** pues esta debe analizar y sintetizar los hechos tal como es su naturaleza real sin basarse en prejuicios del interventor.
- ❖ **Válida:** debe tener una postura demostrativa para quien lo solicita, estar libre de influencias o cambios forzados (manipulados), por lo que sus datos aporten características fidedignas.
- ❖ **Confiable:** manifiesta si los resultados presentan inconsistencias.
- ❖ **Oportuna:** esta debe ser aplicada en el momento que lo requiera, no antes ni después de un tiempo puesto que los resultados no serán para el tiempo adecuado y estará fuera de lugar la evaluación, así como los resultados.
- ❖ **Práctica:** la evaluación no debe ser exagerada siendo ajena a lo que se pretende evaluar, quiere decir que exagere o no sea pertinente al objeto de estudio, esta debe tener sustento, en el cual se examine y tenga como objetivo soluciones para una mejora.

La evaluación consta de estas características, las que se reconocen de las diversas modalidades de evaluación, por lo que, el presente proyecto se centra en las modalidades de evaluación diagnóstica, sumativa y formativa, puesto que la evaluación

costa de un inicio, desarrollo y un resultado final. La evaluación inicial, la cual nos permite la comprobación y valoración diagnóstica que va de la mano de una evaluación procesual que optimiza el proceso, estableciendo cambios de los factores involucrados que requieren mejora; la evaluación final es la que determina los objetivos cumplidos o los resultados finales, conforme a la tipología, fases y características de la evaluación:

Evaluación Diagnóstica: Parte de un conocimiento inicial para conocer las ideas previas, saberes o competencias, el cual determinada la necesidad del objeto de estudio, generando un auténtico juicio de valor que determine el rumbo de la intervención, “la evaluación diagnóstica ejecuta una acción determinada, son los síntomas o signos reales que nos permiten comprender la situación o problemática” (Serrano, 1995:120).

Evaluación Formativa: Evalúa el proceso sobre lo que se va adquiriendo y permite que la información que surja pueda dar un reforzamiento de información en alguna fuga de aprendizaje que no se está consolidando adecuadamente. Analiza si el programa va en proceso, o retroceso, si es necesario cambiar estrategias, metodología, quitar agregar lo que sea necesario para llegar al cumplimiento de objetivos previamente establecidos, de acuerdo con algunas aportaciones teóricas se menciona que: *“La evaluación formativa es de mucha utilidad tanto para los alumnos en el mejoramiento del aprendizaje, como para el profesor en su faceta de profesional de la educación”* (Pérez Juste, 1987).

Es pertinente hacer un énfasis en el plan de evaluación de las herramientas que han de evaluar la propuesta de intervención del catálogo de actividades y el juego de representación UMAPOLI, se pretende dar un panorama inicial sobre los temas a impartir según el grado en el que ha de trabajar.

A continuación, se presenta el instrumento de evaluación del juego UMAPOLI, el cual tendrá la misma propuesta de evaluar desde la perspectiva del que implementa en la UMA y del beneficiario de programa de educación primaria, comenzando con el personal CECUTLAX.

4.2 Instrumentos de evaluación

Instrumento de Evaluación “Juego y actividades UMAPOLI “			
Responsable de la visita			
Nombre de la escuela:			
Comunidad:	Urbana	Rural	
Nombre de quien implementa:			
Grado escolar del grupo:			
Instrucciones: marca con una X la opción relacionada:	Apropiado	Regular	Insuficiente
1.-Al implementar el juego UMAPOLI, atrae la atención, crea expectativas, despierta interés de los usuarios			
2.-La presentación del juego y el tratamiento como propuesta es:			
3.-El diseño es educativo e innovador			
4.-Se puede utilizar con niños de distintas edades.			
5.-Considera integrarlo a la operatividad de la UMA			
6.-El juego responde a temas			
7.-El uso de la imagen y el color es			
8.-El tipo de actividades guardan relación con el enfoque metodológico que propone			
9.-Las reglas propuestas hacen comprender como jugarlo			
10.-El juego incluye todos los contenidos del ambiente de trabajo			
11.-Tiene una presentación legible y adecuada a los destinatarios			

12.-Motiva a practicar valores tales como: trabajo en equipo, tolerancia, participación etc.			
13.-Se cumple con el objetivo del juego			
Observaciones:			

El siguiente instrumento de evaluación en referencia a la práctica al juego de representación UMAPOLI, de acuerdo con la experiencia de los beneficiarios de la UMA a fin de conocer los resultados desde otra perspectiva, contemplando las relevancias de ejecución.

Instrumento de Evaluación “Juego y actividades UMAPOLI “ Usuarios		
Nombre:	Edad:	
Escuela:	Comunidad:	
Grado escolar:	Fecha:	
Instrucciones: Conforme a tu experiencia marca con una X la opción que te ofrece (si/no)		
	SI	NO
1.-El juego te gusto		
2.- Los temas del UMAPOLI ya los conocías		
3.- Las preguntas crees que eran inadecuadas, (se relacionaban con los temas)		
4.-Las instrucciones del juego eran difíciles de comprender		
5.- Fue complicado jugarlo		
5.-Captó tu atención y la de tus compañeros		
6.- El diseño del tablero es interesante para ti		
7.- La información del juego es de utilidad		

8.- Aprendiste algo nuevo hoy por medio de la información del juego		
9.-Consideras que el tiempo fue adecuado para que participaran tú y tus compañeros		
10.- Te gustaría que la UMA volviera otra vez a tu escuela o comunidad		
SUGERENCIAS:		

Los instrumentos de evaluación propuestos aquí van en relación al diseño de la propuesta, catálogo de actividades y juego de representación UMAPOLI, dichos instrumentos de evaluación se desarrollan en pertinencia de los participantes del programa, los que implementan y los beneficiarios del mismo, contemplando sus observaciones, dificultades y fallas durante la educación, manteniendo apertura en la flexibilidad de cambio o mejoramiento de la propuesta a fin de mejorar la implementación de la UMA.

Conclusiones

Las prácticas profesionales, vivencia académica, los contenidos, las experiencias educativas, el estudio de diversos métodos, teorías, entre otras herramientas fueron el andamio para poder comprender y dar sentido al proyecto de intervención que se expuso anteriormente. Desde la perspectiva de intervención educativa socioeducativa se requiere de un proceso vivencial, que interrelaciona distintos factores de ese enfoque, como el juego, la libertad de exponer sus opiniones y saberes, vincular los proyectos escolares con otras organizaciones que coadyuvan con sus acciones a enriquecer los procesos formativos de los niños y niñas dan rumbo hacia una alternativa, que permita comprender mejor dichos procesos educativos. La necesidad de la UMA requería que la información que se exponía en cada visita tuviera un impacto, ya que para que los niños beneficiados retroalimentaran la información que se exponía a través de recursos que pudieran favorecer la experiencia y el aprendizaje.

La revisión teórica que fundamenta la estrategia, fue sin duda un ejercicio que contribuye en la formación como LIE de manera relevante, al reconocer aportes que dieran respuesta a la necesidad identificada en la UMA, fue posible el análisis de referentes que respondieran a colocar una propuesta coadyuvante entre lo establecido por el IPN y la UMA y la educación básica; de esta manera, lo señalado por Ausubel y la teoría del aprendizaje significativo, se convirtieron en la ruta que contribuye de manera pertinente en el diseño del Juego UMAPOLI. De acuerdo a la teoría constructivista de Vygotsky menciona que el aprendizaje requiere de un mediador que lo oriente, contribuyendo con esa acción a potenciarlo.

La incorporación al programa de la UMA motivaron la necesidad de desplegar herramientas teórico-metodológicas que pudieran orientar en el diseño e implementación adecuada, experiencia que contribuye a comprender que el conocimiento no proviene de un solo recurso educativo, por lo que las prácticas profesionales en su momento fueron una primera experiencia que puso a prueba la intervención educativa y las implicaciones que esta conlleva.

Al intervenir se define una prognosis que determina las posibilidades de potenciar la caja de herramientas con las cuales dispone el interventor educativo para ofrecer una mejora adecuada y pertinente. El rol de un interventor marca el rumbo en respuesta a la problemática identificada en la fase diagnóstica.

Se inició con la propuesta una planeación didáctica, un curso taller, material didáctico entre otras ideas planteadas que en su momento no tenían la veracidad ni la pertinencia, hasta que las investigaciones surgen autores como Ausubel, Vygotsky, Piaget, entre otras teorías, que permitieron orientar la información, organizando y respondiendo a la necesidad del objeto de estudio.

Finalmente, toda intervención e investigación, incluso implementación y práctica profesional requiere de un estudio pertinente y permanente que requiere recursos tecnológicos, educativos, teóricos, que oriente el análisis del contexto social en que estamos constantemente inmersos, por lo que nos invita a tener una visión prospectiva como interventores educativos.

Referencias Bibliográficas

Arteaga, T., (2010) "Un campo emergente en México" *Revista de Educación y Desarrollo*. Año 10, Universidad Pedagógica Nacional. Abril- junio 2010, pp. 35-43. (Revista)

Camino I. y H. Murua, (2012). *Hezkuntzaren teoría eta historia*. Edición de Delta Publicaciones. Málaga, España. (Libro)

Carrier, J., (2006) "Representaciones sociales en la investigación educativa" en *Artículos Educativos UNAM*. Vol. 38 no.153 julio-sep 2006, pp. 82-83. (Revista)

Cabrerizo, J., (2010) *Evaluación Educativa Aprendizajes y Educativas*. Edición de Pearson Educación, S.A. Madrid, España, pp. 157. (Libro)

Coombs, P., (1972) "Educación Formal - No formal e Informal" en *Temas para maestros*. Número 23, Docentes y sociedades I. Junio-julio 1972, pp.72-80 (Revista)

Gallegos, J., (2015) *Las practicas pedagógicas que realizan los asistentes de la educación, durante los recesos en los patios de las escuelas públicas básicas de Valparaíso, y su relevancia en la gestión de la convivencia*. Tesis Doctoral. Valparaíso, Chile, Universidad Autónoma de Barcelona. (Tesis)

Garduño y Guerra., T. (2011) "La importancia de la educación significativa" en *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*. Vol 19. No.10 marzo 2011, pp. 49. (Revista)

Moreira, M., (2000) *Teoría de Aprendizaje Significativo*. Edición de Visor. Barcelona.pp. 196 (Libro)

Negrete, T. (2004) conferencia dictada durante el ciclo "La intervención Educativa" conferencia dicatada durante el ciclo de *Conferencia Magistral presentada en el marco regional de coordinadores de la licenciatura de intervención educativa*. Universidad Pedagógica Nacional, 28 de marzo al 2 de abril 2004. (Conferencia)

Piaget, J. (1970) "Lenguaje conocimiento y educación" en *Revista Colombiana de Educación*, No.60, abril-mayo (2011) Bogota, Colombia. (Revista)

Pierre, L., (1999) "¿Qué es lo virtual? Vol. 3 Ediciones de Paidos Iberica. S.A. Barcelona, Buenos Aires, México, Paidós. (Libro)

Pérez, R., (2006) "Evaluación de programas educativos" en *Revista de investigación educativa*. No. 18, febrero- marzo, pp.14-36 (Revista)

Pérez, J., (2011) *Técnicas participativas para la educación popular*. No.6,3ra Edición de Centro de investigación y desarrollo de la educación. Santiago, Chile. (Libro)

Remedi, E., (2004) conferencia dictada durante el ciclo "La intervención Educativa" conferencia dictada durante el ciclo de *Conferencia Magistral presentada en el marco regional de coordinadores de la licenciatura de intervención educativa*. Universidad Pedagógica Nacional, 28 de marzo al 2 de abril 2004. (Conferencia Inédita)

Sautu, R., (2005) *Manual de metodología Construcción del marco teórico formulación de los objetivos y elección de la metodología*. Edición de Clacso, Buenos Aires, Argentina. pp. 54 (Libro)

Saavedra, E., (2012) "Estudio comparativo de la educación" en *Convergencia Educativa-Revista Electronica de Educación*. N°1, conferencia dictada en la Universidad Católica del Maule, Chile, diciembre- enero 2012. pp. 10-23. (Revista)

Serrano, G., (1995) *Elaborar un proyecto*. No. 7, Edición S.A Madrid. España, Narcea. pp. 120 (Libro)

Vergara, M., (1992) *Evaluación de Proyectos Sociales*. Vol1°, Edición S.A. de C.V. Barcelona, Humanitas. pp.19 (Libro)

Páginas web:

Ausubel, (2002). "In defense of advance organizers: A reply to the critics" en *Review of Educational research*. [En línea]. Londres, disponibles en: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/00346543048002251>

[Accesado el día 23 de marzo de 2018]

Ausubel, (1978). "In defense of advance organizers: A reply to the critics" en *Review of Educational research*. [En línea]. Londres, disponibles en: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/00346543048002251>

[Accesado el día 23 de marzo de 2018]

Ausubel, (1976). "In defense of advance organizers: A reply to the critics" en *Review of Educational research*. [En línea]. Londres, disponibles en: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/00346543048002251>

[Accesado el día 23 de marzo de 2018]

Ausubel, (1978) "In defense of advance organizers: A reply to the critics" en *Review of Educational research*. [En línea]. Londres, disponibles en: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/00346543048002251>

[Accesado el día 23 de marzo de 2018]

Cabrera y González, (2018) "*La intervención educativa y social*". [En línea]. México, disponible en:

<https://es.scribd.com/doc/52072729/001-Lidia-Cabrera> [Último acceso: 23 diciembre 2018].

Careaga, G., (2006) "Aportes para diseñar e implementar un taller" en *Taller en desarrollo personal*. [En Línea]. México, disponible en: http://www.medfamco.fmed.edu.uy/Archivos/pregrado/Ciclo_Introductorio/Materiales/Material%20EMCcolonias2007/fundamentaciontalleres.pdf [Accesado el día 22 de marzo de 2021]

CECUTLAX, (2018). "CECUTLAX" en transparencia. [En línea]. Tlaxcala, disponible en: <http://www.cecutlax.ipn.mx/cecutlaxipn/index.htm> [Último acceso: 20 octubre 2018].

EIDUTIH, (2018) "Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de la tecnología de la información en los hogares" en Portal de encuesta nacionales. [En línea] México, disponible en:

[Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares \(ENDUTIH\) 2019 \(inegi.org.mx\)](https://inegi.org.mx/encuestas/encuesta-nacional-sobre-disponibilidad-y-uso-de-tecnologias-de-la-informacion-en-los-hogares-2019)

[Último acceso: 25 de marzo 2021]

IPN, (2017). "Secretaria de Extensión e Integración Social" en *Unidades Móviles de Tlaxcala*. [En línea]. Tlaxcala disponible en: <https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/6116UnidadesMoviles2011.pdf?sequence=1> [Último acceso: 26 septiembre 2018]

IPN, (2018). “Secretaria de Extensión e Integración Social” en *Unidades Móviles de Tlaxcala*. [En línea]. Tlaxcala disponible en: <https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/6116UnidadesMoviles2011.pdf?sequence=1> [Último acceso: 26 septiembre 2018].pp.8

IPN, (1981). “Ley orgánica Institucional INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL. [En línea]. CDMX disponible en: <https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/6116UnidadesMoviles2011.pdf?sequence=1> [Último acceso: 26 septiembre 2018] .pp.8

INEGI, (2015). “Desarrollo de cursos de educación a distancia: una experiencia entre la UASLP y el INEGI” en *INEGI*. [En línea]. México disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200005 [Último acceso: 13 Julio 2019]

INEGI, (2010). “Desarrollo de cursos de educación a distancia: una experiencia entre la UASLP y el INEGI” en *INEGI*. [En línea]. México disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200005 [Último acceso: 13 Julio 2019]. pp.10

INEE, (2019) “La educación Obligatoria en México”. *Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, México* [En línea], Disponible en: www.inee.edu.mx/medios/informe2019/stage_02/index.html [Ultimo acceso: 23 de junio 2021].

UNESCO, (2013) “Enfoques Estratégicos sobre las TIC’S en la educación en américa Latina y el Caribe” en *La educación no formal*. [En línea] México, disponible en: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf> [Ultimo acceso: 20 mayo 2017].

Pavlosky, E. (2000) Anuario de Investigaciones. (n.d.). [online] Available at: <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369155966020.pdf> [Accesado 23 nov. 2020].

Sanz, M., (2009) *La evaluación, reconocimiento y acreditación de los aprendizajes no formales e informales en el ámbito universitario: elementos para el debate*, ('alvaretor@yahoo.es), 23 de enero del 2011 [Accesado el día 20 de agosto de 2019].

SEP, (2011) "Plan de Estudios 2011 de Educación Básica" *Secretaría de Educación Pública*, disponible en: www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan_de_Estudios_2011_f.pdf [último acceso: 23 de junio 2021]

Ventosa, V., (1997). "La intervención socioeducativa". *En análisis de diferentes intervenciones socioeducativas en educación social*. [En línea]. México, disponible en: <https://edusouned.wikispaces.com/file/view/Capitulo+2+la+intervencion+socioeducativa+en+Educacion+social.pdf> [Último acceso: 08 Junio 2017].

Vygotsky, L., (1978). "La zona de desarrollo próximo" en *Implicaciones para la enseñanza*. [En línea]. Arizona, disponible en: <file:///C:/Users/karen/Downloads/Dialnet-LaZonaDeDesarrolloProximoYLaZonaSincreticaDeRepres-48359.pdf> [Accesado el día 23 de octubre de 2018].

ANEXOS



Anexo 1 Prueba piloto UMAPOLI



Anexo 2 Prueba piloto UMAPOLI



Anexo 3 Prueba piloto UMAPOLI



Anexo 4 Prueba piloto UMAPOLI



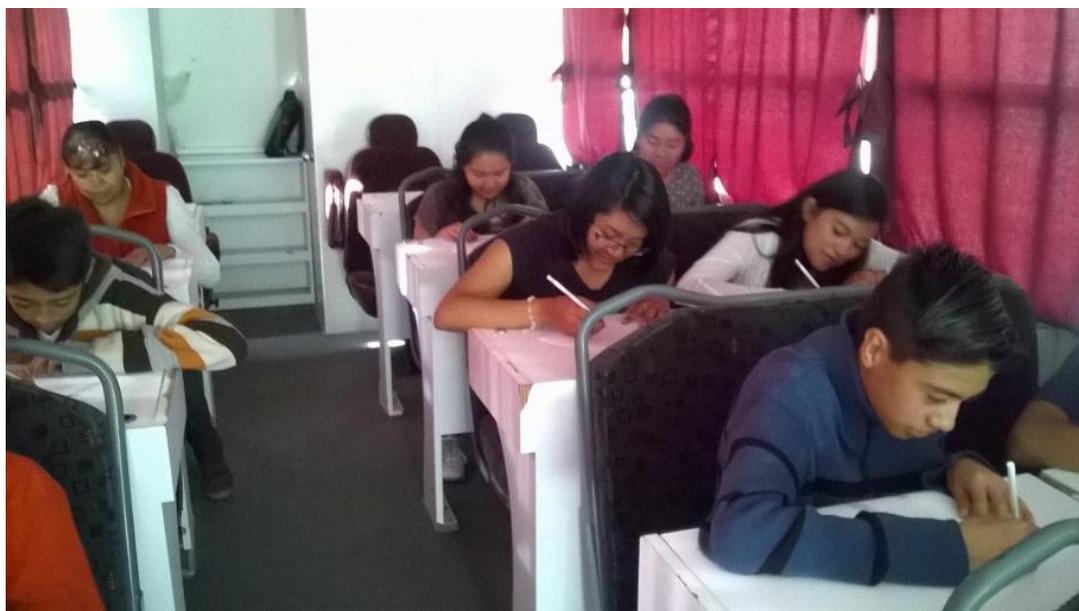
Anexo 4 Visita a escuela primaria "Internado Amarillas"



Anexo 5 Visita a escuela secundaria "Camaxtli"



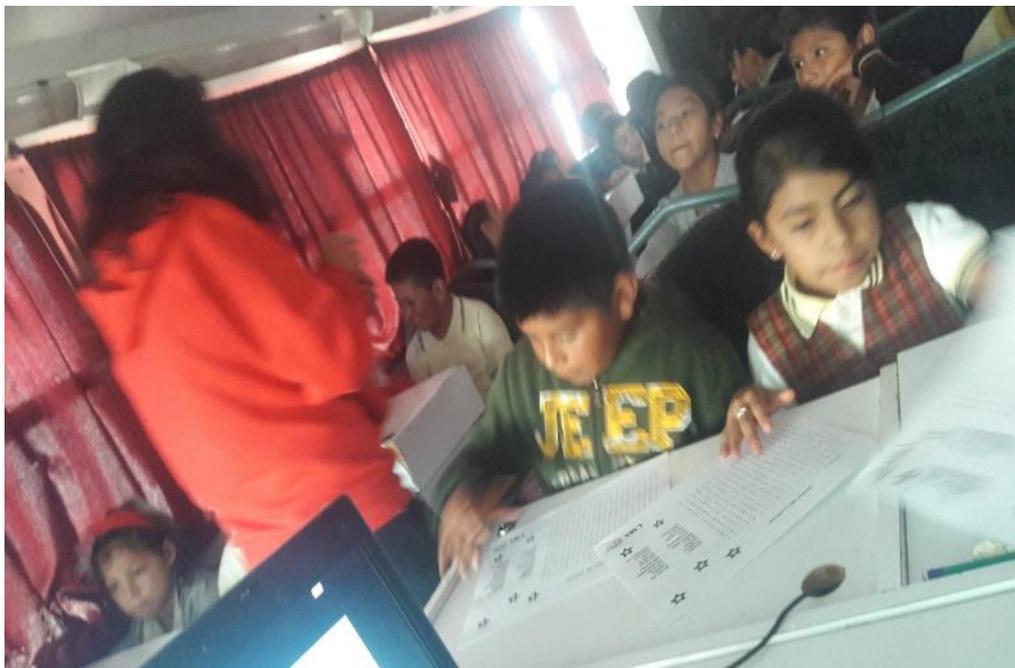
Anexo 6 Visita a escuela primaria en el municipio de “Zapata”



Anexo 7 Visita a comunidad de “Capula”



Anexo 7 Visita a escuela primaria de “Zacatelco”



Anexo 7 Visita a municio de “Nanacamilpa”