



SABERES Y EXPERIENCIAS EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Edición 2024

AUTORES

Inés María Del Carmen Aguilar Valtierra, Leticia Campa Avitia, Cecilia Genoveva Castañón Robles, Elvira Berenice García Arámbula, Abraham David Gutiérrez Martínez, Ángel Inzurriaga Martell, Fernando Inzurriaga Martell, Bertha Moreno Saucedo, Wendy Belem Pérez Ramírez, Sheila Suhjail Ríos Bastida, María Magdalena Rodarte Zapata, Susana Salazar Razo

COORDINADORA

Dora Luz González Bañales



ISBN: 978-607-9003-91-3



9 786079 003913

Saberes y Experiencias en Innovación Educativa y Formación del Profesorado

Edición 2024

Autores

Inés María Del Carmen Aguilar Valtierra, Leticia Campa Avitia,
Cecilia Genoveva Castañón Robles, Elvira Berenice García Arámbula,
Abraham David Gutiérrez Martínez, Ángel Inzurriaga Martell,
Fernando Inzurriaga Martell, Bertha Moreno Saucedo,
Wendy Belem Pérez Ramírez, Sheila Suhjail Ríos Bastida,
María Magdalena Rodarte Zapata, Susana Salazar Razo

*Doctorado en Ciencias de la Educación
Instituto Universitario Anglo Español*

Coordinadora

Dora Luz González Bañales
*Instituto Tecnológico de Durango/Tecnológico Nacional de México
Instituto Universitario Anglo Español*

Primera edición: junio 2025
Editado en México
ISBN: 978-607-9003-91-3

Editor:

Instituto Universitario Anglo Español

Fotografía de portada:

Imagen de uso libre de Google DeepMind en pexels.com

Par revisor:

Consejo Editorial de Posgrados del Instituto Universitario Anglo Español (Durango, México)

Cada autor de esta obra asume la responsabilidad total del contenido de su respectiva contribución en términos de adecuada citación de fuentes, así como de permisos e información de uso nombres de instituciones educativas, hechos, tablas, figuras y fotografías (lugares y personas).

Las marcas comerciales que aparecen mencionadas en algunos casos son propiedad de cada empresa y solo están siendo utilizadas para propósitos académicos y de divulgación del conocimiento y sin fines de lucro.

Este libro no puede ser impreso, ni reproducido total o parcialmente por ningún otro medio sin la autorización por escrito de los editores.

Tabla de Contenido

Introducción	ii
Transformando el Estrés en un Aprendizaje: Una Experiencia Innovadora en USAER Inés María del Carmen Aguilar Valtierra	1
La Rueda DUA como Recursos Didáctico para la Inclusión Tecnológica del Alumnado con Discapacidad Leticia Campa Avitia	7
Análisis de Problemáticas e Implementación de Estrategias de Atención en un Centro de Atención Múltiple (CAM) Cecilia Genoveva Castañón Robles	15
Estrategia Innovadora para el Aprendizaje Personalizado: Sinergia entre Razonamiento Basado en Casos y Aprendizaje Flexible Elvira Berenice García Arámbula	27
Promoviendo una Cultura de Convivencia Positiva: Estrategias Innovadoras en el Aula de Quinto Grado Abraham David Gutiérrez Martínez	36
Estrategia Innovadora para la Conexión Comunitaria: Sinergia entre Aprendizaje Basado en Proyectos y Herramientas Digitales Ángel Inzurriaga Martell	43
Uso de Tecnología para Mejorar el Proceso Educativo: Experiencia en la Escuela Primaria Gral. Miguel Meza Gallegos Fernando Inzurriaga Martell	50
Gamificación como Herramienta de Innovación en la Capacitación Docente; Desarrollo de Habilidades Pedagógicas en el Siglo XXI Bertha Moreno Saucedo	57
Aprendizaje Significativo a través de Estrategias Lúdicas e Interactivas: Una Experiencia de Innovación Educativa Wendy Belem Pérez Ramírez	68
Una Experiencia de Innovación Educativa para Fortalecer el Bienestar Emocional en Estudiantes de Primaria Sheila Suhjail Ríos Bastida	74
Construyendo Historia con Metodologías Didácticas Activas desde un Enfoque Colaborativo en Alumnos de Educación Secundaria María Magdalena Rodarte-Zapata	84
Fortaleciendo la Educación: Impacto del Involucramiento Parental en el Proceso Educativo Escolar Susana Salazar Razo	92

Introducción

Esta publicación recoge las vivencias y proyectos de innovación docente desarrollados por alumnos del Doctorado en Ciencias de la Educación del Instituto Universitario Anglo Español (Durango, México), como resultado del curso "Innovación y Formación Docente" impartido en marzo de 2024. El texto corresponde a una colección periódica derivada desde cada nuevo grupo de doctorandos del curso antes mencionado, identificándose mediante un volumen numérico que alude al año académico en que se imparte.

El compendio muestra un abanico de propuestas educativas transformadoras, abordando ejes temáticos como metodologías educativas contemporáneas, integración de herramientas tecnológicas en aulas y estrategias para el aprendizaje continuo. La creación del material persigue dos objetivos fundamentales: socializar las prácticas innovadoras ejecutadas por los doctorandos en formación y simultáneamente fortalecer sus capacidades para la producción textual académica con una orientación tanto de difusión como de divulgación, permitiéndoles articular sus iniciativas educativas con rigor metodológico y claridad expositiva.

A continuación, se presenta una breve reseña de cada uno de los trabajos que se incluyen en este libro:

1. **Transformando el Estrés en un Aprendizaje: Una Experiencia Innovadora en USAER:** Este artículo presenta cómo docentes de educación especial superaron el estrés ante un nuevo Plan de Estudios. Se implementaron estrategias innovadoras (gamificación con juegos como lotería, Kahoot y memoramas, bajo un enfoque constructivista) que facilitaron la adaptación al cambio. Estas dinámicas redujeron la ansiedad, mejoraron la disposición del equipo y demostraron que la innovación educativa, mediante herramientas lúdicas, transforma desafíos en oportunidades para el aprendizaje crítico y colaborativo.
2. **La Rueda DUA como Recursos Didáctico para la Inclusión Tecnológica del Alumnado con Discapacidad:** Este estudio presenta la *Rueda DUA*, un recurso educativo diseñado para promover la inclusión tecnológica de estudiantes con discapacidad. Basado en los principios del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), el proyecto, liderado por docentes de educación especial, integró aplicaciones, herramientas digitales y hardware clasificados según las neurociencias y el enfoque socio-constructivista de Vygotsky. A través de una comunidad de aprendizaje, se adaptaron estrategias educativas a las necesidades de los alumnos, logrando que estos mejoraran su comunicación, participación y dominio de tecnologías. La experiencia evidencia que la inclusión tecnológica en contextos de discapacidad requiere colaboración sistémica para avanzar hacia una educación accesible y equitativa.

3. **Análisis de Problemáticas e Implementación de Estrategias de Atención en un Centro de Atención Múltiple (CAM):** Estudio sobre un Centro de Atención Múltiple (CAM) donde mediante un Plan Escolar de Mejora Continua y la colaboración con familias se implementaron estrategias innovadoras como: asignar responsables por nivel, reuniones separadas y conjuntas de padres y docentes, y sistematización de datos del Consejo Técnico Escolar. Esto fortaleció la confianza y mejoró el proceso educativo, documentando avances continuamente.
4. **Estrategia Innovadora para el Aprendizaje Personalizado: Sinergia entre Razonamiento Basado en Casos y Aprendizaje Flexible:** Se aborda la implementación en bachillerato de una estrategia que integra razonamiento basado en casos y aprendizaje flexible, usando herramientas digitales e Inteligencia Artificial. Los estudiantes diseñaron investigaciones y experimentos innovadores, alineados con el currículo, lo que aumentó su motivación y desarrollo de competencias cognitivas. La combinación de métodos dinámicos, creatividad y diálogo demostró ser efectiva para fomentar la innovación y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, evidenciando impacto positivo en habilidades académicas.
5. **Promoviendo una Cultura de Convivencia Positiva: Estrategias Innovadoras en el Aula de Quinto Grado:** Se implementaron estrategias innovadoras en un aula de quinto grado para reducir la indisciplina y mejorar la convivencia mediante actividades dinámicas que promovieron la participación de padres y alumnos. Esto resultó en una disminución significativa de conductas disruptivas, mayor colaboración estudiantil y un ambiente más armonioso, respaldado por la integración activa de las familias en el proceso educativo. La experiencia demostró que estas prácticas fortalecen las relaciones entre la comunidad escolar y optimizan el entorno de aprendizaje.
6. **Estrategia Innovadora para la Conexión Comunitaria: Sinergia entre Aprendizaje Basado en Proyectos y Herramientas Digitales:** Con el Aborda como un proyecto de aprendizaje basado en proyectos (ABP) y herramientas digitales de geolocalización, los estudiantes exploraron su entorno mediante observación, creación de croquis, recorridos virtuales/físicos y elaboraron un mapa cultural-natural de su comunidad. Esto incrementó su motivación, compromiso y desarrollo de habilidades como creatividad y colaboración, reforzando su sentido de pertenencia al integrar tecnología y aprendizaje contextual en la educación primaria. La estrategia demostró que métodos innovadores y uso de recursos digitales pueden transformar efectivamente procesos educativos.
7. **Uso de Tecnología para Mejorar el Proceso Educativo: Experiencia en la Escuela Primaria Gral. Miguel Meza Gallegos:** Se implementó tecnología con fondos del programa "La Escuela es Nuestra", que abarcó equipamiento e infraestructura tecnológica y capacitación docente. Los maestros, con más de 20 años de experiencia, adaptaron herramientas digitales, logrando mayor participación estudiantil, mejor rendimiento académico y clases más interactivas. El estudio resalta la necesidad de mantener capacitación continua y actualización de equipos para asegurar la sostenibilidad del impacto positivo en el proceso educativo.

8. **Gamificación como Herramienta de Innovación en la Capacitación Docente; Desarrollo de Habilidades Pedagógicas en el Siglo XXI:** La gamificación en la capacitación docente desarrolla habilidades pedagógicas del siglo XXI mediante elementos lúdicos (desafíos, recompensas), fomentando participación, motivación y creatividad en los profesores. Esta estrategia innovadora mejoró la formación mediante dinámicas interactivas que potencian la reflexión, colaboración y resolución de problemas, diferenciándose de los "juegos serios" al insertar mecánicas de juego en contextos no lúdicos. Su aplicación en primaria promueve prácticas educativas más efectivas y adaptadas al entorno actual, preparando a los docentes para enfrentar desafíos contemporáneos con enfoques renovados y sostenibles.
9. **Aprendizaje Significativo a través de Estrategias Lúdicas e Interactivas: Una Experiencia de Innovación Educativa:** Se implementó una estrategia de enseñanza de lectura y escritura en primer grado, utilizando un enfoque de aprendizaje significativo con métodos lúdicos, interactivos y multisensoriales. Las actividades incluyeron juegos, canciones, mapas mentales y creación colaborativa de cuentos, involucrando a las familias. Los resultados mostraron el logro de aprendizajes esperados, desarrollo de competencias comunicativas y construcción de significados, destacando la importancia de la diversidad, interacción social y ambientes alfabetizadores para el éxito educativo.
10. **Una Experiencia de Innovación Educativa para Fortalecer el Bienestar Emocional en Estudiantes de Primaria:** Se implementó un taller de inteligencia emocional en un grupo de quinto grado para mejorar el bienestar emocional post-COVID-19, basado en teorías de Goleman, Piaget, Vygotsky y Bruner. Las actividades ayudaron a los estudiantes a manejar sus emociones, aumentando su autoestima, confianza y rendimiento académico, y mejorando sus relaciones sociales. El taller demostró ser efectivo para equipar a los estudiantes con habilidades emocionales esenciales, sugiriendo que integrar la inteligencia emocional en el currículo puede mejorar significativamente el bienestar emocional y académico de los estudiantes.
11. **Construyendo Historia con Metodologías Didácticas Activas desde un Enfoque Colaborativo en Alumnos de Educación Secundaria:** La propuesta de innovación aplicada en una escuela secundaria desarrolló las áreas social y emocional de alumnos de tercer grado afectados por la pandemia, utilizando constructivismo, aprendizaje colaborativo y basado en proyectos. Los estudiantes mejoraron habilidades como comunicación, trabajo en equipo, creatividad, resolución de problemas y pensamiento crítico, aumentando su interés y rendimiento académico en Historia. Esta propuesta es replicable en otros contextos educativos para la enseñanza de Historia en Secundaria.
12. **Fortaleciendo la Educación: Impacto del Involucramiento Parental en el Proceso Educativo Escolar:** Presenta evidencia de cómo el involucramiento parental en la educación mejora asistencia, conducta y comunicación, pero su escasez es un problema. Estrategias como jornadas escolares con padres, charlas y actividades conjuntas en una escuela primaria de quinto grado aumentaron la motivación y rendimiento académico de los alumnos, el compromiso parental y fortalecieron los lazos familiares.

Transformando el Estrés en un Aprendizaje: Una Experiencia Innovadora en USAER

Transforming Stress into Learning: An Innovative Experience at USAER

Inés María del Carmen Aguilar Valtierra

Resumen

La ponencia presenta la experiencia de un grupo de maestras de educación especial que enfrentaron la incertidumbre y el estrés ante la implementación del nuevo Plan de Estudios 2022. La directora del centro, consciente de las inquietudes del equipo docente, analizó los nuevos materiales educativos y abordó la problemática implementando estrategias innovadoras y creativas basadas en la gamificación y el constructivismo, facilitando así la apropiación de la nueva información. Las actividades incluyeron juegos de lotería, memoramas, serpientes y escaleras, formularios de Google y Kahoot. La intervención, centrada en la formación docente y el uso de la tecnología en el aula, permitió a las maestras experimentar una transformación positiva, reduciendo el estrés y aumentando su apertura, actitud positiva y disposición para continuar aprendiendo. La innovación educativa, cuando se aplica de manera creativa y contextual, puede transformar desafíos en oportunidades de aprendizaje significativo, siendo el juego una herramienta poderosa para motivar, desarrollar habilidades y fomentar el pensamiento crítico.

Palabras clave: Formación docente, gamificación, innovación educativa.

Abstract

The paper presents the experience of a group of teachers who faced the uncertainty and stress of the implementation of the new Curriculum 2022. Since the school principal knew that the teachers were worried, he or she looked at the new teaching materials and came up with creative solutions based on gamification and constructivism. These made it easier for the students to learn the new material. Activities included lottery games, memoramas, snakes and ladders, Google forms, and Kahoot. The intervention, focused on teacher training and the use of technology in the classroom, allowed the teachers to experience a positive transformation, reducing stress and increasing their openness, positive attitude, and willingness to continue learning. Educational innovation, when applied creatively and contextually, can transform challenges into meaningful learning opportunities, with games being a powerful tool to motivate, develop skills, and foster critical thinking.

Key words: Teacher training, gamification, educational innovation.

1. Introducción

La presente propuesta de innovación educativa, se centra en la implementación de estrategias lúdicas para disminuir el estrés y mejorar la comprensión del Plan de Estudios 2022 en docentes de la Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER) del nivel de educación especial basándose en la línea temática de la gamificación, utilizando elementos para promover el aprendizaje y la motivación, la formación docente y el uso de la tecnología en el aula.

El problema central es la incertidumbre, el estrés que experimentaron las docentes de USAER ante nuevos cambios, afectando esta situación el bienestar y el desempeño laboral. El objetivo se centró en diseñar e implementar una serie de actividades lúdicas para la formación docente, así como disminuir el nivel de estrés y generar actitudes positivas ante el planteamiento de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) en el personal docente.

Las acciones consistieron en el juego de la lotería, memoramas, serpientes y escaleras, formularios de Google y Kahoot, realizándose al inicio de cada sesión del Consejo Técnico Escolar (CTE), fomentando la participación activa, el diálogo y la colaboración entre las docentes. La relevancia radica en observar de cerca cómo la innovación educativa puede transformar los desafíos en oportunidades de aprendizaje significativo, enriquecedor y ofrecer un modelo replicable para otras USAER y centros educativos.

Se destaca que el origen de la presente ponencia se inició con la técnica de la redacción de un cuento, el cual se utilizó de base para construir la primer versión de la propuesta de la ponencia utilizándose la herramienta de inteligencia artificial del chat de Gemini, Éste se basó en una problemática real.

2. Desarrollo

El sistema educativo está inmerso en diversos cambios, los cuales impactan en el quehacer de todo docente, siendo importante cuidar del bienestar de cada uno de ellos tanto en el aspecto cognitivo, emocional, social y físico debido a que esto impacta en la realización de las responsabilidades propias de la función, ya que como seres humanos están expuestos a todo tipo de situaciones. A partir del ciclo escolar 2021-2022 se inició con el conocimiento del planteamiento de la Nueva Escuela Mexicana, aspecto que vino a generar cambios en el diseño del currículum, así como en la presentación de nuevos materiales, los cuales impactaron en las prácticas y conocimientos que ya poseían los docentes, mostrando una diversidad de percepciones y actitudes ante el trabajo con este nuevo planteamiento, requiriéndose atender de manera positiva e informada las necesidades que se fueron generando en el colectivo de la USAER, inclinándose por la implementación de la gamificación por ser un recurso que genera interés y favorece a todo ser humano.

2.1 Marco teórico

El personal docente es un agente importante en el ámbito educativo de todos los niveles, por lo que es necesario compartir, dialogar e intercambiar información a través de la implementación de estrategias innovadoras, las cuales favorezcan y fortalezcan sus saberes. Por lo anterior la línea temática de esta propuesta de innovación educativa que se utilizará es la tendencia educativa en la gamificación, la formación docente continua y el uso de la tecnología en el aula De acuerdo a la UNESCO (2014), la innovación educativa “es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional”. Por ello la importancia de que se consideren diversas estrategias que llevan tanto a los estudiantes como a los docentes a experimentar actividades que faciliten el aprendizaje.

Con base en Imbernón (1996) la innovación educativa “es una actitud, un proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos.”

La innovación educativa puede brindar al docente nuevas herramientas y estrategias para mejorar su práctica, lo que a su vez puede aumentar su satisfacción laboral y su sentido de valor propio. Una de las estrategias que puede enriquecer de manera integral es el juego, el cual es una actividad innata en el ser humano y es reconocida como elemento esencial en el desarrollo y aprendizaje, el cual despierta el interés, la participación y la interacción.

Como citan los autores García, F., et al (2020) a Valverde (2012) quien aporta que “el juego es parte del desarrollo emocional y cognitivo del ser humano, motiva las dimensiones del ser, saber y hacer”, por consecuencia su uso como herramienta de aprendizaje tiene un enfoque prometedor tanto en la enseñanza y refuerzo de conocimientos, para el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, colaboración o comunicación. Y de acuerdo a Horizon (2013) señala que “el objetivo central de la gamificación es motivar, divertir y generar conocimiento a través de reglas del juego que involucren acciones de aprendizaje en mundos virtuales u otros ambientes”. Otra de las aportaciones gamificación es la de Fernández (2015) “es un proceso idóneo que se aplica como estrategia innovadora para que el alumno aprenda jugando”.

La gamificación permite convertir espacios rutinarios en entornos interactivos, esta se relaciona con las actividades recreativas o lúdicas que ejecuta el ser humano para promover la motivación y optimizar la operatividad en cualquier entorno. Como técnica de motivación se sustenta en dos grandes teorías, el conductismo que explica la respuesta de las personas frente a estímulos externos y el cognoscitivismo que estudia el porqué del comportamiento de las personas frente a determinados estímulos.

Es por ello que el planteamiento de la presente ponencia se encamina a la implementación de estrategias lúdicas para facilitar la comprensión y apropiación del plan de estudios 2022.

2.2 Descripción de la innovación

Dentro del campo educativo existe la constante necesidad de la actualización permanente, porque el mundo es cambiante y exige que los docentes cuenten con información y herramientas que faciliten el aprendizaje de todos los alumnos, sin embargo, es importante reconocer que el docente también es un ser humano, el cual se desenvuelve en dos esferas: la familiar y laboral, por lo que se habrá de cuidar su bienestar, para contribuya de una forma sana en la formación de los educandos.

Por lo anterior y ante la detección del problema que enfrentaban las maestras de USAER el cual era de incertidumbre, escepticismo, inquietud e inestabilidad emocional que estaba creando la ejecución de un nuevo programa educativo, surge la necesidad de implementar estrategias innovadoras, siendo la directora quien se propuso como objetivo diseñar e implementar una serie de actividades lúdicas para la formación docente, así como disminuir el nivel de estrés y generar actitudes positivas ante el planteamiento de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) en el personal docente de la USAER.

Durante las sesiones de Consejo Técnico Escolar (CTE), se escucharon las inquietudes, inconformidades, dudas, se observó la incertidumbre y el estrés que mostraban las docentes ante la nueva información (currículum, conceptos, organización, distribución de información, enfoques, etc.), lo cual generó un desequilibrio en la dinámica de trabajo que se estaba realizando. De igual forma se rescataron las necesidades apremiantes de cada una de las

docentes durante las visitas de acompañamiento, confirmando en cada una de éstas que se coincidía en la necesidad de actualizarse, comprender, analizar y poner en práctica el nuevo Plan de estudios 2022.

Al realizar un análisis de la información obtenida se procedió a determinar la problemática, diseñar un objetivo y a partir de este generar actividades que promovieran la tranquilidad, disminución del estrés, de las actitudes negativas, el incremento en la comprensión y manejo de nueva información.

Posteriormente se diseñaron y elaboraron materiales como lo fue: lotería, memoramas, serpientes y escaleras, formularios de Google y Kahoot con contenido de la NEM: Conceptualización de Niñas, Niños y Adolescentes (NNA), comunidad, campos formativos, ejes articuladores, programa sintético, procesos de desarrollo de aprendizaje (PDA), codiseño, programa analítico, primer, segundo y tercer plano.

2.3 Proceso de implementación de la innovación

En la generación e implementación de la innovación educativa, se consideraron las siguientes acciones:

1. Observación y escucha de inquietudes
2. Visitas de acompañamiento y registro de necesidades
3. Determinación de la problemática a atender
4. Revisión y análisis de los nuevos materiales de la NEM.
5. Selección y diseño de materiales
6. Implementación de actividades (juego de lotería, memoramas, serpientes y escaleras, formularios de Google y Kahoot.
7. Recopilación de evidencias para el portafolio
8. Realización de Diario.

Los juegos se pusieron en práctica al inicio de cada una de las sesiones de CTE, explicando la dinámica, el contenido, las reglas y los premios a obtener de acuerdo a sus participaciones, resultando estas actividades de gran impacto en cada una de las reuniones, al generarse aprendizajes, manejo de información de manera práctica, interactiva y creativa. Se observó una participación activa, con apertura, diálogo y sobre todo con una buena actitud, lo cual permitió que fuera disminuyendo el nivel de estrés.

2.4 Evaluación de resultados

Al atender la problemática a través de la gamificación, se puede afirmar que se obtuvieron resultados favorables, observándose cambio en la actitud, mayor disposición, manejo de información, intercambio y trabajo en equipo. Para la organización, recuperación, colección de información se implementó el portafolio de evidencias, el cual permitió monitorear la evolución en la generación de nuevos conocimientos, disminución del estrés y la apertura para continuar aprendiendo en cada una de las docentes y se estuvo retroalimentando cuando así se fue requiriendo. Otra técnica utilizada fue el diario, el cual fue rotativo entre las docentes plasmando en él los resultados de la actividad, el aprendizaje y las dudas que quedaban, información que se retomó tanto de manera directa en las visitas de acompañamiento, como en posteriores reuniones. En las Figuras 1 a la 4 se presentan evidencias de las actividades realizadas, como lo son las indicaciones y el desarrollo.

Figura 1

Fotografía de las indicaciones de la actividad a realizar.



Figura 2

Realización de la actividad serpientes escaleras adaptadas al tema.



Figura 3

Juego del memorama.



Figura 4

Juego de la ruleta combinado con preguntas.



La relevancia de este proyecto radica en que permite observar de cerca cómo la innovación educativa puede transformar los desafíos en oportunidades de aprendizaje significativo y enriquecedor. El haber puesto en práctica el uso del juego como herramienta pedagógica generó cambios significativos en todo el personal de la USAER. Esta estrategia de innovación educativa tuvo impacto y se replicó por algunas de las docentes en las escuelas donde se brinda el servicio de la USAER, resultando favorecedoras en los colectivos, tanto en el aprendizaje, interacción, trabajo en equipo y diversión.

3. Conclusiones

La educación tiene una función muy importante en el ser humano, la de contribuir en la formación integral, generando un ser capaz de desenvolverse, enfrentar retos de la vida y colaborar en la creación de soluciones a las problemáticas de su entorno. Y es ahí donde el papel docente resulta importante al interactuar con los alumnos, siendo guía y acompañante del proceso de aprendizaje de cada uno de ellos. Por lo que se puede concluir que la propuesta de innovación educativa implementada a través del uso de la gamificación como herramienta pedagógica, generó conocimientos en los docentes a través de experiencias divertidas, motivadoras, impactando de manera significativa en el bienestar y el desempeño laboral de las docentes. Así mismo se logró el objetivo al disminuir el estrés, el conocer y manejar mayor información del Plan 2022, aspectos que se vieron reflejados en el diseño de formatos de planeación con los elementos básicos del nuevo programa y la implementación de éstas. La propuesta puede ser replicable en otros centros educativos, porque es factible, sencilla y adaptable a las problemáticas y contextos, lo importante es tener claro el objetivo a alcanzar, se espera que esta experiencia inspire a otros docentes y directivos.

Referencias

- Fernández, I. (2015). Juego serio: gamificación y aprendizaje. Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos.
- García, F. et al (2020). Gamificación de la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales, 22 (1), pp.62-75. Venezuela. <https://doi.org/10.36390/telos221.05>
- Horizon. (2013). Perspectivas tecnológicas. Educación superior en América Latina 2013-2018. Un Análisis Regional del Informe de Horizon del NMC.
- Imbernón, F. (1996). En busca del discurso educativo. La escuela, la innovación educativa, el currículum, el maestro y su formación. Magisterio del Río de Plata.
- UNESCO. (2014). Innovación Educativa. Serie “herramientas de apoyo para el trabajo docente”. <https://www.infobae.com/educacion/2024/03/06/unesco-y-learning-by-helping-abren-convocatoria-para-formar-a-10-mil-docentes-en-latinoamerica/>

La Rueda DUA como Recursos Didáctico para la Inclusión Tecnológica del Alumnado con Discapacidad

The DUA Wheel as Didactic Resources for the Technological Inclusion of Students with Disabilities

Leticia Campa Avitia

Resumen

Esta propuesta tuvo como objetivo describir el proyecto de innovación educativa implementado por las maestras de comunicación de la Zona 1 de educación especial en Durango (México), quienes atienden a alumnos con discapacidad. Esta iniciativa responde a sus demandas sobre el uso de tecnologías digitales educativas como medida de accesibilidad para el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Se presenta la Rueda Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), una recopilación de aplicaciones, herramientas digitales, sitios web y recursos de hardware organizados según los tres principios del DUA. En una comunidad de aprendizaje, las profesoras se capacitaron en el DUA, basado en las neurociencias. Siguiendo la perspectiva socio constructivista de Vygotsky, partieron de las necesidades y características de sus alumnos para diseñar una estrategia de intervención que facilitara el aprendizaje y uso de las aplicaciones incluidas en la Rueda DUA. Como resultado, los estudiantes adquieren conocimiento y dominio en el uso de algunas aplicaciones, mejorando su comunicación, participación y aprendizaje. Se concluye que la inclusión tecnológica de alumnos con discapacidad requiere un enfoque integral y colaborativo para avanzar hacia una educación más inclusiva y equitativa.

Palabras clave: Discapacidad, DUA, Tecnología asistida, Rueda DUA

Abstract

This proposal aims to describe the educational innovation project implemented by the communication teachers of Zone 1 of special education in Durango (Mexico), who serve students with disabilities. This initiative responds to their demands on the use of educational digital technologies as a measure of accessibility for learning and participation of students. It presents the Universal Design for Learning (UDL) Wheel, a collection of applications, digital tools, websites, and hardware resources organized according to the three principles of UDL. Teachers in a learning community received training in the DUA, which is based on neuroscience. Following Vygotsky's socioconstructivist perspective, they started with the needs and characteristics of their students and designed an intervention strategy to facilitate the learning and use of the applications included in the DUA Wheel. As a result, students acquired knowledge and mastery in the use of some applications, improving their communication, participation, and learning. It is concluded that the technological inclusion of students with disabilities requires a comprehensive and collaborative approach to move towards a more inclusive and equitable education.

Key words: Assisted Technology, Disability, DUA Wheel, Universal Learning Design

1. Introducción

En el panorama educativo actual, algunas tendencias de innovación educativa se centran en la accesibilidad y la inclusión, buscando garantizar el derecho fundamental a la educación de todos los estudiantes, independientemente de su condición. En este contexto, las tecnologías asistidas se erigen como herramientas poderosas para eliminar barreras y potenciar el aprendizaje de los niños y niñas con discapacidad.

Este proyecto de innovación educativa surge como respuesta a las demandas de las maestras de comunicación de la Zona 1 de educación especial en el estado de Durango (México), quienes se interesaron en integrar las tecnologías digitales educativas como medida de accesibilidad para favorecer la participación y el aprendizaje de sus alumnos con discapacidad. Se llevó a cabo durante el ciclo escolar 2021-2022. Utilizaron como recurso didáctico la Rueda para Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), mejor conocida como *Rueda DUA* creada por Antonio Márquez en 2018 a través de la plataforma Aula Desigual (Márquez et al. 2022). La Rueda DUA recopila aplicaciones y herramientas digitales, sitios web y recursos hardware organizados desde los principios del DUA.

El DUA, fundamentado en neurociencias (Alba, 2019), reconoce la diversidad en los procesos cognitivos y propone tres principios para ofrecer a los educandos, múltiples vías de acceso a la información y la representación, múltiples formas de acción y expresión y diversos medios para el compromiso y la motivación considerando sus características y necesidades individuales.

La Teoría Sociocognitivista de Lev Vygotsky (Vygotsky, 1995), sustenta este proyecto, enfatizando la importancia de la interacción social y la colaboración en el proceso de aprendizaje. Cinco maestras de comunicación, reunidas en una comunidad de aprendizaje, se capacitaron en el DUA, la Rueda DUA y, como mediadoras del aprendizaje, guiaron a sus alumnos en la exploración y el uso de las aplicaciones de la Rueda DUA, promoviendo también el aprendizaje entre pares y el desarrollo de habilidades digitales.

Este proyecto es innovador desde la conformación de esta comunidad de aprendizaje para la formación profesional en el uso de tecnologías a partir de la reflexión de sus propias prácticas. Implicó las siguientes acciones: capacitación en el enfoque DUA y el uso de la Rueda DUA, selección y evaluación de sus alumnos con discapacidad para determinar sus necesidades de tecnologías de apoyo para la comunicación y la participación, diseñó un plan de intervención para satisfacer estas necesidades a través del uso de aplicaciones de la Rueda DUA. Durante su implementación, fueron asesoradas y acompañadas por la autora de esta ponencia, se dio seguimiento al proceso de enseñanza-aprendizaje y el impacto en los estudiantes.

Como resultado, los docentes desarrollaron habilidades para crear actividades accesibles para sus estudiantes, implementaron planes de intervención personalizados utilizando la Rueda DUA. Las actividades diseñadas incluyen aplicaciones como Dicto Picto, Soy Visual, Letme Talk, Speech Texter y Lectura fácil. Lo que nunca había sucedido, sus alumnos con discapacidad tuvieron acceso a las tecnologías de información adaptadas, desarrollaron habilidades digitales y emplearon las aplicaciones sobre todo para comunicarse y participar en las actividades del aula.

En la voz de las docentes de comunicación y en la propia, esta propuesta tiene un alto potencial de alcance, ya que, a través de ellas, se asesoró a los maestros de apoyo para que ellos continuaran aprendiendo el funcionamiento de las aplicaciones tecnológicas y su implementación práctica. Puede servir como modelo para otras escuelas y servicios de USAER que buscan implementar prácticas inclusivas innovadoras a través de las tecnologías adaptadas de la información y comunicación. En extensión se proporcionó a las maestras de

comunicación de la USAER herramientas y recursos para mejorar la calidad de la educación que ofrecen a sus alumnos con discapacidad.

La ponencia se divide en tres apartados. En el primer apartado se presenta el marco teórico de la propuesta de innovación. Se discuten temas como el Diseño Universal del Aprendizaje, sus principios, medidas de atención a la discapacidad, la Rueda DUA, sus características y aplicaciones. En el segundo apartado, se describe la propuesta de innovación en detalle: el objetivo general, las metas, las actividades y los recursos. Finalmente, los resultados obtenidos y las conclusiones.

2. Desarrollo

En este apartado se aborda el marco teórico que sustenta al DUA y a la Rueda DUA como recursos de accesibilidad para los estudiantes con discapacidad. También se describe el origen, la justificación y la forma en que se implementó el proyecto de innovación educativa. Tuvo como propósito la aplicación de la Rueda DUA para la atención de estos alumnos que asisten a las escuelas primarias con servicio de USAER (Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular y al Centro de Atención Múltiple (CAM) Eva Sámano. Se encuentra ubicada en el Boulevard Domingo Arrieta sin número en la ciudad de Durango, Dgo.

2.1 Marco Teórico

La inclusión educativa implica un proceso de transformación profunda dentro del sistema escolar, dirigido a eliminar barreras al aprendizaje y la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus características o necesidades individuales. Esto es particularmente importante para quienes pertenecen a grupos vulnerables (Booth y Ainscow, 2015). Según el Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo de la UNESCO (2020):

La inclusión en la educación consiste en velar por que cada educando se sienta valorado y respetado, y pueda disfrutar de un claro sentido de pertenencia. Sin embargo, muchos obstáculos se yerguen en el camino hacia ese ideal. La discriminación, los estereotipos y la alienación excluyen a muchos. Estos mecanismos de exclusión son esencialmente los mismos, independientemente del género, la ubicación, la riqueza, la discapacidad, el origen étnico, la lengua, la migración, el desplazamiento, la orientación sexual, el encarcelamiento, la religión y otras creencias y actitudes (p. 8).

Desde esta perspectiva, el alumnado con discapacidad puede estar amenazado de no disfrutar plenamente de sus derechos debido a la discriminación y segregación que han enfrentado históricamente (UNESCO, 2020). A este grupo pertenecen los niños, niñas y adolescentes con discapacidad.

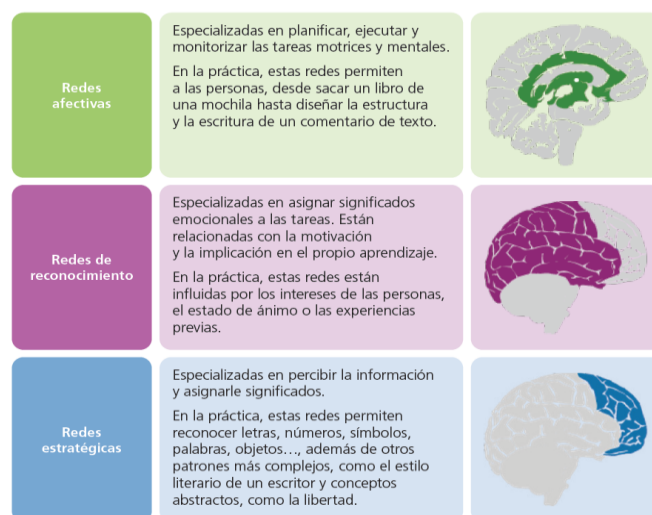
La Asociación Americana de Discapacidad Intelectual y del Desarrollo (AAIDD), fundamentándose en un enfoque dimensional y el paradigma de los apoyos, establece tres prácticas educativas esenciales para los estudiantes con discapacidad (AAIDD, 2021): el empleo del DUA, el uso de tecnología educativa y de apoyo y la aplicación de apoyo conductual positivo.

Enfoque teórico. La Neurociencias y el Socioconstructivismo. Las investigaciones en neurociencia (Rose, Meyer y Hitchcock, 2005, como se citaron en Sánchez-Gómez y López, 2020), han permitido comprender mejor cómo funciona el cerebro durante el aprendizaje. Se ha descubierto que el cerebro tiene una estructura modular, con diferentes regiones especializadas en distintas funciones. Esto implica que el aprendizaje se distribuye en diferentes áreas del cerebro y que cada persona aprende de manera diferente (Figura 1).

Los estudios han identificado tres subredes cerebrales principales que intervienen en el aprendizaje: la red de atención, la red de memoria y la red motora. Estas redes funcionan de manera diferente en cada persona, lo que explica las distintas formas de aprender. El DUA se

basa en estas investigaciones y propone principios para diseñar currículos, procedimientos y recursos y materiales didácticos que sean accesibles para todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias cerebrales.

Figura 1 *Redes cerebrales y aprendizaje*



Fuente: (Alba et al., 2015)

La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky sostiene que, aunque la cognición tiene un origen biológico, su desarrollo y transformación son influenciados por factores sociales e históricos (Vygotsky, 1960). El autor introduce dos conceptos clave: la Ley General de Desarrollo Cultural y la Zona de Desarrollo Próximo. La primera se utiliza para explicar cómo las funciones cerebrales superiores son influenciadas por la sociedad, mientras que la segunda se refiere a la brecha entre el nivel de desarrollo actual de un estudiante y el nivel que podría alcanzar con la guía de un adulto o la colaboración de un compañero más competente. Atribuye un papel crucial al profesor en el desarrollo intelectual del niño. Según su teoría, la interacción social juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo. Las estrategias de mediación implementadas por adultos expertos son esenciales en este proceso (Vygotsky, 1995),

El Diseño Universal del Aprendizaje (DUA). Es un enfoque educativo que busca crear currículos accesibles para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o discapacidades. Se basa en principios de neurociencia, educación y las tecnologías. El principio fundamental que subyace a la propuesta del DUA es el de accesibilidad ya que se apunta a abordar las barreras de acceso que impone un currículo inflexible. El DUA fue desarrollado por el Centro de Tecnología Especial Aplicada (CAST) en los Estados Unidos en la década de 1990 que tiene como objetivo desarrollar tecnologías que apoyan el aprendizaje de estudiantes con discapacidades (Alba, 2019 y Sánchez-Gómez y López, 2020).

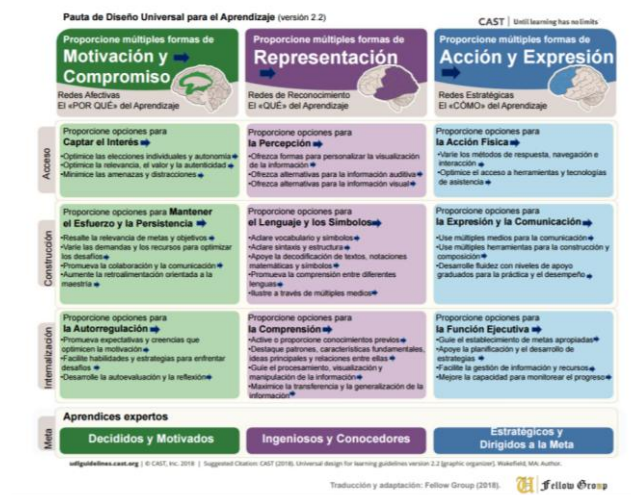
De acuerdo a la Asociación Americana de la Discapacidad Intelectual y de Otras Discapacidades del Desarrollo (AAIDD, por sus siglas en inglés, 2021), el DUA busca garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a la información sobre el contenido académico y proporcionar pruebas de su aprendizaje. Promueve la flexibilidad en la representación del contenido (cómo los materiales educativos y los profesores presentan el contenido), la presentación del contenido (cómo los estudiantes presentan el contenido) y la demostración del dominio del contenido. Por ejemplo, el uso de gráficos, organizadores

avanzados, formatos digitales, software educativo. El DUA mejora el ajuste entre el alumno con discapacidad y el currículo.

Para Meyer (2014, como se citó en Sánchez-Gómez y López, 2020), las metas, los materiales, los métodos y la evaluación deben estar presentes en toda la planificación del DUA. Tres principios centrales sirven como base y base para su ejecución, de los cuales se derivan nueve pautas y 31 verificadores (figura 2), diseñados por CAST (2018).

Figura 2

Principios y pautas del Diseño Universal del aprendizaje



Fuente: (CAST, 2018)

Principio 1. Proporcionar Múltiples Medios de Representación. Este principio enfatiza la importancia de ofrecer la información de diversas maneras para atender a las diferentes preferencias y necesidades de los estudiantes. Esto implica utilizar una variedad de formatos, como texto, audio, imágenes, video, gráficos, entre otros, para que los estudiantes puedan acceder a la información de la manera que mejor les convenga.

Principio 2. Proporcionar Múltiples Medios de Acción y Expresión: Este principio reconoce que los estudiantes aprenden y demuestran su conocimiento de diferentes maneras. Por lo tanto, el DUA propone ofrecer a los estudiantes diversas opciones para expresar su comprensión, como a través de la escritura, el habla, el dibujo, la creación de proyectos, la actuación, entre otras.

Principio 3. Proporcionar Múltiples Medios de Compromiso: Este principio busca motivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje. El DUA sugiere utilizar estrategias como juegos, actividades colaborativas, experiencias sensoriales, debates, entre otras, para captar el interés de los estudiantes y mantener su motivación a lo largo del proceso.

Las Tecnología Educativa y de Apoyo. La tecnología educativa ayuda a los alumnos a aprender ideas y conceptos, compensan las discapacidades y mejora las capacidades funcionales. Ejemplos: software educativo, sistemas de comunicación aumentativa, tecnología genérica. La tecnología es esencial para abordar las capacidades del alumno en el contexto educativo.

La *tecnología educativa* consiste en materiales educativos que pretenden enseñar ideas y conceptos (p. ej., un programa de software que promueve el ejercicio y la práctica en

operaciones aritméticas), mientras que las *tecnologías de apoyo* son herramientas que ayudan a los alumnos a compensar su discapacidad; esto es, las tecnologías aumentan, mantienen o mejoran las capacidades funcionales. (AAIDD, 2016, p. 259).

Devi y Sarkar (2019), señalan que la tecnología ha tenido un impacto significativo en la forma en que las personas gestionan sus vidas y su importancia en la educación de los estudiantes con discapacidad es innegable. Aseguran que la tecnología desempeña un papel fundamental en la promoción de una educación inclusiva al ayudar a identificar y superar los obstáculos que impiden una participación efectiva. Proporcionar a las personas con discapacidad herramientas tecnológicas adecuadas puede mejorar su independencia en las tareas académicas, fomentar su participación activa en las discusiones en el aula y brindarles acceso a compañeros y recursos necesarios para lograr autonomía e independencia en su vida diaria.

Existen diversas tecnologías avanzadas que pueden ser utilizadas para apoyar a las personas con discapacidad en el ámbito educativo. Estas incluyen dispositivos como interruptores electrónicos de movilidad y teclados alternativos para aquellos con discapacidades físicas, ampliadores de pantalla y lectores de texto a voz para personas con discapacidad visual, diccionarios electrónicos de lenguaje de signos e implantes cocleares para aquellos con dificultades auditivas o sordera, así como computadoras, libros digitales parlantes y dispositivos de corrección ortográfica para individuos con discapacidades de aprendizaje (Devi y Sarkar, 2019).

El DUA y la Tecnología. Márquez (2021), considera que uno de los aspectos que hacen que DUA, se presente como una opción didáctica es la utilización de recursos tecnológicos que facilitan la accesibilidad, la presentación de los propios aprendizajes y la motivación y autorregulación del alumnado. Afirma que:

Aunque no debemos vincular de forma expresa el DUA y las TIC, ya que también se pueden generar alternativas que no pasen por su uso, es indiscutible la gran aportación que ofrecen las tecnologías de cara a favorecer diferentes formatos de presentación de la información, pero también las grandes posibilidades que otorga al alumnado para que puede expresar su propio aprendizaje, no solo desde el acceso, sino desde la construcción e internalización de lo aprendido. (p. 13).

Sin embargo, Rose y Meyer (2002, como se citaron en Alba et al. 2015, Alba, 2019 y Márquez, 2021), enuncian las ventajas del uso de recursos tecnológicos en el aula frente a los tradicionales en la atención de los alumnos con discapacidad. En la práctica tradicional los materiales son fijos e inflexibles, casi siempre implica el uso de los libros de texto, no ofrece alternativas (mismas actividades para todos implicando una barrera para el aprendizaje y la participación). En cambio, en la práctica DUA, los materiales son flexibles, se centran en las capacidades y necesidades de los alumnos y ofrecen una gran variedad y múltiples alternativas de uso. Sus principales características son:

- Versatilidad: Los contenidos digitales pueden presentarse en múltiples formatos (texto, audio, vídeo, imágenes) y combinarse de diversas maneras, permitiendo una mayor flexibilidad en el diseño de actividades.
- Capacidad de transformación: Los contenidos digitales pueden transformarse de un formato a otro, adaptándose a las necesidades específicas de cada estudiante. Por ejemplo, un texto puede convertirse en audio para estudiantes con dificultades visuales o en video con subtítulos para estudiantes con dificultades auditivas.

- Capacidad de marcado: Los contenidos digitales pueden modificarse para resaltar información clave, ajustar el tamaño de la letra, utilizar colores contrastantes, entre otras opciones, facilitando el acceso a la información para estudiantes con necesidades específicas.
- Capacidad para poner en red: Los contenidos digitales pueden conectarse entre sí, enriqueciendo el proceso de aprendizaje y permitiendo a los estudiantes explorar diferentes perspectivas y profundizar en sus conocimientos.

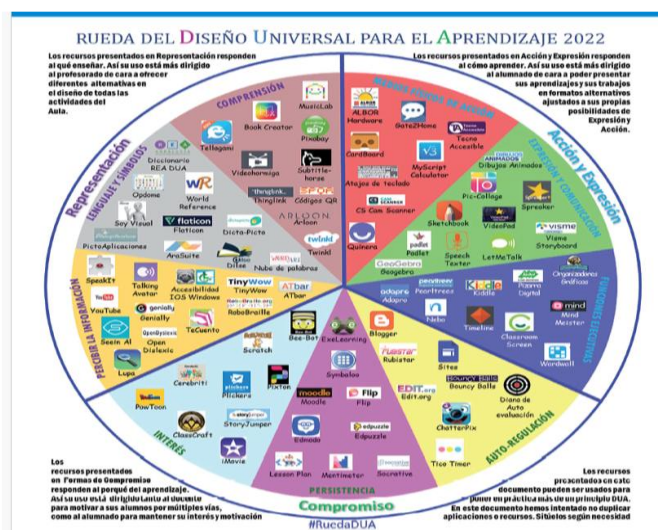
La Rueda DUA. Una Guía Práctica para Implementar el DUA a Través de la Tecnología en el Aula. Se conoce como *La Rueda del DUA* al gráfico circular que recopila aplicaciones y herramientas digitales, sitios web y recursos hardware, y los organiza basándose en los tres principios del DUA publicados por el Center for Applied Special Technology (CAST, 2018), para que se pueda responder a cada una de las pautas y puntos de verificación tal y como se aprecian en la figura 2.

La primera versión de La Rueda del DUA fue creada por Antonio Márquez en 2018 (Márquez et al. 2022) y fue publicada originalmente en el blog *Si es por el maestro*. Su objetivo era atender las necesidades de los docentes en cuanto a la utilización de las tecnologías digitales para promover la inclusión en las aulas del alumnado con discapacidad. Su primera actualización fue en el año 2020 y la última en el año 2022 realizada por el Equipo de Aula Desigual para la fundación Down España.

Como es de suponer estas actualizaciones, tal y como afirman estos autores, son resultado del rápido crecimiento de la tecnología digital en general, y particularmente de las soluciones digitales de accesibilidad, usabilidad e interacción; por otro lado, el conocimiento y uso frecuentes de los principios del DUA en las aulas que incluso, en algunos países ya es de carácter normativo. En la figura 3, se observa la versión de la Rueda del DUA_V3 2022, misma que se puede consultar en la siguiente página de Internet:

<https://www.antonioamarquez.com/la-rueda-del-dua-recursos-para-derribar/>

Figura 3 Rueda DUA_V3 2022. Aula



Fuente: (Márquez et al., 2022).

Aplicación de la Rueda DUA. Márquez (2019) y Márquez et al. (2022), enuncian una serie de criterios para la aplicación de la Rueda DUA.

1. Las aplicaciones de la Rueda DUA_V3 son una muestra de las numerosas aplicaciones comparables que se pueden emplear para brindar a los estudiantes una variedad de opciones para responder a lo marcado en los puntos de verificación de la pauta donde se encuentran. Se accede a ellos con un clic en la aplicación.

2. Algunas de las aplicaciones recomendadas pueden utilizarse en otra pauta o punto de verificación que el actual. Algunas de estas aplicaciones son muy versátiles, y cada maestro puede sacar el máximo provecho de ellas para brindar una variedad de opciones y alternativas a sus estudiantes.

3. El enfoque se ha centrado en el concepto de inclusión como la eliminación de barreras a la participación y el aprendizaje que se pueden presentar en los diseños didácticos, tanto generales como en situaciones de aprendizaje, tareas o actividades de aula. El enfoque nunca se ha centrado en las carencias, dificultades o problemas de los estudiantes específicos. Se brindan herramientas, aplicaciones, sitios web o soluciones hardware que actúen como facilitadores, apoyos, opciones y/o alternativas para lograrlo.

4. Las herramientas digitales seleccionadas se diseñaron para que todos los estudiantes puedan usarlas, lo que responde al criterio de universalidad y no discriminación. Se entiende que el DUA responde de manera individualizada a la atención a la diversidad en el aula. Por lo tanto, solo la pauta sobre medios físicos de acción presenta algunas tecnologías de asistencia que se pueden utilizar en los diseños de clases, mientras que las demás pautas no incluyen aplicaciones específicas para personas con discapacidades.

5. Se han propuesto, en la medida de lo posible, sugerencias de aplicaciones que respondan a criterios de accesibilidad, facilidad en su aplicación al aula, protección y seguridad del alumnado, uso libre o semilibre de las aplicaciones, aplicaciones que no fomenten la competición y el individualismo, y de bajo coste.

El autor presenta una serie de orientaciones didácticas organizadas en una guía para facilitar al docente el conocimiento y aplicación de las casi 100 herramientas y aplicaciones digitales que se integran en la Rueda DUA_V3 (Márquez et al., 2022). Están organizadas en base a la Pauta DUA 2.2 de CAST (2018), y se puede acceder a ella a través del siguiente link: <https://www.antonioamarquez.com/la-rueda-del-dua-recursos-para-derribar/>

2.2 Descripción de la Innovación

El diagnóstico inicial del ciclo escolar 2021-2022 del Consejo Técnico de la Zona 1 de educación especial del estado de Durango reveló, según la voz de las maestras de comunicación, entre otras problemáticas, una brecha significativa en la atención educativa de alumnos con discapacidad en lo que respecta a la integración de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las cinco docentes participantes manifiestan desconocimiento sobre herramientas tecnológicas específicas para este alumnado, considerando además su elevado costo y la falta de capacitación para su uso efectivo. Esta situación se agrava por la ausencia de implementación de estas herramientas en las escuelas primarias atendidas por la USAER y el CAM, afectando a un total de 40 estudiantes con discapacidades intelectuales, visuales, auditivas y motoras.

Propuesta de Intervención: Red de Aprendizaje para Implementación de la Rueda DUA

En respuesta a la problemática identificada, el Consejo Técnico de Zona propuso la implementación de una red de aprendizaje entre docentes de comunicación coordinada por la autora como asesora técnico pedagógico. Estaría conformada por las cinco maestras de

comunicación, cuatro de USAER y una del CAM. Esta red tuvo como objetivo principal capacitar al personal docente en el DUA y la Rueda DUA para facilitar el aprendizaje y la participación de los estudiantes con discapacidad a través del uso de aplicaciones tecnológicas.

Las docentes seleccionarán a uno o más alumnos con discapacidad para trabajar con ellos algunas de las aplicaciones de la Rueda DUA. Se realizará un seguimiento mensual al aprendizaje, dominio y aplicación de las herramientas por parte de los estudiantes. Al finalizar el proceso, se elaborará un informe de resultados que se presentará en la última reunión del Consejo Técnico de Zona.

2.3 Proceso de implementación

A continuación se presenta el diseño de la propuesta de innovación. Incluye el objetivo general, dos metas, actividades y recursos.

Objetivo General. Fortalecer la inclusión tecnológica de alumnos con discapacidad en las escuelas primarias atendidas por las maestras de comunicación de la USAER y el CAM de la zona 1 de educación especial en el estado de Durango, mediante la implementación de la Rueda DUA como herramienta didáctica.

Meta 1. Capacitar a cinco maestras de comunicación en el DUA y en el uso de la Rueda DUA durante los meses de septiembre y octubre de 2021. Actividades que se implementaron.

1. Reunión de información sobre la conformación de la red de aprendizaje entre docentes. Acuerdos y compromisos.
2. Exposición teórica sobre el DUA, discusión grupal sobre la importancia del DUA.
3. Actividad práctica de identificación de barreras para el aprendizaje que pueden ser resueltas desde el uso de recursos tecnológicos.
4. Exposición teórica sobre la Rueda DUA. Actividad práctica de uso de la Rueda DUA.
5. Diseño de actividades accesibles empleando la Rueda DUA.

Recursos: Materiales impresos, Informes de evaluación psicopedagógica, proyector y computadoras, conectividad, aplicaciones de la Rueda DUA.

Meta 2. Cinco docentes de comunicación diseñan y aplican un plan de intervención para implementar la Rueda DUA con uno o más alumnos con discapacidad que atienden durante los meses de noviembre de 2021 a mayo de 2022.

6. Revisar la guía didáctica de la Rueda DUA y acceder a las aplicaciones de su interés para conocer su funcionamiento. Reflexionar sobre su pertinencia de aplicación con los alumnos atendidos y las condiciones que se requieren.
7. Cada participante revisa los Informes de Evaluación Psicopedagógica de los alumnos con discapacidad y selecciona uno o varios alumnos a los que se les enseñará el uso, funcionamiento y utilidad de las aplicaciones de la Rueda DUA.
8. Las docentes elaboran un plan de intervención que incluya: propósito, alumnos beneficiados, aplicaciones, actividades, resultados y evidencias.
9. Elaborar guías y ejemplos de actividades adaptadas a las necesidades específicas de los alumnos con discapacidad seleccionadas utilizando la Rueda DUA como marco de referencia.
10. Aplicación de actividades: que los niños y niñas con discapacidad aprendan el uso de algunas de las aplicaciones de la Rueda DUA y las puedan emplear para comunicarse y participar en las actividades del aula.
11. Asesoría y acompañamiento. De mi parte se brindó asesoría a los docentes para la selección y adaptación de recursos de la Rueda DUA.
12. Seguimiento y evaluación de alumnos.

13. Presentación de resultados al Consejo Técnico de Zona.

Recursos: Material didáctico impreso y digital sobre la Rueda DUA, banco de recursos educativos digitales accesibles, alineados con la Rueda DUA, software y aplicaciones tecnológicas de apoyo al aprendizaje para alumnos con discapacidad.

2.4 Evaluación de resultados

Meta 1. Capacitación de maestras de educación especial (anexo 1).

- Alto nivel de participación y compromiso por parte de las maestras: Las maestras mostraron un gran interés en el tema del DUA y se comprometieron activamente en las actividades de capacitación.
- Desarrollo de habilidades para el diseño de actividades accesibles a través de las aplicaciones de la Rueda DUA que seleccionaron con base en las necesidades y características de los alumnos.

Meta 2. Implementación de la Rueda DUA con alumnos con discapacidad.

- Diseño de planes de intervención personalizados: Las docentes diseñaron planes de intervención personalizados para cada alumno con discapacidad, utilizando la Rueda DUA como marco de referencia (anexo 2 y 3).
- Aplicación exitosa de actividades accesibles: Las docentes aplicaron con éxito las actividades diseñadas y los alumnos con discapacidad aprendieron a usar y emplear algunas de las aplicaciones de la Rueda DUA en su vida diaria. Por ejemplo *Dicto Picto y Soy Visual* que permite convertir en imágenes un mensaje de voz a una secuencia de imágenes o texto, *Letme Talk* que permite al estudiante sin lenguaje oral o muy limitado, seleccionar una serie de pictogramas para comunicarse, *Speech Texter* que convierte en texto un mensaje de voz y *Lectura Fácil* metodología que permite aplicar ciertas pautas de redacción para reducir textos muy largos pero conservando su intención un significado (anexo 4).
- Mejora en el aprendizaje y la participación de los alumnos: Se observó una mejora en el aprendizaje y la participación de los alumnos con discapacidad que participaron en el proyecto ya que todos lograron dominar la o las aplicaciones que se les presentaron.
- Mayor colaboración entre docentes: El proyecto no solo fomentó la colaboración entre las docentes de comunicación, también con las maestras de apoyo ya que participaron en las actividades (anexo 3).

3. Conclusiones

El proyecto de innovación descrito demuestra que la Rueda DUA es una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje de los alumnos con discapacidad. Al proporcionar a las docentes las herramientas y el apoyo necesarios para implementar la Rueda DUA, podemos crear oportunidades de aprendizaje más equitativas e inclusivas para todos los alumnos. Es importante que los estudiantes tengan la oportunidad de aprender a usar y emplear las aplicaciones tecnológicas accesibles que les sean útiles. El uso de la Rueda DUA promueve el desarrollo de habilidades docentes en el diseño de actividades accesibles e inclusivas, utilizando las TIC para eliminar barreras en el aprendizaje. La red de aprendizaje propuesta facilita el intercambio de experiencias y buenas prácticas entre docentes

Se recomienda continuar apoyando a las docentes que participaron en el proyecto para que puedan seguir implementando la Rueda DUA con sus alumnos. También se recomienda difundir los resultados del proyecto a otros docentes y escuelas para que puedan aprender de la experiencia y replicarla en sus propios contextos.

La inclusión tecnológica de los alumnos con discapacidad en las escuelas primarias es un desafío que requiere un enfoque integral y colaborativo. La implementación de la Rueda DUA como herramienta pedagógica, junto con las actividades y recursos descritos en este plan, representa una estrategia viable para avanzar hacia una educación más inclusiva y equitativa para todos los estudiantes.

Referencias

- AAIDD. (2016). *Discapacidad intelectual. Definición, clasificación y sistemas de apoyos*. Alianza Editorial.
- AAIDD. (2021). *Discapacidad intelectual. Definición, clasificación y sistemas de apoyos*. Alianza Editorial.
- Alba, C. (2019). *Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico práctico para una educación inclusiva de calidad*. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:c8e7d35c-c3aa-483d-ba2e-68c22fad7e42/pe-n9-art04-carmen-alba.pdf>
- Alba, C., JM, Sánchez y Zubillaga, A. (2015). *Diseño universal del Aprendizaje. Documento adaptado a la versión 2018*. EDUCADUA.
- Booth, T. y Ainscow, M. (2015). *Guía para la Educación Inclusiva Desarrollando el aprendizaje y la participación en los centros escolares* (Adaptación de la 3ª edición revisada del Index for Inclusion). OEI/FUHEM.
- CAST, (2018). *Universal design for Learning guidelines version 2.2. (graphic organizer)*. Wakefield, MA: Autor. Traducción y adaptación: Fellow Group (2018).
- Devi, C., & Sarkar, R. (2019). Assistive technology for educating persons with intellectual disability. *European Journal of Special Education Research*, 0. doi:<http://dx.doi.org/10.46827/ejse.voio.2487>
- Márquez, A.A. (2021). *Guía de Experiencias Escuelas Du@tic: Nuevas tecnologías para el Diseño Universal de Aprendizaje*. Down España.
- Márquez, A.A., García, J. B., Fernández A. y Coca M. (2022). *Guía Rueda DUA: Herramientas para el Diseño Universal para el Aprendizaje*. Down España.
- Sánchez-Gómez, Victoria, y López, Mauricio. (2020). Comprendiendo el Diseño Universal desde el Paradigma de Apoyos: DUA como un Sistema de Apoyos para el Aprendizaje. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 14(1), 143-160. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782020000100143>
https://www.researchgate.net/publication/225336097_David_H_Rose_Anne_Meyer_Teaching_Every_Student_in_the_Digital_Age_Universal_Design_for_Learning
- Vygotsky, L. (1960). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. https://saberpspsi.files.wordpress.com/2016/09/lev_vygotski_-_historia_del_desarrollo_de_las_funciones_psiquicas_superiores.pdf
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. https://proletarios.org/books/Vygotsky_Obras_escogidas.pdf

Anexo 1

Capacitación a maestras de comunicación en DUA y en la Rueda DUA



Anexo 2

Aplicación, proyecto de intervención y aplicación



SECRETARIA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL
SUPERVISIÓN ESCOLAR NO.1

U.S.A.E.R. NO.12S

CLAVE 10FUA0012S

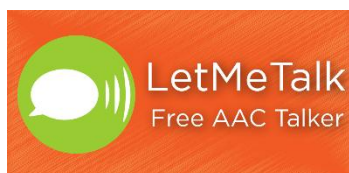


Informe de área de comunicación

Los alumnos son canalizados al Servicio de educación especial debido a las condiciones que presentan. Es por esto que se trabaja con ellos dos de las aplicaciones presentadas en la Rueda DUA

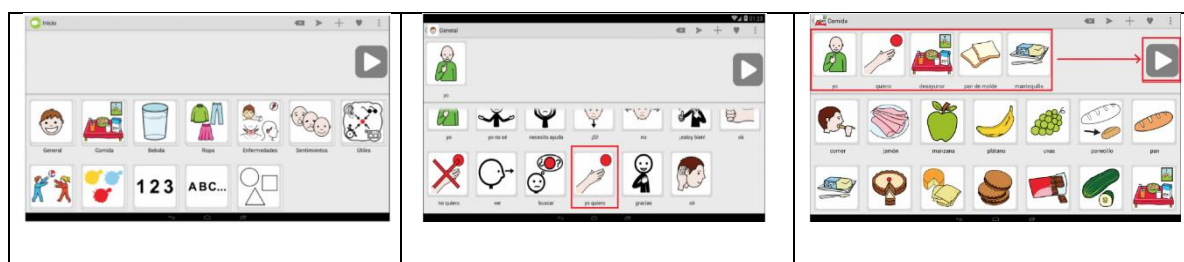
- Let me talk
- Speech texter

Anexo evidencias y las estrategias que se utilizaron con los alumnos
DOCENTE DE COMUNICACIÓN: XXXXXX



- ¿Qué es Let me talk?

Letmetalk consiste en una aplicación gratuita que puedes disponer fácilmente en IOS y ANDROID y cuya principal función es facilitar la comunicación de personas que tienen dificultades aportándoles una gran amplitud de imágenes que sólo tienen que seleccionar para mostrar lo que desean y que luego una voz del dispositivo lee. Para poder utilizar esta aplicación sí se requiere tener ciertos conocimientos en pictogramas y que la persona esté familiarizada con este tipo de imágenes.



Descripción del caso

El alumno es canalizado al área de Comunicación debido a los problemas de lenguaje que presenta, es atendido por el servicio de Educación Especial con la condición de TEA, se observa que aún enfrenta barreras para el aprendizaje y la participación.

DATOS GENERALES:

Nombre del Alumno: XXXXX

Factor: TEA Fecha de Nacimiento: XXXX

Escuela: XXXXX

Grado escolar: 3er grado Fecha: _21 de Junio de 2022

Docente de apoyo: XXXXXX

Docente de comunicación: XXXXXXXX

ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

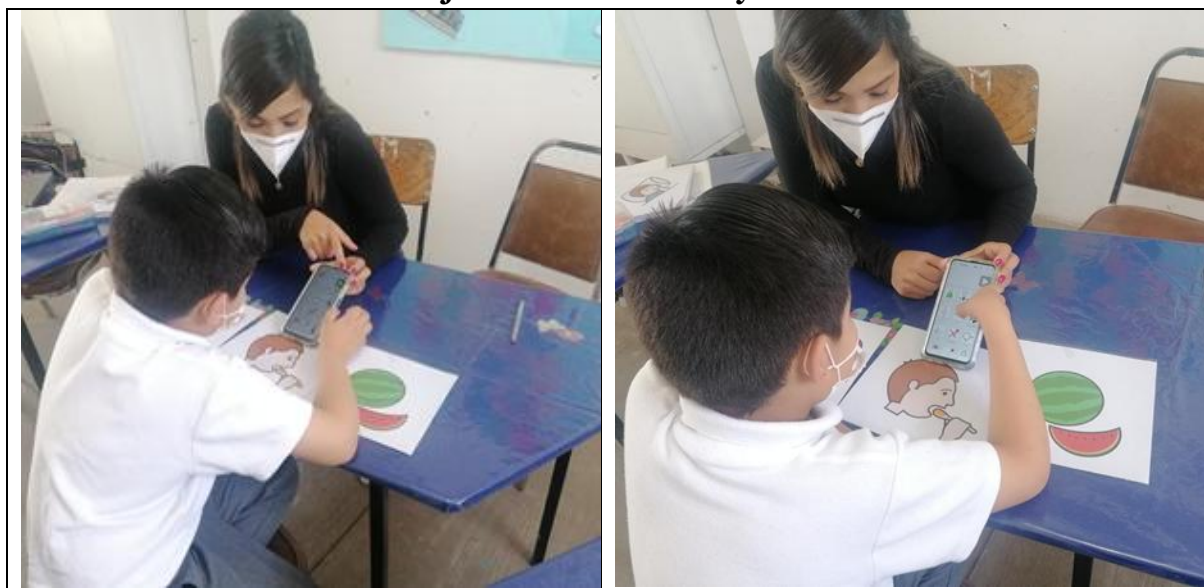
El alumno logra comunicarse de manera oral, expresa necesidades y lo que requiere, comprende indicaciones simples y responde a preguntas simples de manera coherente.

Se trabaja con actividades para favorecer lenguaje espontáneo, comprensión y estructuración, así mismo intención comunicativa, juego simbólico y aspectos sensoriales.

Además se utiliza la aplicación Let me Talk e imágenes de pictogramas, con lo cual se busca favorecer aspectos sintácticos y pragmáticos del lenguaje, así mismo vocabulario y significados, Mateo se muestra con disponibilidad y curiosidad al momento de usar la aplicación, se hace la recomendación a la maestra de apoyo para que la utilice en sus clases y en casa.

Anexo evidencias fotográficas del trabajo realizado en clase.

Trabajo del día: 02 de mayo de 2022



Anexo 3

Aprendizaje de la aplicación Soy Visual con la participación de la maestra de apoyo además de la maestra de comunicación

INFORME ÁREA DE COMUNICACIÓN DATOS GENERALES NOMBRE DEL ALUMNO: _____ GRADO: 4ºA ESCUELA: _____ Nombre de la maestra de comunicación: _____ Nombre de maestra de apoyo: _____	APP "SOY VISUAL" REPRESENTACIÓN Y COMPRENSIÓN	¿Qué es? Es un sistema de comunicación aumentativa que incluye fotografías, láminas y diversos materiales gráficos, además de una app con ejercicios prácticos. ¿A quién está dirigido? Está dirigido principalmente a personas con dificultades en el ámbito de la comunicación y lenguaje por distintos factores (personas con trastornos del espectro del autismo, diversidad funcional, afasia, traumatismos, degeneración cognitiva, etc.), aunque pueden ser usados por cualquier persona que lo desee. ¿Qué favorece? La estimulación del lenguaje y de las producciones orales utilizando para ello las representaciones gráficas.
Es a los tres años cuando lo llevan a valoración con la Dra. Ron quien le realiza potenciales evocados donde obtiene como resultados que solo tiene restos auditivos en un oído y le prescribe terapia de lenguaje. La señora decide consultar otra opinión con el Dr. Cervantes teniendo el niño cuatro años, le realizan audiometría con resultados 20% O-I y 40% O-II y es entonces cuando se indica el uso de audífonos auditivos. Tardó un tiempo para conseguir los audífonos, ya que los consiguió el niño no los aceptó, posteriormente acude al seguro popular donde se establece un enlace interinstitucional donde se gestiona la adquisición de nuevos aparatos, posteriormente acude al DIF municipal en donde había campaña para la donación de aparatos auditivos y logra conseguir otros, a Erik le fue difícil acostumbrarse a ellos.	ingresa la preescolar a la edad de 4 años donde no tiene ningún comentario al respecto, sin embargo el niño no adquirió las destrezas esperadas. Al asistir al preescolar no utilizaba los audífonos hasta que llegaba a la casa y solo por periodos cortos. A los primos ingresa a la edad de 6 años, en donde se le lleva un seguimiento cercano y se conscientiza a la madre de familia sobre el uso constante de los aparatos auditivos. Actualmente el alumno se encuentra cursando el cuarto grado atendido por la maestra Alondra, quien al inicio lo recibió un poco temeroso ya que era la primera vez que trabaja con alumno con hipoacusia, pero con mucha disposición ante el trabajo que se llevó con el menor. La relación que existe entre sus compañeros es de respeto y colaboración ya que apoyan al alumno dentro de sus posibilidades. La familia apoya en gran medida al menor, es responsable y atiende las sugerencias que se le dan, lo que permite que Erik siga avanzando en sus aprendizajes. El alumno asiste dos veces por semana (mañanas y viernes) a terapia de lenguaje en el CREE en donde le están trabajando logoterapia.	
	Materiales #Soyvisual fotografías, láminas y materiales En este apartado se ofrece un amplio vocabulario nuclear formado por imágenes fotográficas que representan conceptos concretos y que pueden ser utilizadas como sistema de comunicación aumentativa. Cuenta también con un avatar modelado en tres dimensiones y con aspecto de pictograma, que representa acciones y estados de ánimo independientemente del sujeto de la acción. Cuenta con más de 500 fotografías disponibles. En las Láminas se recrean escenas cercanas a la realidad. Están pensadas para trabajar situaciones cotidianas y su finalidad es el desarrollo y refuerzo de la comprensión y de la expresión oral para establecer o potenciar la comunicación funcional y los distintos niveles de lenguaje (tema, contenido y uso). Las primeras láminas ya disponibles están basadas en los verbos de los sentidos como comer, ver, dormir... #Soyvisual cuenta también con una App en la que se incluyen varios ejercicios para trabajar distintos niveles de lenguaje. Por ejemplo, para construir frases, trabajar vocabulario básico a través de campos semánticos, actividades de clasificación y categorización de vocales entre participativas de asociación, etc.	

Ejemplo de una lectura del libro de alumno de primero de secundaria convertido a lectura fácil

LECTURA FÁCIL

COMPOSICIÓN DEL TEXTO

- El texto se divide en párrafos.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.

REDACCIÓN DEL TEXTO

- El texto se divide en párrafos.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.

ILUSTRACIONES

- El texto se divide en párrafos.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.

CIFRAS

- El texto se divide en párrafos.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.

CARTILES, FOLLETOS, FOLIOS

- El texto se divide en párrafos.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.

¿POR QUÉ?

- El texto se divide en párrafos.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.
- Los párrafos están numerados.

LA ADOLESCENCIA

¿QUIÉN ERES?

SOY ADOLESCENTE Y CUIDO DE MI

TEMAS 1

QUÉ ES UN ADOLESCENTE

- ¿QUÉ ES?
- ¿QUÉ ME LLEVA Y QUÉ NECESITO?
- MI SEXUALIDAD

YA NO ERES UN NIÑO

Eres un adolescente

Actividad 1. Cuáles son mis sentimientos

Actividad 2. Cuáles son mis sentimientos

Actividad 3. Cuáles son mis sentimientos

En la adolescencia cambia lo que te gusta hacer

En la adolescencia cambia tu cuerpo.

A los hombres les crecen los hombros.

A las mujeres les crecen las caderas.

A los hombres les crece vello en el pene.

A las mujeres les crecen vello en la vagina.

Te gusta hacer cosas que no hacías cuando eras niño.

Te gusta jugar fútbol con tus amigos o amigas.

Te gusta jugar videojuegos.

Te gusta platicar en grupo.

Quieres tener mucho amigos y quisieras tener novio o novia

Te enojas con facilidad con tus papás, amigos, hermanos o maestros.

Pero al mismo tiempo quisieras tener novio o novia.

Te gusta arreglarte para estar bonita.

Te gusta arreglarte para estar guapo.

CONOCE A TÍ MISMO ME QUIERO

Para que te quieras a ti mismo, debes conocerte a ti mismo.

Actividad 1. Responde a las preguntas

¿Quién soy?

¿Qué me gusta de mí?

¿Qué me gusta hacer?

¿Qué no me gusta hacer?

¿Qué quiero ser de grande?

La principita

Adaptación a Lectura Fácil

Sara I. Rodríguez

Irene Vero de la Fuente

La principita

Adaptación a Lectura Fácil

Sara I. Rodríguez

Irene Vero de la Fuente

Análisis de Problemáticas e Implementación de Estrategias de Atención en un Centro de Atención Múltiple (CAM)

Analysis of Problems and Implementation of Care Strategies in a Multiple Care Center (CAM)

Cecilia Genoveva Castañón Robles

Resumen

En este trabajo se aborda como modelo de gestión de la innovación educativa el análisis de problemáticas de un Centro de Atención Múltiple (CAM) en Durango (México) que atiende a 82 alumnos con discapacidad, distribuidos en inicial, preescolar, primaria, secundaria y taller laboral, con 36 trabajadores educativos. La determinación de necesidades y acciones para abordarlas se refleja en el Plan Escolar de Mejora Continua (PEMC) del ciclo escolar 2022-2023, trabajando colaborativamente con los padres de familia. Como innovación, se propone nombrar responsables de nivel, realizar reuniones separadas con padres y docentes, y reuniones conjuntas con ambos. Se sistematiza la información obtenida en la fase intensiva del Consejo Técnico Escolar (CTE) junto con las encargadas de nivel y la dirección, para luego presentar el borrador al colectivo y dar seguimiento a las acciones, documentando avances. Estas estrategias de innovación mejoran la confiabilidad en lo expresado e impactan positivamente en el proceso educativo de los alumnos.

Palabras clave: gestión de innovación educativa, desafíos de cambio, trabajo colaborativo, problemáticas educativas

Abstract

This paper looks at the problems at a Multiple Attention Center (CAM) in Durango, Mexico. The CAM helps 82 disabled students in preschool, elementary school, middle school, high school, and workshops with 36 educational workers. The paper uses the CAM as an example of how to run an innovative school. The identification of needs and actions to address them is reflected in the school continuous improvement plan (PEMC) for the 2022–2023 school year, working collaboratively with parents. The school has implemented an innovative approach by appointing level managers, conducting separate meetings with parents and teachers, and organizing joint meetings with both. You and the level managers and management organize the information you got during the intensive phase of the School Technical Council (CTE) so that you can present the draft to the group and keep track of the actions taken while keeping records of progress. These innovative strategies enhance the accuracy of communication and positively influence the students' educational journey.

Key words: management of educational innovation, challenges of change, collaborative work, educational issues, educational educational issues

1. Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo analizar las problemáticas existentes en un Centro de Atención Múltiple (CAM) que atiende alumnos en condición de discapacidad de los niveles de inicial, preescolar, primaria, secundaria y formación laboral; se encuentra ubicado en la ciudad de Durango, Dgo. (México) en la zona urbana, son de escasos recursos.

Las problemáticas fueron identificadas por el colectivo docente, paradocente y el directivo; tomando en cuenta los resultados finales obtenidos en el ciclo escolar 2021-2022, se plasmaron en el Plan Escolar De Mejora Continua (PEMC) del ciclo escolar 2022-2023 llevando a cabo el análisis de problemáticas y estableciendo acciones para trabajar durante el ciclo escolar de manera colaborativa. Por lo que se genera la pregunta: ¿Es posible implementar y trabajar estrategias que permitan resolver problemáticas en un CAM en conjunto con las familias?

Mediante la aplicación de estrategias de trabajo conjunto de los actores educativos se identificó que es posible el trabajo conjunto con los padres, maestros y alumnos. La guía para el descubrimiento de la problemática y el establecimiento de acciones tanto de implementación como de seguimiento y evaluación fueron guiadas por la directora del centro educativo; por tal motivo esta investigación es considerada como gestión de la innovación educativa.

2. Desarrollo

Primeramente, se detectaron las problemáticas que enfrentaba el centro educativo siendo las siguientes: Dificultades: para la atención del alumnado con multidiscapacidad o discapacidad severa, adquisición de la lengua escrita, manejo conductual, emocional, gestión de apoyos y vida saludable. En el nivel de taller para la producción y prácticas laborales, elaboración y seguimiento de proyectos de vida, en talleres para la elaboración de los diferentes documentos que se elaboran, rendición de cuentas, poca asistencia y permanencia de alumnos, no se cuenta con mobiliario adaptado para los alumnos con discapacidad motora.

Aunado a lo anterior se presentaba la resistencia de algunos docentes a trabajar de manera colaborativa con los padres de familia, los padres observaban y se quejaban con el directivo de que la atención que se brindaba a los alumnos era en ocasiones solo cuidarlos sin brindarles actividades y esperar que se llegara la hora de salida para entregarlos. Generando la pregunta ¿Es posible implementar y trabajar estrategias que permitan resolver problemáticas en un CAM en conjunto con las familias?

Con el fin de impactar en la solución de algunas necesidades básicas de los alumnos permitiéndoles transferir los aprendizajes a su contexto familiar y social, para la solución de problemáticas que se les presenten a lo largo de la vida. Lo anterior derivó a la iniciativa de implementar estrategias innovadoras para brindar una mejor atención a los alumnos sin que los docentes se sintieran agredidos.

Estrategias innovadoras

En el contexto educativo actual, la búsqueda de estrategias innovadoras y efectivas para el desarrollo integral de los estudiantes se torna cada vez más relevante. En este sentido, se describen las estrategias implementadas en el centro educativo con el objetivo de fortalecer la comunicación y el trabajo colaborativo entre docentes, padres de familia y alumnos, fomentar la participación activa de la comunidad educativa y promover el bienestar integral de los estudiantes.

1. Reuniones por niveles educativos con docentes: Multigrados, secundaria y talleres, donde primeramente haya apertura para externar dudas, inquietudes, problemáticas o

situaciones que se presentan de manera general o específica de los alumnos, personal y padres de familia.

2. Reuniones con padres de familia por niveles educativos.
3. Reuniones con docentes y padres para establecimiento de compromisos y acuerdos.
4. Asesoría y acompañamiento con programación de fechas periódicas sobre la elaboración y seguimiento del proyecto de vida de cada alumno, documentos propios de cada grupo: evaluación diagnóstica, planeación de actividades para desarrollar habilidades para la vida, expedientes, rotación de alumnos, etc.
5. Nombrar un docente responsable de cada nivel siendo ellos la voz de sus compañeros.
6. Elaboración del PEMC primero mediante la detección de necesidad a nivel centro, posteriormente sistematizar la información con las encargadas de cada nivel, presentarlo al colectivo y realizar un seguimiento de acciones y como evidencia tomar en cuenta las dimensiones del PEMC. En el caso de este centro educativo son entre docentes, paradocentes y directivos 20 personas, 35 incluyendo a los administrativos lo que dificulta sistematizar la información entre todos.

Las estrategias son novedosas porque permiten llegar a la motivación y análisis del comportamiento profesional, así como de los padres de familia; escucharlos de manera independiente sus angustias e inquietudes les ayuda a comprender que podemos dar un extra en cada actividad que realicemos y favorece principalmente a los alumnos que se atienden. Cuando establecemos acuerdos y compromisos de manera conjunta nos ayuda al cumplimiento de los mismos.

El establecer un responsable por nivel educativo beneficia tanto al directivo como al nivel que se representa; porque escuchan la información sobre las necesidades que se presentan de una docente; aclarando que existe la apertura del directivo cuando algunos docentes deseen externar dudas e inquietudes.

La sistematización de la información en el PEMC que surge del colectivo por parte de las encargadas de nivel y el directivo; reduce tiempos y enriquece los objetivos metas. acciones etc. Realizar un seguimiento de PEMC nos compromete a la realización de las acciones por trabajadores educativos, padres, alumnos logrando un trabajo colaborativo.

Por lo anterior expuesto se considera que se establece un proceso de innovación del CAM; mediante la implementación de ideas nuevas en los pasos empleados para mejorarlos resultados educativos, se enfrentan nuevos desafíos, contratiempos mismos que en el trabajo colaborativo se superan en gran medida, se establecen nuevos procesos educativos para mejorar a través de la adaptación a nuevas estrategias de trabajo, el desarrollo de habilidades para el trabajo conjunto entre educadores, alumnos y padres lo que lleva a un desarrollo y crecimiento profesional.

2.1 Marco teórico

Diversos estudios (Banegas, 1999; García, 1999; Ángel, 2006, como se citó en: Garnica Estrada, E. y Franco Calderón, J. A., 2020) definen las características de una cultura de innovación, entre las cuales resaltan: mayor creatividad, educación ubicua y permanente, mosaico cultural, pasión por la investigación, desarrollo de confianza, reconocimiento social, incentivos, aceptación del riesgo, anticipación de necesidades, control, aceptación del cambio, entre otros. A continuación, se describe cada una de las características mencionadas:

- Mayor creatividad: Fomentar la generación de nuevas ideas y enfoques.
- Educación ubicua y permanente: Promover el aprendizaje continuo y a lo largo de la vida.

- Mosaico cultural: Valorar la diversidad de perspectivas y experiencias.
- Pasión por la investigación: Incentivar la curiosidad y la búsqueda del conocimiento.
- Desarrollo de confianza: Fomentar relaciones de confianza entre los miembros de la organización.
- Reconocimiento social: Recompensar los logros y contribuciones de los empleados.
- Incentivos: Brindar recompensas y estímulos para fomentar la innovación.
- Aceptación del riesgo: Tolerar el fracaso como parte del proceso de aprendizaje.
- Anticipación de necesidades: Identificar y responder a las necesidades futuras del mercado.
- Control: Establecer mecanismos para gestionar los recursos y los procesos de manera eficiente.
- Aceptación del cambio: Adaptarse a los cambios del entorno y estar abierto a nuevas ideas.

Cabe destacar que estas son solo algunas de las características que se han asociado con una cultura de innovación. La implementación exitosa de una cultura de innovación requiere un enfoque integral que considere todos estos aspectos y los adapte a las necesidades específicas de la organización.

En Este Panorama, según Peter Drucker (2002, como se citó en: Garnica Estrada, E. y FrancoCalderón, J. A., 2020), algunas fuentes que pueden dar origen a un proceso de innovación son el éxito o fracaso inesperado; las incongruencias o disonancias; las necesidades en los procesos internos de las instituciones; los cambios en los mercados; los valores y las percepciones de la sociedad; los nuevos conocimientos, y las nuevas tecnologías.

Cualquiera que sea la fuente, la innovación puede ser definida, estructurada y organizada, es decir, gestionada (Goldenberg et al., 2003, como se citó en: Garnica Estrada, E. y Franco Calderón, J. A., 2020). De esta forma, se logran buenas prácticas de alta aplicabilidad y transferencia para la promoción, una cultura de la innovación, junto con la formación académica, recursos, misión institucional, identidad y autonomía. Asimismo, se dirigen esfuerzos de participación en la construcción del conocimiento y aportes significativos a la comunidad académica y científica que impulsen el desarrollo del país.

El trabajo colaborativo es una de las características que enuncia la Nueva Escuela Mexicana (NEM); por tal motivo en el CAM es muy importante reforzar este tipo de trabajo desde la función directiva, aunque es un proceso complicado porque se requiere la participación de los actores educativos: El aprendizaje colaborativo consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes” (SEP 2019-2020, p.1).

En esta propuesta de innovación se adopta la postura teórica sociocultural; según Gergen, K. J. (2009) ya que, es una perspectiva holística del aprendizaje que reconoce la importancia de todos los actores educativos:

- Los alumnos son los protagonistas del proceso de aprendizaje, pero no aprenden solos. Necesitan la guía y el apoyo de los demás para poder desarrollar sus habilidades y conocimientos.
- Los profesores juegan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que son los responsables de crear un ambiente de aprendizaje favorable y de proporcionar a los alumnos las oportunidades y los recursos que necesitan para aprender.
- Los directivos deben crear las condiciones necesarias para que la innovación educativa pueda prosperar en la escuela. Esto incluye proporcionar recursos, formación y apoyo

a los profesores, así como crear una cultura escolar que valore la colaboración y el aprendizaje continuo.

- Los padres de familia también son actores importantes en el proceso de aprendizaje de sus hijos. Pueden apoyar el aprendizaje de sus hijos en casa proporcionándoles un ambiente estimulante, ayudándoles con sus tareas y participando en su educación.
- Las autoridades educativas tienen la responsabilidad de establecer políticas que fomenten la innovación educativa y de proporcionar los recursos necesarios para su implementación.

La teoría sociocultural también reconoce que el aprendizaje no se limita al aula. Los niños aprenden a través de sus interacciones con el mundo que les rodea, incluyendo a su familia, sus amigos y su comunidad, como lo promueve el movimiento Maker con el lema Do It With Others (DIWO), que hace énfasis en los ambientes de colaboración, Compartir el qué, cómo, con qué y para que haces cosas.

2.2 Descripción de la innovación

Esta propuesta de gestión de innovación educativa busca lograr desde la función directiva un trabajo colaborativo de todos los actores educativos; quedando plasmados las acciones en el PEMC en el centro educativo. Tomar en cuenta la información o necesidades de un colectivo en la fase intensiva del CTE llegando a la sistematización de la información con las encargadas de nivel educativo, lo que en colectivos extensos ayuda a un mejor trabajo; posteriormente se presenta al colectivo para valorar los aspectos tomados en cuenta y se revisen por si se omitió alguna necesidad expresada en la fase intensiva poderla anexar, es muy importante realizar reuniones con padres y docentes por separado y una de manera conjunta para externar ideas y establecer compromisos, asesoría y acompañamiento del directivo para cada una de las acciones plasmadas, es deseable llegar a una motivación a la participación del trabajo colaborativo con todos los actores educativos. Para esta propuesta de innovación se emplean recursos humanos, tecnológicos y materiales didácticos, así como de infraestructura.

2.3 Proceso de implementación de la innovación

Con el fin de impactar en la solución de algunas necesidades básicas de los alumnos permitiéndoles transferir los aprendizajes a su contexto familiar y social, para la solución de problemáticas que se les presenten a lo largo de la vida. Lo anterior derivó a la iniciativa de implementar estrategias innovadoras para brindar una mejor atención a los alumnos sin que los docentes se sintieran agredidos; siendo las siguientes:

1. Análisis de resultados educativos del ciclo anterior (en este caso fue de Julio 2022) se analizan en la fase intensiva del CTE de inicio de ciclo en Agosto 2022; para externar en colectivo estrategias de atención de acuerdo a las necesidades encontradas para el ciclo escolar 2022-2023.
2. Las reuniones por niveles educativos son 3: Multigrados, secundaria y Taller laboral para revisar de manera profunda las necesidades en cada nivel; es importante escuchar a los docentes sus dudas e inquietudes y establecer acuerdos.
3. Reunión con padres de familia por niveles educativos para externar dudas con una actitud de respeto, compromiso y motivarlos a trabajar colaborativamente, brevemente darles a conocer la situación general de cada grupo tomando en cuenta los resultados finales del ciclo anterior mismos que se les dieron a conocer en el mes de Julio; es decir hacer un recuento, escuchar a los padres sobre sus necesidades de atención y aprendizaje de sus hijos.

4. Reuniones con docentes y padres por nivel educativo para establecimiento de compromisos y acuerdos para el ciclo escolar. Al haber tenido una reunión previa por separado con padres y docentes favorece el clima de trabajo en conjunto padres y docentes.
5. Nombrar un docente responsable de cada nivel siendo ellos la voz de sus compañeros en las reuniones de encargadas de nivel con el directivo.
6. Elaboración del PEMC primero mediante la detección de necesidad a nivel centro, posteriormente sistematizar la información con las encargadas de cada nivel, presentarlo al colectivo y realizar un seguimiento de cada acción fotografía (ejemplo de evidencias ver Tabla 1 y Figura 1) tomando en cuenta las dimensiones del PEMC 2022-2023. Se hace mención que solo se tomó en cuenta la información de un grupo a manera de ejemplo.
7. Asesoría y acompañamiento con programación de fechas periódicas sobre las acciones plasmadas en el PEMC.

2.4 Evaluación de resultados

Esta propuesta de gestión de innovación educativa es viable en centros de trabajo extensos ya que aborda las estrategias de encargadas de nivel educativo, la sistematización de la información que se recabo en el colectivo, se organiza más fácilmente con las encargadas de nivel y finalmente se presenta al colectivo en versión borrador para determinar si sus propuestas en colectivo están plasmadas en el documento.

Las reuniones por separado con docentes y la de los padres de familia de los distintos niveles ayuda a conocer dudas, miedos, etc, así como establecer acuerdos y compromisos que vayan enfocados a la mejor atención del alumnado mediante el trabajo colaborativo. Finalmente, la asesoría y acompañamiento, la guía del directivo es importante para obtener mejores resultados educativos. Las Tablas y Figuras 1, 2, 3 y 4 presentan parte de las evidencias de los resultados obtenidos.

Tabla 1

Resultados / Seguimiento del Programa Escolar de Mejora Continua 2022-2023							
Aprovechamiento académico y asistencia de los alumnos	Prácticas docentes y directiva	Formación docente	Avances de los planes y programas educativos	Participación de la comunidad	Desempeño de la autoridad escolar	Infraestructura y equipamiento	Carga administrativa
Se tuvo un avance significativo en los aprendizajes esperados y en las habilidades adaptativas, sin embargo, la mitad del grupo tuvo una asistencia irregular, ausentándose de la escuela por períodos prolongados, debido a situaciones familiares, económicas y de salud tanto de los alumnos como de sus padres.	Se realizó un diagnóstico al inicio del ciclo escolar, el cual permitió diseñar un plan de intervención que se consideró para realizar las planeaciones docentes acordes a las necesidades e intereses de los alumnos, que guiaron el trabajo con el grupo.	Durante el ciclo escolar en CTE recibimos capacitación sobre el nuevo plan de estudio 2022 y se brindó al colectivo información sobre diferentes cursos de actualización, de los cuales pude concluir un diplomado en educación inicial y cursos de formación continua.	El trabajo que se realizó se basó en el plan y programa de estudio vigente “Aprendizajes Clave”, realizando las adecuaciones curriculares pertinentes a las condiciones y necesidades de los alumnos.	Se llevaron a cabo actividades con la participación de la comunidad escolar, Se involucró a los padres de familia en diferentes actividades educativas, recreativas, deportivas, culturales y se realizó una vinculación con otras instituciones para la mejora de los aprendizajes de los alumnos.	Se recibió apoyo y acompañamiento en el trabajo cotidiano, se promovió la autonomía del colectivo y se aplicó el reglamento de los trabajadores, existe comunicación y flexibilidad ante determinadas situaciones que se presentan con el personal que trabaja en el CAM.	Se remodelaron 3 aulas, se inició con la construcción de la barda perimetral que falta del espacio que abarca la escuela, además se recibieron mesas, sillas y material didáctico para un aula sensorial por parte del programa de fortalecimiento a los servicios de educación especial, sin embargo, se observa falta de higiene dentro y fuera de la institución	Los documentos administrativos como planeaciones, calificaciones, informes de los alumnos se realizan fuera de horario laboral, y se busca optimizarlos de la mejor manera.

Figura 1 Seguimiento del PEMC 2022-2023.

Fuente: Leninka G. Aguirre G.

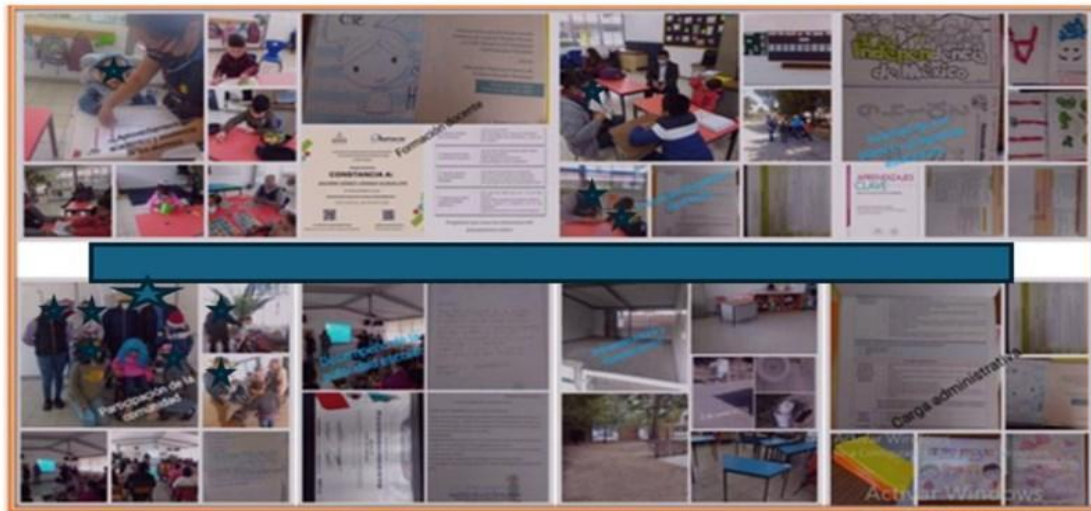


Tabla 2. Resultados / Seguimiento del Programa Escolar de Mejora Continua 2022-2023

Aprovechamiento académico y asistencia de los alumnos	Prácticas docentes y directivas	Formación docente	Avances de los planes y programas educativos	Participación de la comunidad	Desempeño de la autoridad escolar	Infraestructura y equipamiento	Carga administrativa
Los alumnos de los 4 multigrados han progresado mucho en las actividades del área de ecosistemas, reconociendo las rutinas del aula y manifestando interés por las actividades. Se incentiva a que continúen con ese interés aplicado diversas estrategias; como el registro de logros y avances, proporcionando las actividades a su elección; aprovechando sus fortalezas y centrándonos en sus áreas de oportunidad	Se mantienen por parte de la directora de la institución mecanismos para atender las necesidades específicas de aprendizaje de los alumnos, así como una óptima atención a los padres de familia que lo requieran.	Las actividades del Consejo Técnico Escolar generan un proceso de desarrollo profesional, existen actualizaciones en temas de didáctica y recursos para la enseñanza.	Sistematizan y documentan sus avances en el trabajo, coordinando con las maestras de grupo para la planeación de las actividades.	Se invita a miembros de la comunidad a participar en la escuela, haciéndose tanto en actividades recreativas, culturales, de mejora educativa y escolar en general (actividad de cine, karaoke en kermesse escolar, reuniones con autoridades educativas, etc.)	En todo momento se mantiene una comunicación asertiva con la autoridad escolar para el óptimo desempeño laboral.	Se pretende darles el máximo aprovechamiento a los equipos de cómputo con los que cuenta el área, así como la preservación de este.	Se optimiza con la aplicación del Drive, pudiendo subir archivos que no es necesario tener impresos, estando así al alcance de las autoridades escolares para su revisión y análisis, así mismo se entregan los informes requeridos en tiempo y forma.

Figura 2. Seguimiento del PEMC 2022-2023



Fuente: Wendy Mancinas Martinez

Tabla 3 Seguimiento del Programa Escolar de Mejora Continua

<i>Resultados / Seguimiento del Programa Escolar de Mejora Continua 2022-2023</i>							
Aprovechamiento académico y asistencia de los alumnos	Prácticas docentes y directivas	Formación docente	Avances de los planes y programas educativos	Participación de la comunidad	Desempeño de la autoridad escolar	Infraestructura y equipamiento	Carga administrativa
Se realizaron informes individuales en tres momentos, así como Sesiones grupales desde educación preescolar hasta Secundaria	El área de Psicología realizó diversos procesos de Psicodiagnóstico a los y las niñas, así como a los jóvenes de secundaria y los diversos talleres	También participé en las 8 Sesiones del cte. lo que permite actualizarnos.	En los grupos de multigrado y Secundaria en la asignatura de Educación Socioemocional favoreciendo la convivencia escolar, las habilidades Sociales, autoestima, habilidades cognitivas	. Participé en reuniones con padres de familia de alumnos con Síndrome Down.	En todo momento se mantiene una comunicación asertiva con la autoridad escolar para el óptimo desempeño laboral.	Se realizó la remodelación de aulas, baños y la construcción de barda perimetral. Con el fin de mejorar las condiciones en las que nuestros alumnos aprenden.	También hice actualizaciones individuales. De igual modo se realizaron planeaciones trimestrales en los grupos de multigrado y Secundaria en la asignatura de Educación Socioemocional

Figura 3 Seguimiento del PEMC 2022-2023



Fuente: Marcela Juárez Arreola

Tabla 4 Resultados del Programa Escolar de Mejora Continua

Aprovechamiento académico y asistencia de los alumnos	Prácticas docentes y directivas	Formación docente	Avances de los planes y programas educativos	Participación de la comunidad	Desempeño de la autoridad escolar	Infraestructura y equipamiento	Carga administrativa
Se logró que la asistencia fuera regular, pudiéndose aprovechar para un mejor rendimiento académico.	Elaboración de diagnóstico grupal con instrumentos elaborados por las docentes de Multigrado así como planeaciones trimestrales centradas en los aprendizajes seleccionados de acuerdo con las necesidades de los alumnos.	constantemente se están ofertando cursos en los que los docentes participamos para mejorar nuestras prácticas educativas	Se establecieron los aprendizajes a trabajar del Plan y Programa 2017 de acuerdo con las necesidades de los alumnos y se complementa con el trabajo de Habilidades para la vida independiente.	diferentes actividades se realizan por personas externas a la escuela para favorecer el desarrollo de los alumnos.	Busca orientar, motivar y apoyar para mejorar el desempeño docente. Este año desde supervisión se realizó un encuentro de experiencias exitosas, el cual fue muy valioso para motivar las buenas prácticas en las aulas.	Se realizó la remodelación de aulas, baños y la construcción de barda perimetral. Con el fin de mejorar las condiciones en las que nuestros alumnos aprenden.	Se realizan actividades como evaluaciones psicopedagógicas, llenado de boletas de calificaciones.

Figura 4 Seguimiento del PEMC 2022-2023

Fuente: Eva Ramos Soto

3. Conclusiones

En conclusión, el modelo de gestión de la innovación educativa presentado demuestra que es posible implementar estrategias efectivas para resolver problemáticas en un CAM en colaboración con las familias. La función directiva es crucial para guiar el proceso, considerando las inquietudes e intereses de los involucrados y mediando situaciones en beneficio del aprendizaje del alumnado. El análisis de resultados educativos del ciclo anterior orienta las estrategias a seguir. La realización de reuniones por niveles educativos facilita el acuerdo y el establecimiento de compromisos. Reuniones conjuntas con docentes y padres, posteriores a las individuales, fomentan un clima de confianza. La asesoría y acompañamiento por parte del directivo, junto con la designación de docentes encargados por nivel educativo, son favorables en espacios educativos con un gran número de trabajadores. La elaboración, implementación y seguimiento del PEMC facilita el trabajo sin desviaciones, permitiendo ajustes según sea necesario. Estas estrategias optimizan el tiempo y recursos empleados.

Referencias

- Educación Básica SEP (2019-2020). Aprendizaje colaborativo de la gestión escolar. Fichas CTE
<https://educacionbasica.sep.gob.mx>
- Garnica Estrada, E. y Franco Calderón, J. A. (2020). Gestión de la innovación en las instituciones de educación superior. Signos, Investigación en sistemas de gestión, 13(1).
<https://doi.org/10.15332/24631140.6338>
- Gergen, K. J. (2009). The Social Constructionist Movement (p. 3). Swarthmore College.
https://www.swarthmore.edu/sites/default/files/assets/documents/kenneth-gergen/Social_Constructionist_Movement.pdf
- Hazlo tú mismo: El movimiento Maker - revista Ilce Nueva Educación Latinoamericana.
<https://revista.ilce.edu.mx/index.php/steam/385-hazlo-tu-mismo-el-movimiento-maker#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20Maker%20es%20un,problema%20o%20realizar%20un%20oyecto.>

Estrategia Innovadora para el Aprendizaje Personalizado: Sinergia entre Razonamiento Basado en Casos y Aprendizaje Flexible

Innovative Strategy for Personalized Learning: Synergy between Case-Based Reasoning and Flexible Learning

Elvira Berenice García Arámbula

Resumen

El objetivo de esta ponencia es presentar los resultados de la implementación de una estrategia innovadora que combina el aprendizaje flexible y personalizado con el razonamiento basado en casos en el contexto de la educación a nivel bachillerato. Esta estrategia, denominada "Estrategia Innovadora para el Aprendizaje Personalizado: Sinergia entre Razonamiento Basado en Casos y Aprendizaje Flexible", se aplicó a un grupo de estudiantes que realizaron investigaciones académicas utilizando herramientas digitales y de inteligencia artificial. A través de estas actividades, los estudiantes diseñaron y ejecutaron experimentos de forma innovadora, sustentando sus metodologías con base en contenidos curriculares. Los resultados mostraron que la diversificación e innovación de la estrategia generaron motivación e interés en los estudiantes, gracias a métodos dinámicos, la investigación, la creatividad y el diálogo. Estos elementos fueron clave para el desarrollo de aprendizajes, competencias y habilidades cognitivas. En conclusión, la aplicación de esta estrategia sugiere que es posible fomentar la innovación y la mejora continua en los procesos de enseñanza-aprendizaje a nivel bachillerato.

Palabras clave: Aprendizaje Flexible, Aprendizaje Personalizado, Investigación, Constructivismo.

Abstract

The objective of this paper is to present the results of the implementation of an innovative strategy that combines flexible and personalized learning with case-based reasoning in the context of high school education. This strategy, called "Innovative Strategy for Personalized Learning: Synergy between Case-Based Reasoning and Flexible Learning," was applied to a group of students who conducted academic research using digital and artificial intelligence tools. Through these activities, students designed and executed experiments in an innovative way, supporting their methodologies based on curricular content. The results showed that the diversification and innovation of the strategy generated motivation and interest in the students, thanks to dynamic methods, research, creativity, and dialogue. These elements were key to the development of learning, competencies, and cognitive skills. In conclusion, the application of this strategy suggests that it is possible to foster innovation and continuous improvement in teaching-learning processes at high school level.

Keywords: Flexible learning, Personalized Learning, Research, Constructivism.

1. Introducción

La investigación sustenta la Estrategia Innovadora para el Aprendizaje Personalizado: Sinergia entre Razonamiento Basado en Casos y Aprendizaje Flexible, derivado de la necesidad de valorar los aprendizajes y competencias alcanzadas por los estudiantes, buscando una evaluación que integre procesos innovadores, formativos, flexibles con un desarrollo integral, considerando el aprendizaje flexible y personalizado, según (Vygotsky, 1978). El aprendizaje personalizado adapta constantemente la enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante, y para (Aguaded y Cabero, 2002). El aprendizaje flexible es un modelo donde el alumno define su aprendizaje. Desarrollados en el razonamiento basado en casos RBC, que busca resolver problemas, basándose en experiencias previas (Moreno et al., 2015). Y el constructivismo que sostiene el aprendizaje se produce mediante la interacción social y la asimilación de conocimientos (Vygotsky, 1978).

La implementación fue satisfactoria gracias a los aprendizajes adquiridos y al trabajo colaborativo en investigaciones con herramientas digitales y de inteligencia artificial, donde diseñaron informes y realizaron prácticas experimentales ante el docente, esta propuesta pedagógica es creativa e innovadora para los docentes que buscan aplicar metodologías novedosas para evaluar y corroborar los conocimientos y competencias, aporta contribución a la innovación educativa ofreciendo soluciones, permitiendo aprendizajes y replanteando prácticas educativas.

2. Desarrollo

2.1 Marco teórico

Actualmente, la educación es un pilar fundamental para el progreso social, económico, político y cultural de una sociedad. Vygotsky “entendía la educación como una herramienta para la creación de un hombre nuevo, pero al servicio de la nueva sociedad” (Subero, 2018, p.13). Existe una estrecha relación entre la educación y la didáctica, dado que esta proporciona los métodos y estrategias para hacer este proceso más efectivo, no obstante, la didáctica necesita nutrirse de la innovación para mantenerse actualizada y responder a los cambios y demandas de la sociedad. Las innovaciones aportan nuevas herramientas, metodologías y recursos que enriquecen las estrategias didácticas, ante esta analogía, la presente propuesta se especifica en área de la innovación educativa, la cual es entendida según (Bonafé y Anaya, 2021) como el deseo y la acción que impulsan a los profesores y/o colectivos de profesores y a las comunidades educativas a buscar mejoras transformadoras en las prácticas docentes con el objetivo de lograr una educación más amplia y emancipadora para los alumnos y también cambios relacionados con la emancipación profesional de los docentes.

El contexto actual suscita un firme compromiso y un vehemente deseo por mejorar el proceso educativo a través de la adopción de estrategias didácticas novedosas y vanguardistas, cuyo propósito fundamental es potenciar y enriquecer el rendimiento académico del alumnado, es por ello la estrategia de aprendizaje mostrada tiene como base el aprendizaje personalizado, a través de la metodología de razonamiento basado en casos RBC y el aprendizaje flexible articulando el constructivismo.

Con el propósito de robustecer y acrecentar el acervo cognoscitivo de manera continua, esta intervención se enfoca en la mejora constante a través de un ciclo iterativo de aprendizaje, búsqueda, análisis y optimización, donde el alumno de bachillerato a partir de experiencias de aprendizaje y resolución de problemas previas, proponen y/u optimizan nuevas alternativas de soluciones a procesos experimentales en el laboratorio para el análisis de las materias orgánicas reforzando los conocimientos técnico-profesional del ámbito académico.

Para llevar a cabo la ejecución primeramente se abordó la definición del aprendizaje

debido a que es el eje central de la educación, según Bernheim (2011), para:

“Vigotsky el aprendizaje contribuye al desarrollo, es decir, es capaz de tirar de él; esta consideración asigna al profesor y a la escuela un papel relevante, al conceder a la acción didáctica la posibilidad de influir en el mayor desarrollo cognitivo del alumno” (p.25).

El aprendizaje no ocurre en un vacío, sino que siempre se da inmerso en un contexto particular

El contexto, que incluye el entorno físico, social, cultural y emocional, influye significativamente en cómo se produce el aprendizaje y qué tan efectivo y significativo resulta, para Vygotsky, la relevancia del contexto compartido y la interacción social en la conformación del individuo en la sociedad Moll (1997, como se citó en Subero, 2018).

Un contexto relevante, auténtico y enriquecedor facilita que los conocimientos y habilidades nuevas se adquieran de manera más sólida, se comprendan mejor y se puedan aplicar en situaciones reales.

Bien se sabe que el docente lleva el aprendizaje creando un entorno propicio, facilitando el proceso de construcción del conocimiento, adaptándose a las necesidades de los estudiantes, Su rol es crucial para guiar y acompañar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, por lo tanto, se considera la activación del aprendizaje flexible y personalizado en el proceso de enseñanza, el aprendizaje reflexivo se refiere al proceso mediante el cual los individuos construyen su propio conocimiento al reflexionar sobre su propia experiencia y relacionarla con teorías previas y experiencias anteriores (Schön,1983). Por su parte, (Del Pino Sans et al.,2020). Propuso que el aprendizaje flexible busca que los alumnos puedan acceder a los contenidos en todo momento y desarrollar un aprendizaje a su propio ritmo de una manera personalizada, incidiendo de forma individual sobre los conceptos no entendidos. Otro acercamiento menciona que el aprendizaje reflexivo “se trata de un modelo de aprendizaje en el que las decisiones las toma el estudiante” (Aguaded y Cabero, 2002 citado en Escandell, 2005).

Este aprendizaje está estrechamente relacionado y se complementa con el aprendizaje personalizado porque este implica una adaptación constante de los métodos y materiales educativos para satisfacer las necesidades, capacidades e intereses específicos de cada estudiante individual (Vygotsky, 1978). Otra definición refiere que el aprendizaje personalizado es “...Una práctica general de enseñanza y aprendizaje que busca ajustar más finamente la experiencia del curso a las necesidades individuales de los estudiantes” (Brown 2020, como se citó en Rivera-Arzola, 2021). De igual manera (Rivera-Arzola, 2021), lo conceptualiza como métodos educativos personalizados que abordan las necesidades, intereses y metas de aprendizaje específicas de cada estudiante.

Se deduce que los tipos de aprendizajes impactan potencialmente en la configuración de un ambiente enriquecedor para el aprendizaje, promoviendo una mejora significativa y sustancial y en combinación con el paradigma Razonamiento Basado en Casos RBC, interpretado como: “Un cuerpo de conceptos y técnicas que tocan temas relacionados con la representación del conocimiento, razonamiento y aprendizaje a partir de la experiencia” (Pal y Shiu, 2004, como se cita en Maraza 2016).

Esta metodología se desarrolla en cuatro principales etapas, denominadas como recuperación, reutilización, revisión y retención.

Estas cuatro etapas envuelven tareas básicas como: agrupamiento y clasificación de casos, selección y generación de casos, aprendizaje e indexación de casos, medición de similitud de casos, recuperación e inferencia de casos, razonamiento, reglas de adaptación y minería de datos. (Maraza, 2016, p. 23)

Moreno et al., (2015), da una clasificación más puntual de la descripción de las etapas:

- Recuperación: Se definen los elementos del problema actual para buscar en la Memoria de Casos aquellos casos que más se parezcan y después de seleccionados se estima el grado de similaridad.
- Reutilización: Después de determinar el caso más similar al problema actual, el sistema lo utiliza ajustándose a las particularidades de la situación a resolver.
- Revisión: Este paso se realiza después de haber aplicado la solución del problema y consiste en la revisión de los resultados obtenidos.
- Retención: En esta última fase, el sistema almacena en la Memoria de Casos la nueva experiencia a través de un caso que incorpora el problema actual, la solución y sus resultados. (p.120)

Al utilizar casos relevantes para los estudiantes de bachillerato, se busca promover un aprendizaje significativo y la transferencia de conocimientos a situaciones del mundo real, no obstante, el RBC es acompañado de un enfoque bajo el constructivismo que definido por Vygotsky como:

La idea que mantiene que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. (Bernheim,2011, pp.25-26)

La fusión de los aprendizajes con el RBC y constructivismo sobre el proyecto propuesto enfatizan la construcción activa del conocimiento a través de la interacción social, la mediación cultural y la internalización de las experiencias vividas en el contexto sociocultural.

En esencia, al examinar el marco teórico expuesto, la innovación cobra mayor sentido y coherencia, ofrece un respaldo conceptual que respalda y justifica los enfoques, estrategias y elementos centrales que conforman la propuesta de innovación educativa.

2.2 Descripción de la innovación

Como docente nace necesidad de verificar si el proceso de enseñanza y aprendizaje fue culminado satisfactoriamente en los estudiantes del módulo profesional, por lo que se implementó una estrategia didáctica innovadora para la finalización de la unidad, que transformará la forma convencional de evaluar la práctica de los contenidos curriculares.

Se promovió entre los estudiantes el trabajo en equipo y la investigación académica mediante el diseño de experimentos vinculados al currículo, haciendo uso de materiales versátiles. Luego, ellos plasmaron sus hallazgos en informes personalizados y llevarían a cabo sus experimentos de forma novedosa respecto a otros grupos, para finalmente presentar y fundamentar la metodología empleada ante el profesor y con ello demostrar los aprendizajes y competencias desarrolladas.

Lo anterior atendiendo la innovación desde la implementación del manejo de razonamiento basado en casos, donde los estudiantes analizaron el análisis del reto académico que les presentó y el constructivismo, desarrollaron el aprendizaje flexible y personalizado mediante la búsqueda de investigación y uso las tecnologías digitales, herramientas de inteligencia artificial entre otros.

2.3 Proceso de la implementación de la innovación

La implementación conlleva una serie de acciones coordinadas que brindan apoyo al proyecto de innovación, a continuación, se muestra la lógica secuencial.

1. Se instruyó a los estudiantes a conformar grupos de trabajo colaborativo con el objetivo de llevar a cabo investigaciones de carácter académico aprovechando materiales versátiles y adaptables, así como herramientas de inteligencia artificial y tecnologías digitales.
2. Se promovió la iniciativa de los estudiantes para diseñar prácticas, técnicas y procedimientos experimentales de análisis, de manera comprensible y sencilla, haciendo uso de materiales funcionales y adaptables.
3. Dichas investigaciones debían estar en concordancia con los contenidos curriculares de la unidad correspondiente.
4. Se encomendó a los estudiantes la tarea de sistematizar y registrar sus hallazgos en informes de práctica personalizados, fundamentados en sus exploraciones teórico-empíricas.
5. El docente revisa previamente la información para guiar y ejercer observaciones en caso de ser requeridas, de ser así los equipos realizarán las adecuaciones correspondientes.
6. Asimismo, se les indicó proceder con la ejecución de la experimentación de manera innovadora y diferenciada respecto a los otros grupos de trabajo.
7. Como etapa final, los equipos debían llevar a cabo la exposición argumentada y fundamentación de la metodología empleada ante el docente a cargo.

2.4 Evaluación de resultados

La propuesta de innovación educativa, diversifica la manera de evaluación en la culminación en los procesos de enseñanza y aprendizaje; No obstante, la estrategia es flexible y adaptativa a incluir nuevos componentes, que brindan áreas de mejoras educativas y fortalecimiento en el proceso pedagógico. A continuación, se enlistan los resultados de mayor relevancia.

- Mayor motivación e interés de los estudiantes gracias a los métodos dinámicos, colaborativos e investigativos.
- Refuerzo de los aprendizajes, diálogo, creatividad y habilidades cognitivas.
- Diseño de nuevos informes experimentales por parte de los estudiantes.
- Ejecución exitosa de experimentos, prácticas innovadoras por los estudiantes.
- Desarrollo de competencias en trabajo en equipo, investigación y uso de tecnologías.
- Potencia un proceso educativo flexible, participativo y constructor de aprendizajes significativos vinculados a la realidad.

En la Figura 1 presenta, la evidencia de ejecución de la estrategia didáctica innovadora, así como la Tabla 1, incorpora la rúbrica para evaluar la estrategia innovadora para el aprendizaje personalizado: sinergia entre razonamiento basado en casos y aprendizaje flexible.

Figura 1 Evidencia de Ejecución de la Estrategia Didáctica Innovadora

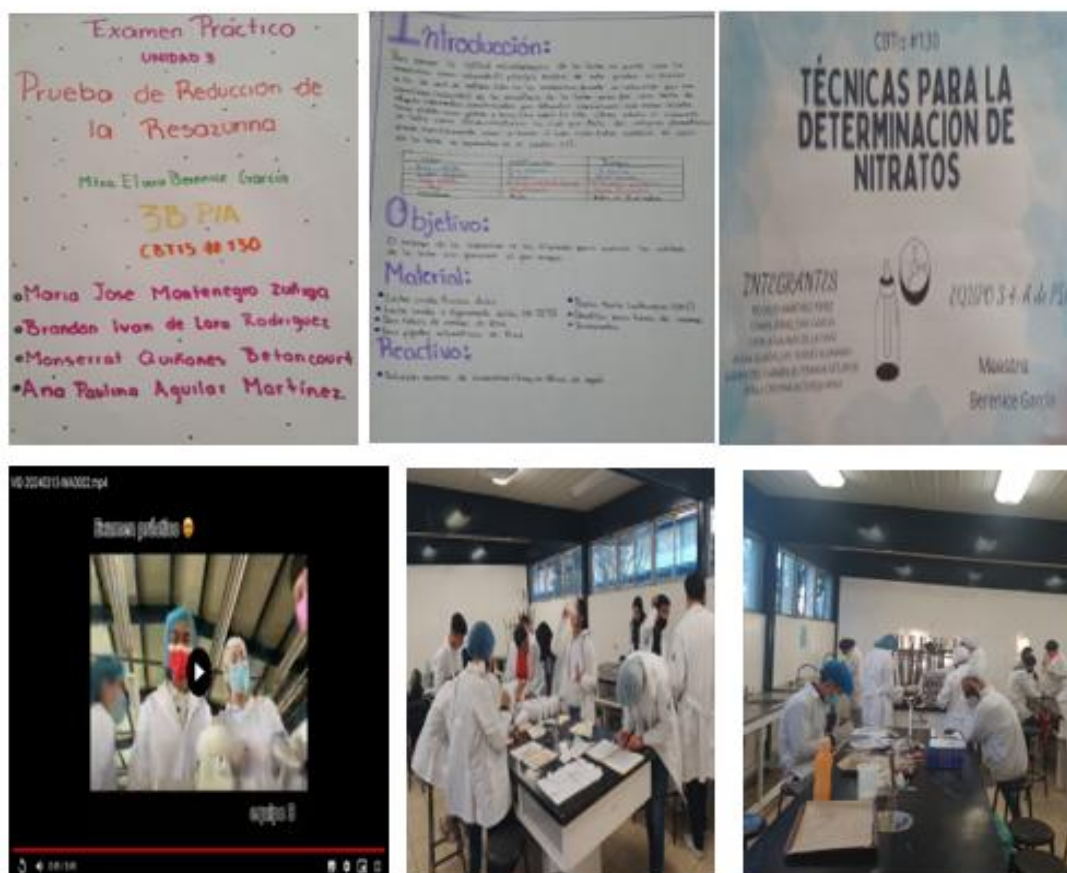


Tabla 1 Rúbrica para Evaluar la Estrategia Innovadora para el Aprendizaje Personalizado: Sinergia entre Razonamiento Basado en Casos y Aprendizaje flexible

 SEP SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA							 SEMS SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR						
Rúbrica													
Módulo:				Fecha:				Grupo y grado:					
No de equipo:				Docente:				Total de puntos obtenidos:					
Nombres de los integrantes:													
Indicadores				Muy Alto 4	Alto 3	Medio 2	Bajo 1	Ausencia 0	Total				
Realización de la investigación y diseño del informe experimental													
Presenta investigaciones, previas para revisión y asesoría en forma y tiempo													
Diseña y presenta el informe de la práctica experimental con innovación													
Presenta coherencia y redacción													
Presenta excelente ortografía													
Presenta título, objetivos y competencias													
Presenta marco teórico													
Describe materiales y/o reactivos adaptables													
Presenta metodología clara y comprensible													
Presenta apartado de resultados													
Presenta conclusiones y referencias													
Realización de la experimentación													
Presenta el reporte de la práctica													
Usa vestimenta adecuada													
Presenta los materiales y/o reactivos													
Trabaja de manera colaborativa													
Manipula los instrumentos con precisión													
Trabaja en orden y limpieza													
Sigue paso a paso la metodología													
Obtiene los resultados deseados													
Completa el informe de la práctica													
Expone y argumenta la práctica al docente													

Nota: Elaboración propia

4. Conclusiones

La propuesta de innovación educativa presentada en este estudio es de gran importancia debido a la necesidad de evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje de saberes en los estudiantes. La implementación de una estrategia didáctica innovadora enfocada en el aprendizaje flexible y personalizado, a través del uso de la metodología del razonamiento basado en casos en bachillerato, potencia un proceso educativo adaptado y flexible, vivencial, participativo y constructor de sus aprendizajes significativos a la realidad y al desarrollo de competencias.

La investigación llevada a cabo arrojó resultados muy positivos, como la motivación e interés de los estudiantes, gracias a los métodos dinámicos, el trabajo colaborativo y la investigación, que reforzaron los aprendizajes y las habilidades cognoscitivas.

La implementación de esta innovación educativa puede contribuir significativamente a mejorar el proceso educativo y potenciar el rendimiento académico de los estudiantes, así como generando cambios positivos en términos de la emancipación profesional de los docentes, la adopción de estrategias didácticas novedosas y vanguardistas representa un elemento clave para mejorar la calidad del proceso educativo. Resaltar áreas de oportunidad de mejora y estar atentos a ellas es clave para mantener estrategias didácticas innovadoras actualizadas, efectivas y orientadas a una educación de excelencia.

Referencias

- Aguaded, J.I. y Cabero, C. (Dir.) (2002). Educar en red. Internet como recurso para la educación. Archidona (Málaga): Aljibe. *Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación*, (22), 115–116. Recuperado a partir de <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61226>
- Bernheim, C. T. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, (48), 21-32. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37319199005>
- Bonafé, J. M., & Anaya, J. R. (2021). El Entorno y la Innovación Educativa. *REICE. Ibero-American Journal on Quality, Effectiveness & Change in Education/REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4). https://revistas.uam.es/reice/article/download/reice2021_19_004/13905/42353
- Del Pino Sans, J., Moyano-Cires Ivanoff, P. V., Frejo Moya, M. T., Lobo Alonso, M., García Lobo, J., Anadón Baselga, M. J., ... & García Sánchez, J. M. (2020). Aprendizaje flexible y personalizado para atender la diversidad en el aula, mediante el uso del flipped learning (aprendizaje invertido), a través del uso integrado de un sistema virtual de respuesta en el aula, y otras herramientas TACs. <https://docta.ucm.es/entities/publication/9522d316-196e-4a17-a735-47478d2e9e4a>
- Escandell Bermúdez, M. O., Rodríguez Martín, A., & Cardona Hernández, G. (2005). Convergencia Europea y profesorado: hacia un nuevo perfil para el aprendizaje flexible. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*. <http://hdl.handle.net/11162/94357>
- Maraza Quispe, B. (2016). Hacia un aprendizaje personalizado en ambientes virtuales. Campus virtuales: revista científica iberoamericana de tecnología educativa. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/120601/2.pdf?sequence=1>
- Moreno Laverde, R., Joyanes Aguilar, L., Giraldo Marín, L. M., Duque Méndez, N. D., & Tabares Morales, V. (2015). Modelo para personalización de actividades educativas

- aprovechando la técnica de Razonamiento basado en Casos (RbC). *Campus virtuales: revista científica iberoamericana de tecnología educativa*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/120703>
- Rivera-Arzola, E. Z. (2021). Aprendizaje Personalizado: Estrategia Tecno-Educativa a Estudiantes de Computación de Nivel Superior. *Revista Docentes 2.0*, 11(2), 40-47.
<https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.249>
- Schön, D. (1983). El profesional reflexivo: Cómo piensan los profesionales cuando actúan. Paidós.
https://books.google.com/books/about/The_Reflective_Practitioner.html
- Subero, D. (2018). El aprendizaje reflexivo de John Dewey y El aprendizaje significativo de Lev Vigotsky: Encuentro de relaciones. El aprendizaje reflexivo de John Dewey y El aprendizaje significativo de Lev Vigotsky: Encuentro de relaciones.
<https://www.upnch.com/upnch/wp-content/uploads/2019/02/RevDvok.pdf#page=9>
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press

Promoviendo una Cultura de Convivencia Positiva: Estrategias Innovadoras en el Aula de Quinto Grado

Promoting a Culture of Positive Coexistence: Innovative Strategies in the Fifth Grade Classroom

Abraham David Gutiérrez Martínez

Resumen

Este estudio detalla una experiencia de innovación educativa en un entorno escolar de quinto grado, abordando la problemática de la indisciplina y la falta de convivencia armoniosa. Se implementaron diversas estrategias centradas en actividades como el Semáforo, Compromiso Mutuo, Señal de Alerta y Rasca y Gana, con el objetivo de mejorar la conducta en el aula y fomentar la participación activa de padres y alumnos. La evaluación de los resultados evidenció una reducción significativa en la indisciplina, así como un aumento en la colaboración y el aprendizaje entre los estudiantes. Se destacó el impacto positivo de la participación activa de los padres, quienes contribuyeron a crear un ambiente más armonioso y colaborativo. En conclusión, las estrategias implementadas no solo mejoraron la conducta en el aula, sino que también fortalecieron la relación entre padres, alumnos y docentes, promoviendo un entorno educativo más efectivo y positivo.

Palabras clave: Aprendizaje Activo, Innovación educativa, Convivencia escolar, Participación activa.

Abstract

This study details an experience of educational innovation in a fifth-grade school environment, addressing the problem of indiscipline and lack of harmonious coexistence. Several strategies focused on activities such as the Traffic Light, Mutual Commitment, Warning Signal, and Scratch and Win were implemented with the aim of improving classroom behavior and encouraging the active participation of parents and students. The evaluation of the results showed a significant reduction in indiscipline, as well as an increase in collaboration and learning among students. The positive impact of parents' active participation is highlighted, which contributed to creating a more harmonious and collaborative environment. In conclusion, the strategies implemented not only improved classroom behavior but also strengthened the relationship between parents, students, and teachers, promoting a more effective and positive educational environment.

Key words: Active Learning, Educational Innovation, School Coexistence, Active learning

1. Introducción

La innovación educativa es crucial para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. En un aula de quinto grado de una institución pública enfrentar desafíos como la falta de convivencia armoniosa y la indisciplina es esencial para el progreso académico y el bienestar de los estudiantes. En esta experiencia, se implementaron nuevas estrategias para abordar estos obstáculos.

Se utilizaron métodos centrados en promover la cooperación y el compromiso, como el uso del Semáforo, Compromiso Mutuo, Señal de Alerta y Rasca y Gana. Estas tácticas no solo mejoraron el comportamiento en el aula, sino que también fomentaron una participación más activa tanto de los estudiantes como de los padres.

Los resultados revelaron una reducción significativa en la indisciplina y un aumento en la colaboración y el aprendizaje entre los alumnos. Este caso resalta cómo la innovación educativa puede transformar positivamente el ambiente escolar y potenciar el desarrollo integral de los estudiantes

2. Desarrollo

2.1 Marco teórico

La convivencia con otros individuos es inevitable en cualquier sociedad. Iniciamos este proceso en nuestras familias y luego nos unimos a grupos con los que compartimos afinidades, o nos integramos en instituciones donde encontramos personas diversas con las que debemos congeniar. La escuela es un ejemplo crucial de esto, ya que pasamos gran parte de nuestra vida en ese entorno, donde es fundamental fortalecer la convivencia con nuestros compañeros y demás personas.

La convivencia escolar se entiende como “el proceso mediante el cual todos los miembros de la comunidad educativa aprenden a vivir con los demás” Carretero (2008, como se citó en Bravo, 2011, pág. 174). Esto se basa en que no siempre nosotros tenemos la razón o nuestras ideas sean las más adecuadas, pero sí tener en claro que nuestras opiniones también cuentan, apoyados en el que el respeto, la valoración de la diversidad y la comunicación adquieren un papel fundamental.

Por otra parte, Ortega (2007) hace referencia a la convivencia escolar como

El término convivencia encierra todo un campo de connotaciones y matices cuya suma nos revela la esencia que vincula a los individuos y que les hace vivir, armónicamente, en grupo. Se trata de ceñirse a unas pautas de conducta que permiten la libertad individual al tiempo que salvaguardan el respeto y la aceptación de los otros. Constituye, así, en el sustrato necesario para que se produzca el hecho educativo. (pág. 50)

La ponencia se alinea con el Aprendizaje Activo al enfatizar la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Se proponen actividades como el Semáforo, Compromiso Mutuo, Señal de Alerta y Rasca y Gana para mejorar la convivencia en el aula. Además, se promueve el aprendizaje basado en la experiencia y la resolución de problemas mediante la participación activa de los estudiantes.

Adicionalmente, se puede destacar la inclusión de la tendencia de la Gamificación, la cual consiste en incorporar elementos de diseño de juegos en entornos educativos para motivar e incrementar la participación de los estudiantes. Esta estrategia complementa las demás tendencias mencionadas, añadiendo un componente lúdico y motivador al proceso de aprendizaje

La línea de innovación educativa que se utiliza en este proyecto es el aprendizaje de Conductismo. El condicionamiento operante, también llamado instrumental, fue desarrollado

por el psicólogo Skinner (1930) que explica la conducta voluntaria del cuerpo en su relación con el medio ambiente, basados en un método experimental. Ante un estímulo, se produce una respuesta voluntaria, la cual, puede ser reforzada de manera positiva o negativa provocando que la conducta operante se fortalezca o debilite.

La teoría de condicionamiento operante busca intervenir en las decisiones de los alumnos, lo cual el docente deberá premiar o castigar según sea la decisión que haya tomado el estudiante, tal como lo menciona Skinner, (1977, p. 213 como se citó en Pellón, 2013, pág. 392) “El hombre no cambia porque nosotros le estudiemos, hablemos y analicemos científicamente... Lo único que cambia es nuestra posibilidad de hacer algo”.

La participación activa en el proceso educativo es esencial para el desarrollo completo de la persona. Como afirmó John Dewey en (1916), "Aprender haciendo y participar en experiencias significativas promueve un aprendizaje más profundo y duradero"(p.45). Esta idea resalta la importancia de involucrar a los estudiantes de manera activa en su propio aprendizaje, fomentando la exploración, la experimentación y la reflexión.

En consonancia con la filosofía de Dewey, nuestra ponencia se centra en la creación de un entorno educativo que fomente la participación activa de los estudiantes. Reconocemos que el aprendizaje va más allá de la mera transmisión de conocimientos; implica la construcción activa de significado a través de la experiencia directa y la interacción con el entorno.

Por lo tanto, se proponen estrategias pedagógicas que involucren a los estudiantes en actividades prácticas, colaborativas y significativas. Creemos que, al participar activamente en su proceso de aprendizaje, los estudiantes desarrollarán un entendimiento más profundo de los conceptos y habilidades, y estarán mejor preparados para aplicarlos en diversas situaciones.

2.2 Descripción de la innovación

En el campo de la educación, la innovación es fundamental para impulsar el cambio y mejorar la calidad del aprendizaje. Como señaló Michael Fullan en su obra de 2007, "La innovación educativa es el proceso de cambio intencional, dirigido hacia el mejoramiento, que implica la introducción de nuevas ideas o prácticas en los sistemas educativos" (Fullan, 2007, p. 12). Esta definición destaca la importancia de adoptar enfoques nuevos y efectivos para abordar los desafíos en el ámbito educativo.

Por otro lado, Roger E. Backhouse y Philippe Fontaine ofrecen una perspectiva similar en su libro de 2010, donde afirman que "La innovación educativa es un proceso complejo y multifacético que implica la creación, difusión y adopción de nuevas ideas, métodos, tecnologías y prácticas en el ámbito educativo" (Backhouse & Fontaine, 2010, p. 45). Esta descripción resalta la naturaleza dinámica y diversa de la innovación educativa, que abarca desde la generación de nuevas ideas hasta su implementación y adopción en entornos educativos. La innovación educativa se hace evidente en la implementación de actividades estructuradas diseñadas para promover una mayor participación y responsabilidad tanto de los estudiantes como de los padres en el proceso educativo.

Actividades, como el Semáforo, Compromiso Mutuo, Señal de Alerta y Rasca y Gana, representan un cambio deliberado en la forma en que se aborda la educación en el aula. Al adaptarse al contexto específico del entorno educativo, estas iniciativas buscan no solo mejorar la convivencia entre los estudiantes, sino también enriquecer el proceso de aprendizaje. La innovación educativa permite explorar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que pueden llevar a resultados más efectivos y significativos en el desarrollo de los estudiantes. Además, al involucrar a los padres en estas actividades, se promueve una mayor colaboración entre la escuela y el hogar, lo que contribuye aún más a la mejora del rendimiento académico y al bienestar general de los estudiantes.

En resumen, la innovación educativa juega un papel crucial en la mejora continua de la calidad de la educación al proporcionar nuevas estrategias y enfoques que responden a las necesidades cambiantes de los estudiantes y de la sociedad en general.

2.3 Proceso de implementación de la innovación

Las etapas generales del proceso de implementación de la innovación fueron:

1. **Detección de Problemas Adicionales:** Durante la etapa de implementación de las estrategias educativas, se detectaron algunas problemáticas adicionales que requerían atención. Específicamente, se observó la necesidad de fortalecer la autoestima y el autoconocimiento de los estudiantes. La autoestima se refiere a cómo los estudiantes se perciben a sí mismos, su valor propio y su confianza en sus capacidades. El autoconocimiento implica comprender sus propias emociones, habilidades y áreas de mejora. Estos aspectos son fundamentales para el desarrollo personal y académico.
2. **Modificaciones en Estrategias Educativas:** Para abordar estas necesidades, se hicieron modificaciones en las estrategias educativas existentes. Se dio prioridad a la participación activa de los alumnos, permitiéndoles tener un papel más activo en su propio proceso de aprendizaje. Esto podría incluir actividades que fomentaran la reflexión, la expresión de opiniones y la toma de decisiones dentro del aula.
3. **Promoción de la colaboración entre Padres y Docentes:** Además, se promovió una mayor colaboración entre padres y docentes. Reconociendo que la educación es un esfuerzo conjunto entre la escuela y el hogar, se buscaron formas de involucrar a los padres en el proceso educativo de sus hijos. Esto podría implicar la comunicación regular, la participación en actividades escolares o el apoyo en el hogar para reforzar lo aprendido en clase.
4. **Complementación de Estrategias Existentes:** Estas adaptaciones complementaron las estrategias Semáforo, Compromiso Mutuo, Señal de Alerta y Rasca y Gana, reforzando así la atención a las necesidades emocionales y de desarrollo de los estudiantes para un aprendizaje más integral.

2.4 Evaluación de resultados

La evaluación de resultados mostró que las estrategias implementadas tuvieron un impacto positivo en varios aspectos del entorno educativo. Esta evaluación se realizó por medio de Observaciones Directas y encuestas Cuantitativas: se distribuyeron cuestionarios a 20 estudiantes para recoger datos sobre su percepción de las estrategias implementadas y su impacto en el entorno educativo.

- Se observó una disminución notable en los casos de indisciplina, lo que sugiere que las medidas adoptadas para abordar este problema fueron efectivas. Además, los resultados de las encuestas y observaciones aplicadas muestran que el 80% de los estudiantes está de acuerdo en que las estrategias implementadas mejoraron la convivencia y se sienten más motivados para participar en las actividades escolares, reflejando el impacto positivo de las medidas adoptadas.
- Se observó un incremento en el nivel de aprendizaje entre los estudiantes. Esto puede interpretarse como un indicador de que las estrategias implementadas no solo mejoraron el ambiente en el aula, sino que también contribuyeron al desarrollo académico de los estudiantes. Este incremento se observó debido a la participación más

activa de los alumnos y a la revisión de tareas, lo que resultó en un aumento en sus calificaciones.

- Un aspecto destacado de la evaluación fue la observación directa durante actividades escolares mostró que la participación activa de los padres incrementó significativamente, lo cual se identificó como un factor clave para el éxito de las estrategias implementadas

Los resultados resaltan la importancia de la colaboración entre la escuela y el hogar en la creación de un ambiente positivo y en el éxito educativo de los estudiantes. La participación de los padres no solo refuerza el apoyo emocional y académico de los estudiantes, sino que también puede influir en su comportamiento y actitudes hacia la escuela.

Evidencias

En las Figuras siguientes se presentan algunas de las evidencias de las actividades realizadas.



Fig. 1. Evidencia de estrategia “semáforo de la conducta” se cambiaba su nombre de carita según se haya notado el comportamiento del alumno.

Fuente: Elaboración propia

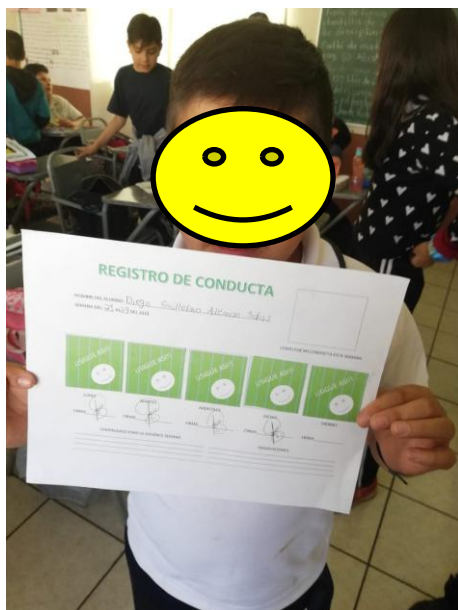


Fig. 2. Evidencia de estrategia “rasca y gana” la alumna está canjeando sus fichas obtenidas por la oportunidad de rasclarle y poder ganarse algún premio.

Fuente: Elaboración propia



Fig. 3. Evidencia “compromiso mutuo” el alumno muestra su registro de conducta firmado por sus papas.

Fuente: Elaboración propia

3. Conclusiones

La experiencia innovadora implementada en el aula de quinto grado demostró que la integración de estrategias enfocadas en fomentar una convivencia armoniosa, un aprendizaje significativo y la gamificación tiene un impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes. Este enfoque holístico que combina la creación de un ambiente propicio para el aprendizaje, metodologías activas y elementos lúdicos y tecnológicos no solo mejoró la atmósfera en el salón de clases, sino que también contribuyó a un progreso académico más sólido, motivador y completo.

Los resultados obtenidos resaltan la importancia de continuar investigando y diseñando nuevas estrategias innovadoras como la gamificación, que aborden de manera efectiva los desafíos actuales en el ámbito educativo. Esta búsqueda constante de la innovación refleja un compromiso con la mejora continua y una respuesta dinámica a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno educativo en general.

Por último, la experiencia demostró que la combinación sinérgica de estrategias centradas en la convivencia, el aprendizaje significativo y la gamificación constituye una herramienta poderosa para promover el desarrollo integral, la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al mismo tiempo, se reconoce la necesidad continua de innovar y explorar nuevos enfoques como la incorporación de elementos lúdicos y tecnológicos para abordar de manera efectiva los desafíos contemporáneos en la educación.

Referencias

- Backhouse, R. E., & Fontaine, P. (2010). *Historia del análisis económico moderno*. Fondo de Cultura Económica.
- Bravo, I. A., & Herrera Torres, L. (2011). *Convivencia escolar en educación primaria: Las habilidades sociales del alumnado como variable moduladora*. Revista de Educación e Humanidades*, 173-212.
- Dewey, J. (1916). *Democracia y educación: Introducción a la filosofía de la educación*. Editorial Losada.
- Fullan, M. (2007). *El nuevo significado del cambio educativo* (5.ª ed.). Ediciones Morata.
- Ortega Ruiz, R. (2007). *La convivencia: un regalo*. Catedrática de Psicología en la Universidad de Córdoba.
- Pellón Suárez de Puga, R. (2013). *Watson, Skinner y algunas disputas dentro del conductismo*. Revista Colombiana de Psicología, 389-399.

Estrategia Innovadora para la Conexión Comunitaria: Sinergia entre Aprendizaje Basado en Proyectos y Herramientas Digitales

Innovative Strategy for Community Connection: Synergy between Project-Based Learning and Digital Tools

Ángel Inzurriaga Martell

Resumen

El objetivo de esta ponencia es presentar los resultados de la implementación de una estrategia innovadora en la educación primaria, que combina el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con herramientas digitales como Google Maps, para fomentar la conexión de los estudiantes con su comunidad y el entorno inmediato. El proyecto, titulado "Exploradores de Mi Mundo", fue diseñado para estudiantes de primer grado en una escuela primaria en Durango, México. A través de la exploración y el uso de tecnología, los alumnos identificaron y valoraron los elementos naturales, sociales y territoriales de su barrio o colonia, promoviendo así el sentido de pertenencia y responsabilidad hacia su comunidad. La implementación del proyecto incluyó actividades de observación, trabajo en equipo, creación de croquis y recorridos virtuales y físicos, culminando con la presentación de un "Mapa Cultural y Natural de Nuestra Comunidad". Los resultados muestran un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como en el desarrollo de habilidades de observación, creatividad y colaboración. El éxito de la estrategia sugiere que el uso de tecnología digital y el aprendizaje contextual pueden ser herramientas efectivas para transformar el proceso educativo en la educación primaria.

Palabras clave: innovación educativa, aprendizaje basado en proyectos, herramientas digitales, Google Maps, comunidad, educación primaria.

Abstract

The objective of this presentation is to share the results of implementing an innovative strategy in primary education that combines project-based learning (PBL) with digital tools like Google Maps to foster students' connection with their community and immediate environment. A primary school in Durango, Mexico designed the "Explorers of My World" project for first-grade students. Through exploration and technology use, the students identified and appreciated the natural, social, and territorial elements of their neighborhood or community, promoting a sense of belonging and responsibility toward their environment. The implementation of the project included observation activities, teamwork, creating sketches, and both virtual and physical tours, culminating in the presentation of a "Cultural and Natural Map of Our Community." The results showed increased motivation and engagement among students, as well as improved skills in observation, creativity, and collaboration. The success of this strategy suggests that digital technology and contextual learning can be effective tools to transform the educational process in primary education.

Keywords: Educational innovation, project-based learning, digital tools, Google Maps, community, primary education.

1. Introducción

La experiencia de innovación educativa que se presenta respalda la estrategia denominada "Exploradores de Mi Mundo", la cual surge de la necesidad de conectar a los estudiantes de primer grado con su entorno inmediato y fomentar un sentido de pertenencia y responsabilidad hacia su comunidad. Esta estrategia innovadora combina el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con herramientas digitales, como Google Maps, para brindar a los alumnos una experiencia que involucra la exploración activa y la interacción con la comunidad.

La implementación del proyecto fue impulsada por la observación de que los estudiantes carecían de conexión con su entorno local, a pesar de vivir y estudiar en un área rica en historia y cultura. Para abordar esta desconexión, el proyecto "Exploradores de Mi Mundo" permitió a los estudiantes identificar y describir elementos clave de su comunidad, desarrollando habilidades de observación, análisis y trabajo en equipo.

2. Desarrollo

2.1 Marco teórico

En la educación contemporánea, el uso de la tecnología como herramienta para el aprendizaje ha cobrado importancia significativa. El constructivismo, que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y contextual, respalda el uso de herramientas digitales para conectar a los estudiantes con su entorno y fomentar el aprendizaje significativo (Vygotsky, 1978). La integración de tecnologías como Google Maps en el aula permite a los estudiantes explorar su comunidad y desarrollar habilidades de observación y pensamiento crítico, esenciales en el proceso educativo (Kuh, 2016).

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es un enfoque pedagógico que fomenta la participación activa de los estudiantes y su compromiso con tareas relacionadas con el mundo real (Thomas, 2000). En este contexto, el uso de Google Maps para explorar la comunidad ofrece a los estudiantes una experiencia auténtica y relevante. Según Larmer y Mergendoller (2015), el ABP permite a los estudiantes desarrollar habilidades del siglo XXI, como la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas.

Por otro lado, el constructivismo, según Vygotsky (1978), sostiene que el aprendizaje se produce mediante la interacción social y la asimilación de conocimientos a través de experiencias significativas. Esta filosofía respalda el uso de herramientas digitales para explorar y aprender del entorno. Al combinar el constructivismo con el aprendizaje basado en proyectos, se busca promover un proceso educativo centrado en la colaboración y la creatividad.

Conectar con la comunidad local podría ser una experiencia que, precisamente por el sentido de pertenencia, motivaría mayor interacción y participación en los procesos educativos. Bronfenbrenner (1979) propuso que el entorno en el que los niños crecen influye en su desarrollo, y el aprendizaje que se conecta con la comunidad puede mejorar la relación entre la escuela y el entorno. La exploración de la comunidad a través de Google Maps permite a los estudiantes comprender mejor su entorno inmediato y apreciar su historia y cultura.

El uso de tecnología en la educación puede mejorar la motivación del estudiante y hacer que el aprendizaje sea más atractivo (Prensky, 2001). Integrar herramientas digitales en el aula ayuda a crear experiencias de aprendizaje más interactivas y personalizadas. El proyecto "Explorando mi mundo" aprovecha la tecnología para ofrecer a los estudiantes una forma innovadora de aprender sobre su comunidad, lo que respalda la idea de que la tecnología puede ser un facilitador del aprendizaje significativo (Mishra & Koehler, 2006).

La combinación del constructivismo, el aprendizaje basado en proyectos y el uso de tecnología crea un marco teórico sólido para la implementación de innovaciones educativas. Esta combinación permite a los estudiantes explorar, investigar y aprender a través de experiencias auténticas y contextuales. El proyecto "Explorando mi mundo" refleja estos principios; los estudiantes están conectados con su comunidad para proporcionarles habilidades básicas y críticas para su desarrollo académico y personal.

El uso de la tecnología en el aula también puede contribuir a personalizar el aprendizaje y a adaptarlo a las necesidades individuales de los estudiantes. Según Anderson y Krathwohl (2001), la tecnología permite a los docentes ofrecer recursos educativos más variados y flexibles, lo que puede llevar a un aprendizaje más centrado en el estudiante. Este enfoque se alinea con el concepto de aprendizaje personalizado, en el cual los estudiantes tienen más control sobre su proceso de aprendizaje, permitiéndoles explorar temas que les interesen y progresar a su propio ritmo (Aguaded & Cabero, 2002).

El uso de la tecnología para conectar a los estudiantes con su comunidad puede hacer más humanas las experiencias de cierre de brechas entre el aprendizaje académico y la experiencia del mundo real. Como sugiere Dewey (1938), el aprendizaje es más efectivo cuando está contextualizado en experiencias concretas y significativas. Al usar herramientas como Google Maps para explorar la comunidad, los estudiantes pueden ver la aplicación práctica de lo que aprenden en clase, lo que refuerza el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje contextual.

El aprendizaje contextual favorece la idea de que el aprendizaje, mejor aún, puede ocurrir cuando se relaciona con situaciones reales y significativas de los estudiantes (Jonassen, 1991). En el proyecto "Explorando mi mundo", a través del uso de tecnología para explorar la comunidad, hay una creación activa de un contexto relevante y auténtico, lo que permite la relación interconectada de los estudiantes al ver las conexiones entre el aula y el entorno. Esto puede llevar a una mayor participación y motivación, así como a un sentido más profundo de pertenencia y responsabilidad hacia su comunidad.

Integración de la tecnología en el aula: La integración de la tecnología en el aula puede ayudar, por ejemplo, a desarrollar habilidades tecnológicas y digitales, habilidades que el mundo moderno ha considerado muy importantes (ISTE). El aprendizaje de la herramienta Google Maps acerca a los estudiantes a las competencias tecnológicas que les servirán en la vida. Además, este tipo de actividades fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los estudiantes deben trabajar juntos para explorar y compartir sus descubrimientos con el resto de la clase.

2.2 Descripción de la innovación

La innovación educativa surge de la necesidad de conectar el proceso de enseñanza con la experiencia real y significativa para los estudiantes de primer grado. En respuesta a la desconexión observada entre los alumnos y su entorno local, Ángel, el docente, ideó un proyecto didáctico innovador denominado "Explorando mi mundo", que tiene como objetivo fomentar el sentido de pertenencia y responsabilidad hacia la comunidad, utilizando herramientas digitales para facilitar el aprendizaje contextual.

En el núcleo de esta innovación, se implementó un enfoque pedagógico que combina el uso de tecnología digital, como Google Maps, con actividades prácticas y experiencias centradas en la comunidad. La estrategia didáctica promueve el trabajo en equipo y la colaboración, permitiendo a los estudiantes explorar su entorno desde diferentes perspectivas y desarrollar habilidades de observación y análisis. Se alentó a los alumnos a usar Google Maps para identificar lugares de interés, como parques, calles y sitios históricos, y a compararlos con imágenes del pasado, facilitando la conexión entre el aula y el mundo real. La estructura del

proyecto incluyó varias etapas:

- En primer lugar, se presentó a los estudiantes el uso de Google Maps, explicando cómo podían explorar su comunidad y recolectar datos sobre los cambios a lo largo del tiempo.
- Luego, se les animó a los estudiantes a trabajar en grupos para investigar la historia y la importancia de los lugares seleccionados, incentivando el pensamiento crítico y la discusión entre compañeros. Este enfoque permitió a los estudiantes profundizar su comprensión de la comunidad y compartir sus hallazgos con el resto de la clase.
- A medida que avanzaba el proyecto, los estudiantes registraron sus descubrimientos en informes personalizados, demostrando sus habilidades de investigación y escritura. Finalmente, cada grupo presentó sus hallazgos ante el resto de la clase y el docente, defendiendo sus métodos y argumentando la relevancia de sus descubrimientos.
- Este proceso culminó en una evaluación basada en proyectos, donde los estudiantes demostraron el aprendizaje y las competencias adquiridas a través de la exploración y la colaboración.

La innovación se centró en transformar la forma convencional de evaluar el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes demostrar sus conocimientos a través de experiencias significativas y prácticas. El uso de tecnología digital y la conexión con la comunidad local hicieron que el proceso de aprendizaje fuera más interactivo y relevante para los estudiantes, estimulando la motivación y el compromiso con el proceso educativo.

2.3 Proceso de la implementación de la innovación

La implementación del proyecto "Exploradores de Mi Mundo" sigue una serie de acciones coordinadas para asegurar su correcto desarrollo y alcanzar los objetivos propuestos. A continuación, se describe la secuencia de pasos que llevaron a cabo para la ejecución del proyecto:

1. Se instruyó a los alumnos para conformar grupos de trabajo colaborativo. El objetivo era fomentar la cooperación y la interacción entre estudiantes, creando un ambiente donde pudieran compartir ideas y realizar investigaciones sobre su comunidad utilizando herramientas digitales y materiales versátiles.
2. Los estudiantes fueron alentados a diseñar actividades y prácticas relacionadas con el proyecto. Estas actividades debían ser innovadoras y comprensibles, permitiendo a los alumnos explorar su entorno de manera creativa y enfocada, utilizando materiales y herramientas disponibles para generar resultados significativos.
3. El docente se aseguró de que las investigaciones y actividades diseñadas por los estudiantes estuvieran alineadas con el currículo escolar. Esto garantizó que el proyecto tuviera relevancia académica y contribuyera al aprendizaje de los alumnos, manteniendo un enfoque educativo claro.
4. Los estudiantes debían sistematizar y registrar sus descubrimientos a medida que avanzaban en el proyecto. Esto incluyó la creación de informes personalizados donde documentaban sus observaciones, análisis y hallazgos, fundamentando sus resultados en base a las exploraciones teóricas y empíricas realizadas.
5. El docente revisó la información recopilada por los grupos y proporcionó orientación y observaciones donde fuera necesario. Si se identificaban áreas de mejora o corrección, los estudiantes realizaban las adecuaciones necesarias antes de proceder a la siguiente etapa del proyecto.

6. Los estudiantes llevaron a cabo la experimentación de manera innovadora, diferenciándose de otros grupos de trabajo. Esto permitió demostrar la creatividad y el pensamiento crítico en la ejecución del proyecto, destacando aspectos únicos y valiosos del proceso de aprendizaje.
7. En la etapa final, cada grupo presentó su proyecto ante el docente y sus compañeros. Durante esta presentación, se argumentó y fundamentó la metodología utilizada, permitiendo a los estudiantes demostrar sus conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo del proyecto.

2.4 Evaluación de resultados

La propuesta de innovación educativa "Exploradores de Mi Mundo" diversificó la forma en que se aborda el aprendizaje y la enseñanza, ofreciendo un enfoque flexible y adaptable que facilita la incorporación de nuevos componentes para fortalecer el proceso pedagógico. Los resultados obtenidos reflejan un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como en el desarrollo de habilidades cognitivas y competencias clave. A continuación, se destacan los resultados más relevantes de la evaluación:

- Mayor motivación e interés de los estudiantes: La implementación de métodos dinámicos y colaborativos, junto con el uso de herramientas digitales, resultó en un notable aumento en la motivación de los estudiantes para participar activamente en el proyecto.
- Refuerzo de habilidades de observación y creatividad: El enfoque basado en la exploración y observación del entorno permitió a los estudiantes desarrollar habilidades de observación, creatividad y análisis. La creación de dibujos, croquis y otros materiales visuales también fomentó la expresión creativa.
- Desarrollo de competencias colaborativas: La estructura del proyecto, centrada en el trabajo en equipo, contribuyó al desarrollo de competencias colaborativas y habilidades de comunicación entre los estudiantes. Los grupos de trabajo se mostraron más cohesionados y dispuestos a compartir ideas y recursos.
- Conexión con la comunidad: El proyecto logró fortalecer el sentido de pertenencia de los estudiantes hacia su comunidad, permitiéndoles explorar su entorno y valorar la diversidad de elementos que lo conforman. Esta conexión también contribuyó a la conciencia sobre la responsabilidad hacia el entorno.
- Uso eficaz de tecnología digital: La incorporación de herramientas como Google Maps y otras tecnologías digitales permitió a los estudiantes explorar su entorno de manera innovadora. Esto también contribuyó a desarrollar habilidades tecnológicas que serán útiles en sus futuras experiencias educativas.
- Flexibilidad en el proceso educativo: La estrategia adoptada fue flexible y adaptable, permitiendo la incorporación de nuevas ideas y métodos durante el proyecto. Esta flexibilidad facilitó el aprendizaje significativo y mantuvo la atención e interés de los estudiantes.

A continuación, se muestra la Figura 1, que representa la evidencia de ejecución de la estrategia didáctica innovadora, así como la Tabla 1, misma que incorpora la rúbrica para evaluar formativamente la estrategia.

Tabla 1 Rúbrica para Evaluar la Estrategia Innovadora para la Conexión Comunitaria: Sinergia entre Aprendizaje Basado en Proyectos y Herramientas Digitales

Indicadores	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Adecuado (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Identificación de Elementos del Entorno	El alumno identifica claramente múltiples elementos naturales, sociales y territoriales de su entorno, mostrando un amplio conocimiento de su comunidad.	El alumno identifica varios elementos del entorno, pero con menos detalle. Muestra un conocimiento general de su comunidad.	El alumno identifica algunos elementos del entorno, pero con limitaciones en detalles o precisión. Muestra conocimiento básico de su comunidad.	El alumno muestra dificultad para identificar elementos significativos de su entorno, indicando un conocimiento insuficiente de su comunidad.
Descripción de Características y Diversidad	El alumno describe con detalle y precisión las características y diversidad de su entorno, utilizando un lenguaje rico y apropiado.	El alumno describe las características y diversidad del entorno con cierto detalle, pero puede mejorar en precisión o riqueza del lenguaje.	El alumno ofrece descripciones básicas del entorno, pero con limitaciones en detalles, precisión o uso del lenguaje.	El alumno tiene dificultades para describir las características y diversidad de su entorno, mostrando descripciones vagas o inexactas.
Representación en Dibujos y Croquis	El alumno representa de manera excepcional los sitios de interés en dibujos y croquis, con claridad, detalle y creatividad.	El alumno representa los sitios de interés en dibujos y croquis con un buen nivel de claridad y detalle, aunque podría mejorar en creatividad.	El alumno realiza dibujos y croquis de los sitios de interés, pero estos pueden ser básicos o faltarles detalle y claridad.	El alumno tiene dificultades para representar los sitios de interés en dibujos y croquis de manera clara o detallada, mostrando poca habilidad o comprensión en esta tarea.

Nota: Elaboración propia

3. Conclusiones

El proyecto "Exploradores de Mi Mundo" demostró ser una estrategia educativa innovadora y eficaz para fomentar la conexión entre los estudiantes de primer grado y su entorno local. A través de un enfoque que combina el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con el uso de herramientas digitales como Google Maps, se logró promover el sentido de pertenencia y la responsabilidad hacia la comunidad. Los resultados obtenidos evidencian que este tipo de innovación puede tener un impacto significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje.

El éxito de esta estrategia se atribuye a varios factores clave. Primero, el uso de tecnología digital permitió a los estudiantes explorar su entorno de manera interactiva, estimulando el pensamiento crítico y la creatividad. Segundo, el enfoque colaborativo del proyecto fomentó el trabajo en equipo y la comunicación entre estudiantes, creando un ambiente propicio para el aprendizaje. Tercero, la flexibilidad de la estrategia permitió adaptaciones y ajustes durante el proceso, facilitando un aprendizaje personalizado y significativo.

Además, el proyecto contribuyó al desarrollo de competencias importantes como la observación, la creatividad y la capacidad de investigar y presentar información. La conexión con la comunidad y la exploración del entorno fomentaron una conciencia más profunda sobre la importancia de la diversidad y la historia local, aspectos esenciales para el crecimiento personal y social de los estudiantes.

Referencias

- Aguaded, J. I., & Cabero, C. (Dirs.). (2002). *Educación en red. Internet como recurso para la educación*. Archidona (Málaga): Aljibe. Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación, (22), 115–116. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61226>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Touchstone.
- Jonassen, D. H. (1991). *Evaluating constructivistic learning*. Educational Technology, 31(9), 28–33.
- Kuh, G. D. (2016). *What student affairs professionals need to know about student engagement*. Journal of College Student Development, 57(6), 725-734.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2015). *Seven essentials for project-based learning*. Educational Leadership, 68(1), 34-37.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge*. Teachers College Record, 108(6), 1017-1054.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Uso de Tecnología para Mejorar el Proceso Educativo: Experiencia en la Escuela Primaria Gral. Miguel Meza Gallegos

*The Use of Technology to Improve the Educational Process: Experience at Miguel Meza
Gallegos Elementary School*

Fernando Inzurriaga Martell

Resumen

Este trabajo aborda la implementación de tecnología en la Escuela Primaria Gral. Miguel Meza Gallegos, en Durango, México. Gracias a los fondos del Programa Federal "La Escuela es Nuestra", la escuela, con recursos limitados, pudo invertir en infraestructura y equipamiento tecnológico para modernizar la enseñanza. La implementación se centró en dos áreas principales: la adquisición de recursos tecnológicos y la capacitación docente. Se llevó a cabo un programa de formación para los maestros, enfocándose en la integración de tecnología en sus clases. A medida que los docentes, con más de 20 años de experiencia, se adaptaron a la tecnología, se observaron cambios positivos. El impacto se evaluó mediante encuestas a estudiantes y maestros, además del análisis de los resultados académicos. Los hallazgos mostraron un aumento en la participación estudiantil y mejoras en el rendimiento académico. Los maestros informaron que la tecnología les permitió crear lecciones más interactivas. El estudio concluye que el uso de tecnología en la escuela mejoró el proceso educativo. Sin embargo, se destaca la importancia de continuar la capacitación docente y mantener el equipamiento para garantizar el éxito a largo plazo.

Palabras clave: Innovación educativa, tecnología, capacitación docente, enseñanza-aprendizaje, rendimiento académico

Abstract

This paper addresses the implementation of technology at the Gral. Miguel Meza Gallegos Elementary School in Durango, Mexico. Thanks to funds from the Federal program "La Escuela es Nuestra", the school, with limited resources, was able to invest in infrastructure and technological equipment to modernize teaching. Implementation focused on two main areas: the acquisition of technological resources and teacher training. A training program was conducted for teachers, focusing on the integration of technology in their classes. As teachers, with more than 20 years of experience, adapted to the technology, positive changes were observed. The impact was evaluated through student and teacher surveys, as well as analysis of academic results. Findings showed an increase in student participation and improvements in academic performance. Teachers reported that the technology allowed them to create more interactive lessons. The study concludes that the use of technology in school improved the educational process. However, it highlights the importance of continuing teacher training and maintaining equipment to ensure long-term success.

Keywords: Educational innovation, technology, teacher training, teaching and learning, academic performance

1. Introducción

La Escuela Primaria Gral. Miguel Meza Gallegos, ubicada en la periferia de la ciudad de Durango, México, es una institución con recursos limitados en un área de bajas condiciones socioeconómicas. Con una matrícula de 168 estudiantes y un cuerpo docente con métodos tradicionales, el entorno educativo enfrentaba desafíos significativos para adaptarse a las demandas del mundo moderno. La UNESCO (2015) destaca que el acceso a la tecnología es fundamental para el desarrollo educativo, especialmente en áreas con recursos limitados.

El problema que detonó la propuesta de innovación educativa fue la falta de tecnología y la resistencia al cambio por parte de algunos docentes con más de 20 años de experiencia en la enseñanza tradicional. Este contexto adverso impactaba negativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje y limitaba el potencial de los estudiantes para desarrollar habilidades relevantes en el siglo XXI.

La importancia de esta investigación radica en abordar esta brecha tecnológica y modernizar la educación en un entorno marginal. El programa "La Escuela es Nuestra" permitió obtener recursos para infraestructura y equipamiento tecnológico, brindando una oportunidad única para transformar el proceso educativo.

El objetivo del programa federal "La Escuela es Nuestra" es otorgar recursos económicos directamente a las comunidades escolares para que estos sean utilizados en mejoras de infraestructura y equipamiento, así como para promover la participación de la comunidad y la corresponsabilidad en el mantenimiento y la gestión de las escuelas. Según el Gobierno de México, el propósito principal del programa es "fortalecer a las comunidades escolares, permitiéndoles tomar decisiones sobre la mejora y el mantenimiento de sus escuelas".

Esta propuesta de innovación educativa busca integrar la tecnología en el aula y capacitar a los docentes para mejorar la calidad de la educación y la participación de los estudiantes. El impacto potencial de este proyecto es significativo, ya que puede mejorar el rendimiento académico y fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y relevante para los estudiantes en este contexto.

2. Desarrollo

2.1 Marco Teórico

La línea temática de innovación educativa elegida para el proyecto es "tecnologías en la educación." Este enfoque busca integrar herramientas y recursos tecnológicos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El uso de tecnología en el aula puede aumentar la participación estudiantil, facilitar el aprendizaje personalizado y fomentar habilidades clave para el siglo XXI.

El uso de tecnología en la educación ha sido estudiado por diversos autores. Cuban (2001) sostiene que la tecnología puede transformar la educación si se utiliza de manera efectiva y estratégica. En su libro *Oversold and Underused: Computers in the Classroom*, Cuban destaca la importancia de no solo introducir tecnología, sino también asegurar su uso adecuado para evitar que se vuelva una herramienta infrautilizada.

Jonassen (1994) sugiere que la tecnología educativa puede ser utilizada como una herramienta para el aprendizaje constructivista. Según sus investigaciones, la tecnología permite a los estudiantes construir su propio conocimiento mediante experiencias interactivas y colaborativas.

Complementando la visión de Jonassen (1994), Mishra y Koehler (2006) desarrollaron el modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), que resalta la necesidad de que los docentes tengan conocimientos técnicos, pedagógicos y de contenido para integrar la

tecnología de manera eficaz en la enseñanza. Este modelo enfatiza que el simple acceso a la tecnología no es suficiente; es fundamental que los maestros sepan cómo aplicarla en el contexto educativo.

La propuesta de innovación educativa que se presenta sigue estos principios al incorporar tecnología en el aula, proporcionar capacitación a los docentes y promover el uso de recursos digitales para mejorar el proceso educativo. El proyecto se basa en el modelo TPACK al centrarse en la formación de los maestros, asegurando que tengan las habilidades necesarias para integrar la tecnología de manera efectiva. Además, adopta la perspectiva constructivista de Jonassen, promoviendo el uso de herramientas tecnológicas para crear experiencias de aprendizaje interactivas y colaborativas.

Esta fundamentación teórica respalda la idea de que la tecnología, usada de manera adecuada y con un enfoque centrado en el aprendizaje, puede ser un catalizador para la innovación educativa y tener un impacto significativo en el rendimiento académico y la participación estudiantil.

2.2 Descripción de la innovación

En la propuesta de innovación educativa para la Escuela Primaria Gral. Miguel Meza Gallegos, el constructivismo es la postura teórica adoptada. Esta teoría, desarrollada por Jean Piaget y ampliada por otros educadores como Jerome Bruner y Lev Vygotsky, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo donde los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y experiencias significativas. Según Bruner (1960), "el aprendizaje es un proceso por el cual los estudiantes construyen nuevas ideas o conceptos basados en su conocimiento previo y su experiencia" (p. 14).

El constructivismo fue elegido como base teórica por su enfoque centrado en el estudiante y su capacidad para adaptarse a diversos contextos educativos. En este proyecto, la integración de tecnología en el aula y la capacitación docente están diseñadas para facilitar un aprendizaje más interactivo y colaborativo. A través de herramientas tecnológicas, los estudiantes pueden explorar, experimentar y aprender de manera activa, reforzando así los principios del constructivismo. Como señaló Vygotsky (1978), "el aprendizaje ocurre en un contexto social donde los estudiantes se benefician de la interacción con otros y de la guía de personas con más experiencia" (p. 57).

La justificación para esta postura teórica radica en que el constructivismo fomenta el aprendizaje basado en la construcción del conocimiento. Al permitir que los estudiantes participen activamente en su proceso de aprendizaje y colaboren entre sí, el proyecto busca crear un entorno educativo más dinámico y significativo. La tecnología se utiliza como una herramienta para respaldar este enfoque, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos y participar en actividades que fomentan la interacción y el aprendizaje a través de la experiencia.

La elección del constructivismo como postura teórica en este proyecto refleja el compromiso con un modelo centrado en el estudiante, donde la tecnología y la participación activa juegan un papel clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3 Proceso de implementación de la innovación

La propuesta de innovación educativa para la Escuela Primaria Gral. Miguel Meza Gallegos busca modernizar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la incorporación de tecnología y la capacitación docente. Dado que la escuela cuenta con recursos tecnológicos limitados, esta iniciativa representa un cambio importante. El objetivo es transformar el entorno educativo para que los estudiantes tengan acceso a herramientas tecnológicas, y los

docentes reciban la capacitación necesaria para usarlas en sus métodos de enseñanza.

Los siguientes pasos describen el proceso de implementación para que otros educadores interesados puedan replicar o adaptar esta propuesta a sus propias escuelas o instituciones educativas.

Evaluación inicial y diagnóstico: Comienza con un diagnóstico para identificar las necesidades tecnológicas de la escuela. Evalúa la infraestructura existente, el nivel de acceso a la tecnología y la disposición de los docentes para adoptar nuevas prácticas educativas.

Formación del comité de implementación: Crea un comité con docentes, padres de familia y personal directivo. Este grupo será responsable de supervisar y gestionar el proceso de implementación.

Desarrollo del plan de recursos y presupuesto: Basado en el diagnóstico, elabora un plan que contemple el equipo tecnológico necesario y el presupuesto estimado. Incluye computadoras, impresoras, proyectores, acceso a internet y otros materiales necesarios.

Adquisición del equipo tecnológico: Una vez aprobado el presupuesto, adquiere los recursos tecnológicos necesarios. Asegúrate de obtener equipos de calidad y configura la infraestructura tecnológica para su uso en el aula.

Establecimiento de espacios tecnológicos: Designa áreas específicas en la escuela para instalar el equipo tecnológico. Esto puede incluir aulas con proyectores, un laboratorio de computación y espacios para talleres de capacitación docente.

Capacitación docente: Organiza talleres para enseñar a los docentes a utilizar la tecnología en el aula. Asegúrate de que los talleres sean prácticos y enfocados en integrar herramientas digitales en los planes de estudio.

Integración de tecnología en el aula: Con los docentes capacitados, comienza a integrar la tecnología en las aulas. Esto puede incluir el uso de proyectores para presentaciones, plataformas educativas en línea y herramientas de colaboración digital para fomentar la participación estudiantil.

Evaluación y retroalimentación: Implementa un sistema para medir el impacto de la tecnología en el proceso educativo. Realiza encuestas a estudiantes y docentes para obtener retroalimentación y ajusta el proceso según sea necesario. También puedes medir el rendimiento académico para evaluar el efecto de la tecnología en el aprendizaje.

Mantenimiento y soporte técnico: Asegúrate de contar con un plan para el mantenimiento del equipamiento tecnológico y un equipo de soporte técnico para resolver problemas. Esto garantiza la continuidad de la implementación y el buen funcionamiento de la tecnología.

Difusión y colaboración: Una vez que la propuesta esté en funcionamiento, comparte los resultados y las mejores prácticas con otras escuelas y educadores. Esto fomenta la colaboración y permite que otros adopten y adapten la propuesta a sus contextos específicos.

2.4 Resultados

Lo novedoso y original de esta propuesta radica en su capacidad para abordar problemas específicos en un entorno con recursos limitados y en la incorporación del constructivismo como marco teórico para guiar la implementación.

Uno de los aspectos más destacados de esta propuesta es la forma en que adapta la tecnología a un contexto con infraestructura tecnológica mínima. A diferencia de otras propuestas que pueden centrarse en instituciones con mayores recursos, esta iniciativa demuestra que es posible lograr un cambio significativo en un entorno desfavorecido mediante una estrategia clara y un compromiso con la capacitación docente. La idea de incorporar tecnología en la educación no es nueva, pero lo innovador de esta propuesta es su enfoque práctico y orientado a la realidad del contexto escolar.

Comparada con otras propuestas similares, esta iniciativa ofrece ventajas clave: Integración tecnológica con recursos limitados: Muchas propuestas de innovación educativa requieren inversiones significativas en tecnología. En cambio, la propuesta para la Escuela Primaria Gral. Miguel Meza Gallegos busca maximizar el impacto con recursos tecnológicos básicos pero funcionales. Cuban (2001) enfatiza que la tecnología educativa puede ser transformadora si se utiliza de manera adecuada y estratégica, lo que refuerza la idea de que no es necesario tener equipos sofisticados para innovar.

Capacitación docente constante: La propuesta no solo introduce tecnología, sino que también proporciona capacitación continua para los docentes. Mishra y Koehler (2006) señalaron que la capacitación docente es esencial para el éxito de las innovaciones tecnológicas en la educación. Esta propuesta incorpora esa idea al asegurar que los maestros tengan las habilidades necesarias para usar la tecnología de manera efectiva.

Enfoque centrado en el estudiante: El constructivismo, como base teórica de esta propuesta, permite que los estudiantes participen activamente en su proceso de aprendizaje. Bruner (1960) menciona que el aprendizaje es un proceso en el cual los estudiantes construyen nuevas ideas o conceptos basados en su experiencia y conocimiento previo. Esto refuerza la idea de que la innovación educativa puede ser dinámica y centrada en el estudiante, incluso en un entorno con recursos limitados.

La justificación para esta propuesta como alternativa viable y efectiva radica en su capacidad para abordar un problema o área de oportunidad específicos. Al enfocarse en la falta de tecnología y la resistencia al cambio entre los docentes, la propuesta logró transformaciones significativas al proporcionar herramientas tecnológicas y formación a los maestros. La implementación de la tecnología permitió mejorar la participación estudiantil y el rendimiento académico, además de generar un entorno educativo más dinámico y colaborativo. En resumen, la propuesta de innovación educativa para la Escuela Primaria Gral. Miguel Meza Gallegos es un ejemplo de cómo la tecnología puede ser un catalizador para la transformación educativa en contextos desafiantes.

Los resultados obtenidos reflejan mejoras sustanciales. La calidad del proceso educativo aumentó gracias a clases más interactivas y atractivas, lo que llevó a una mayor participación y rendimiento académico por parte de los estudiantes. Además, el desarrollo de habilidades tecnológicas permitió a los estudiantes prepararse para un mundo donde la tecnología juega un papel cada vez más relevante. El programa de capacitación para docentes fue otro punto clave, proporcionando a los maestros las habilidades necesarias para integrar tecnología en sus métodos de enseñanza.

Estas innovaciones tienen importantes implicaciones para la educación. La propuesta demuestra que, incluso en contextos con recursos limitados, se pueden lograr cambios significativos mediante el uso estratégico de tecnología y la capacitación docente. Al centrarse en el modelo TPACK y adoptar una perspectiva constructivista, se refuerza la idea de que el aprendizaje debe ser dinámico y centrado en el estudiante, con docentes preparados para liderar el cambio.

Para mejorar la propuesta, se podría considerar ampliar la capacitación docente para incluir tecnologías emergentes como la realidad aumentada, establecer redes de colaboración con otras escuelas y fomentar el intercambio de conocimientos entre docentes para seguir innovando.

3. Conclusiones

La propuesta de innovación educativa aborda un desafío crítico: modernizar la enseñanza y el aprendizaje en un entorno con recursos limitados y docentes acostumbrados a métodos tradicionales. La respuesta a este problema radica en la incorporación de tecnología en el aula y la capacitación docente, creando un ambiente educativo más dinámico y centrado en el estudiante.

En conclusión, los resultados obtenidos demuestran que la implementación de tecnología en la educación, junto con una formación docente adecuada, puede transformar significativamente el proceso educativo, incluso en contextos con recursos limitados. Las clases más interactivas y atractivas han llevado a una mayor participación y rendimiento académico de los estudiantes, mientras que el desarrollo de habilidades tecnológicas los prepara para un futuro en el que la tecnología es fundamental. La capacitación docente ha sido clave para integrar efectivamente la tecnología en la enseñanza, apoyando el modelo TPACK y adoptando una perspectiva constructivista. Estas innovaciones subrayan que el aprendizaje debe ser dinámico y centrado en el estudiante, con docentes capacitados para liderar el cambio. Para mejorar aún más esta propuesta, se podría ampliar la capacitación docente para incluir tecnologías emergentes, establecer redes de colaboración entre escuelas y fomentar el intercambio de conocimientos entre docentes. Los resultados indican que esta estrategia tiene el potencial de cambiar positivamente el proceso educativo y abrir nuevas oportunidades tanto para estudiantes como para docentes.

Referencias

- Cuban, L. (2001). *Oversold and underused: Computers in the classroom*. Harvard University Press.
- Jonassen, D. H. (1994). *Thinking technology: Toward a constructivist design model*. Educational Technology.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for integrating technology in teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Programa "La Escuela es Nuestra" (s.f.). Gobierno de México. Consultado el 26 de abril de 2024 en <https://www.gob.mx/laescuelaesnuestra>
- UNESCO. (2015). *Informe de seguimiento de la EPT en el mundo 2015: Educación para todos 2000-2015: logros y desafíos*. Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Disponible en línea

Anexos



Figura 1. Taller de actualización tecnológica



Figura 2. Curso de herramientas digitales

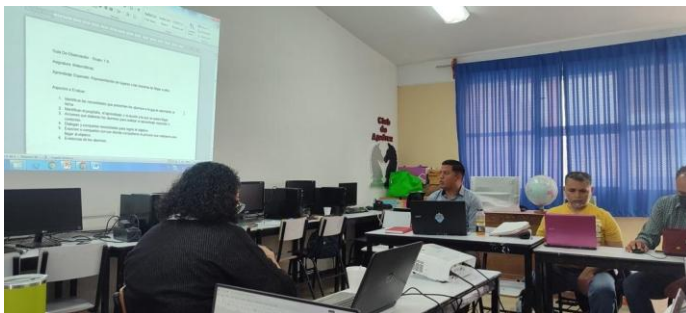


Figura 3. Uso de recursos tecnológicos



Figura 4. Equipo tecnológico mediante el programa LEEN.

Gamificación como Herramienta de Innovación en la Capacitación Docente; Desarrollo de Habilidades Pedagógicas en el Siglo XXI

Gamification as a Tool for Innovation in Teacher Training; Development of Pedagogical Skills in the 21st Century

Bertha Moreno Saucedo

Resumen

La gamificación en la capacitación docente es una herramienta innovadora que desarrolla habilidades pedagógicas para el siglo XXI. Al integrar elementos lúdicos en la educación, se fomenta la participación, motivación y compromiso de los docentes, mejorando la experiencia de aprendizaje y potenciando la creatividad, colaboración y resolución de problemas. Este enfoque dinámico y atractivo, con desafíos y recompensas, estimula la reflexión, experimentación y avance profesional, impulsando nuevas competencias, innovación y adaptación al entorno educativo actual. La combinación de elementos lúdicos y pedagógicos contribuye a crear experiencias formativas significativas y efectivas, preparando a los docentes para afrontar los desafíos educativos contemporáneos. La gamificación utiliza mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos para involucrar a los usuarios y resolver problemas, diferenciándose de los juegos serios que tienen objetivos específicos y a veces utilizan aplicaciones tecnológicas. El objetivo es potenciar la capacitación docente en la escuela primaria mediante la gamificación como estrategia innovadora, desarrollando habilidades pedagógicas relevantes y fomentando la innovación educativa en entornos de aprendizaje, promoviendo un enfoque dinámico y atractivo que impulse la mejora continua de las prácticas educativas.

Palabras clave: Capacitación, Gamificación, Habilidades Pedagógicas, Innovación Educativa.

Abstract

Gamification in teacher training is an innovative tool that develops pedagogical skills for the 21st century. By integrating gamification elements into education, it fosters teacher participation, motivation and engagement, improving the learning experience and enhancing creativity, collaboration and problem solving. This dynamic and engaging approach, with challenges and rewards, stimulates reflection, experimentation and professional advancement, fostering new skills, innovation and adaptation to the current educational environment. The combination of playful and pedagogical elements helps to create meaningful and effective learning experiences, preparing teachers to face contemporary educational challenges. Gamification uses mechanics, elements and techniques of game design in non-playful contexts to engage users and solve problems, as opposed to serious games that have specific objectives and sometimes use technological applications. The objective is to enhance teacher training in elementary school through gamification as an innovative strategy, developing relevant pedagogical skills and fostering educational innovation in learning environments, promoting a dynamic and engaging approach that drives continuous improvement of educational practices.

Key words: Educational Innovation, Gamification, Pedagogical Skills, Training.

1. Introducción

La capacitación docente es un pilar fundamental en la evolución constante de la calidad educativa, especialmente en un entorno donde la innovación y la adaptación a las exigencias del siglo XXI son cruciales. En este contexto, la gamificación se posiciona como una metodología innovadora y efectiva para potenciar las habilidades pedagógicas esenciales en los maestros ya que representa una oportunidad significativa para elevar el nivel educativo, fomentar la creatividad y preparar a los docentes y alumnos para enfrentar los desafíos de la era digital y transformar el juego con objetivos pedagógicos.

Este proyecto se fundamenta en un sólido marco teórico que define la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para involucrar a los usuarios y resolver problemas. La descripción de la innovación destaca la importancia de implementar nuevas ideas y tecnologías en el ámbito educativo para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

El proceso de implementación detalla un taller de capacitación en gamificación, incluyendo objetivos, duración y actividades específicas. La evaluación de los resultados se vuelve crucial para medir el impacto de la formación docente de la gamificación y en la práctica pedagógica. Finalmente cuenta con una conclusión que resalta la importancia de la gamificación como herramienta innovadora en la capacitación docente y su potencial para impulsar la excelencia educativa.

2. Desarrollo

La integración de la gamificación en la capacitación docente en educación primaria ofrece un enfoque motivador y lúdico para desarrollar habilidades pedagógicas esenciales en la era digital. Varios autores resaltan la importancia de aplicar estrategias de gamificación en la formación de docentes para elevar la calidad educativa. Esta metodología se fundamenta en la necesidad urgente de transformar los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje para responder a los retos actuales. En el contexto de la educación especial, una de las barreras encontradas es la falta de innovación y capacitación docente en nuevas metodologías como la gamificación. La gamificación utiliza elementos de juego para fomentar la participación y el compromiso, llevando el aprendizaje a un nivel en el que los alumnos no solo juegan por jugar, sino que desarrollan competencias clave.

Para potenciar su efectividad, la gamificación puede aprovechar una variedad de aplicaciones tecnológicas, como plataformas de aprendizaje interactivo, aplicaciones móviles y herramientas de evaluación digital. Estas tecnologías permiten crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y personalizadas, facilitando la implementación de estrategias innovadoras en el aula. En resumen, la gamificación no solo motiva a los docentes a mejorar sus prácticas educativas, sino que también proporciona un medio efectivo para enfrentar los desafíos educativos contemporáneos, mejorando significativamente la calidad de la educación y preparando a los docentes para adaptarse a las demandas del entorno educativo actual.

Algunas de las herramientas tecnológicas recomendadas para la implementación de la gamificación en la formación de docentes incluyen:

- Plataformas de aprendizaje en línea: como Moodle, Canvas o Blackboard, que permiten la creación de entornos virtuales interactivos y la integración de elementos de juego para motivar a los docentes en su proceso de formación.
- Aplicaciones móviles: como Kahoot!, Quizizz o Classcraft, que ofrecen opciones para crear cuestionarios, desafíos y actividades gamificadas que pueden utilizarse en dispositivos móviles para promover la participación y el aprendizaje activo.

- Herramientas de creación de contenidos multimedia: como Genially, Canva o Powtoon, que facilitan la elaboración de materiales educativos atractivos y dinámicos, incorporando elementos visuales y gamificados para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
- Plataformas de videoconferencia: como Zoom, Microsoft Teams o Google Meet, que permiten la interacción en tiempo real y la organización de sesiones de capacitación docente gamificadas, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo.

Estas herramientas tecnológicas serán parte de capacitación del taller “Gamificación” No es jugar por jugar” mediante el cual los maestros frente a grupo adquieren, desarrollan y mejoran sus conocimientos, habilidades, competencias y actitudes relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje. Este proceso de formación continua tiene como objetivo principal mejorar la práctica pedagógica de los docentes, permitiéndoles estar actualizados en cuanto a metodologías educativas, tecnologías de la información y la comunicación, estrategias de evaluación, gestión del aula, entre otros aspectos relevantes para su desempeño profesional.

La capacitación docente y la aplicación de la gamificación en su labor docente puede abarcar diferentes áreas, como el dominio de contenidos curriculares, el desarrollo de habilidades pedagógicas, la integración de enfoques inclusivos y diferenciados, el uso de recursos educativos innovadores, la gestión del tiempo y del aula, la evaluación del aprendizaje, entre otros aspectos fundamentales para la labor educativa.

2.1 Marco teórico

La gamificación se destaca como una tendencia educativa en la línea de innovación de este proyecto, si bien las investigaciones en este campo son aún limitadas. Dos autores relevantes que han contribuido a definir la gamificación y colaborar con esta metodología son mencionados a continuación. Según Borrás (2015), la gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas. Se destaca que la gamificación no debe confundirse con los juegos serios, los cuales son juegos completos desarrollados con el propósito de alcanzar objetivos específicos utilizando en algunos casos aplicaciones tecnológicas. La gamificación busca involucrar a los usuarios en un círculo de juego, estimulando su participación y compromiso, a diferencia de los juegos que se desarrollan en un entorno separado del mundo real.

La gamificación, al integrar elementos propios de los juegos en contextos educativos, ofrece la posibilidad de motivar a los docentes a mejorar sus prácticas pedagógicas, fomentar la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, así como adaptarse a las necesidades de una generación de estudiantes nativos digitales.

La capacitación docente en gamificación no solo implica la adquisición de habilidades técnicas para utilizar plataformas y herramientas digitales, sino también el desarrollo de competencias pedagógicas para diseñar experiencias de aprendizaje atractivas y significativas. La gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva en el sistema educativo para motivar a los alumnos, fomentar la participación activa, mejorar la retención de conocimientos y promover un aprendizaje más significativo y divertido. Al aplicar elementos de juego en el aula, los maestros pueden crear experiencias de aprendizaje más atractivas y estimulantes, adaptadas a las necesidades y preferencias de los estudiantes.

La gamificación se define según Zichermann y Cunningham (2011) como "el empleo de elementos y del pensamiento del juego en contextos de no juego” En el ámbito educativo, la

gamificación se refiere a la integración de elementos propios de los juegos en actividades de aprendizaje para motivar, comprometer y mejorar la experiencia de los estudiantes. Al incorporar elementos como insignias, puntos, niveles, barras de progreso, avatares, desafíos, entre otros, se busca aumentar la predisposición psicológica de los alumnos a participar activamente en las tareas educativas.

La postura teórica que subyace en la implementación de la gamificación en la capacitación docente es más afín a la perspectiva constructivista. La gamificación, al integrar elementos de juego en contextos educativos para motivar a los docentes a mejorar sus prácticas pedagógicas, fomentar la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, se alinea con los principios del enfoque constructivista en educación. Este enfoque enfatiza la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento a través de experiencias significativas y estimulantes, lo cual se refleja en la aplicación de la gamificación para promover un aprendizaje más interactivo y atractivo.

2.2 Descripción de la innovación

Según Carbonell (2015), la innovación educativa se define como un conjunto de conceptos, procedimientos y tácticas que examinan de forma integral la dinámica en las aulas, la estructura de los centros educativos y la interacción de la comunidad educativa. Estas innovaciones se caracterizan por ser dinámicas y estar en constante evolución, enriqueciéndose y consolidándose en pos de una educación innovadora que sea socialmente equitativa, culturalmente poderosa y completamente libre.

Es por ello que la innovación se refiere a la introducción de algo nuevo o la modificación de algo existente para mejorar o cambiar un proceso, producto o servicio. En el ámbito educativo, la innovación implica la implementación de nuevas ideas, enfoques, metodologías o tecnologías con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

García, L., & Arenas M, (2006), enfatizan la importancia de la innovación educativa en el contexto de la reforma y el cambio en la educación. La autonomía pedagógica y el desarrollo profesional docente son aspectos fundamentales para impulsar la innovación en el ámbito educativo. La innovación educativa no solo se relaciona con la implementación de cambios en el currículo, sino que también abarca la experimentación, renovación e innovación en los proyectos curriculares, como los “COPILLOT” ya que este hace referencia a los proyectos curriculares que se conciben como espacios de experimentación, renovación e innovación en el ámbito educativo. La gamificación se considera una innovación educativa en los docentes porque introduce un enfoque novedoso y creativo para involucrar a los alumnos en el proceso de aprendizaje. Al integrar elementos y mecánicas propias de los juegos en el aula, la gamificación busca motivar a los estudiantes, fomentar la participación activa, mejorar la retención de conocimientos y promover habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas.

Para los docentes, la gamificación representa una oportunidad de transformar la forma en que se enseña y se aprende, ofreciendo un enfoque más dinámico, interactivo y atractivo para los estudiantes. Al utilizar estrategias gamificadas, los docentes pueden estimular la creatividad, la motivación y el compromiso de los estudiantes, creando ambientes de aprendizaje.

El taller de capacitación docente es de gran importancia en el contexto de la innovación educativa ya que proporciona a los docentes las herramientas y conocimientos necesarios para implementar estrategias gamificadas de manera efectiva en el aula uno de los objetivos del taller es que los docentes pueden aprender sobre las mejores prácticas en gamificación, explorar diferentes enfoques y metodologías, y adquirir habilidades para diseñar y adaptar y

ofrece una oportunidad para que los docentes se familiaricen con los conceptos y principios de la gamificación, comprendan cómo aplicarlos en el contexto educativo y adquieran las habilidades necesarias para diseñar y evaluar actividades gamificadas.

2.3 Proceso de implementación de la innovación

A continuación, se describe el proceso de implementación del Taller de Capacitación: “Gamificación: No es jugar por jugar”, cuyo objetivo fue capacitar a los docentes de educación primaria en el uso de la gamificación como herramienta innovadora para potenciar habilidades pedagógicas y promover la innovación educativa en el aula.

La duración del taller fue de 2 sesiones (8 horas en total)

Sesión 1:

1. Introducción a la Gamificación en Educación Primaria (1 hora)
 - Definición de gamificación y su importancia en el contexto educativo.
 - Beneficios de la gamificación para el aprendizaje de los estudiantes.
2. Fundamentos de la Gamificación (1 hora)
 - Elementos de los juegos aplicados a la educación.
 - Dinámicas, mecánicas y componentes del juego en el aula.
 - La gamificación; juegos de mesa una variante
 - Plataformas de aprendizaje en línea: como Moodle, Canvas o Blackboard, que permiten la creación de entornos virtuales interactivos y la integración de elementos de juego para motivar a los docentes en su proceso de formación.
 - Aplicaciones móviles: como Kahoot!, Quizizz o Classcraft, que ofrecen opciones para crear cuestionarios, desafíos y actividades gamificadas que pueden utilizarse en dispositivos móviles para promover la participación y el aprendizaje activo.
 - Herramientas de creación de contenidos multimedia: como Genially, Canva o Powtoon, que facilitan la elaboración de materiales educativos atractivos y dinámicos, incorporando elementos visuales y gamificados para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
 - Plataformas de videoconferencia: como Zoom, Microsoft Teams o Google Meet, que permiten la interacción en tiempo real y la organización de sesiones de capacitación docente gamificadas, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo.
3. Diseño de Actividades Gamificadas (2 horas)
 - Identificación de objetivos pedagógicos.
 - Selección de mecánicas de juego adecuadas.
 - Creación de retos, niveles y recompensas para motivar a los estudiantes.
4. Aplicación Práctica: Creación de una Actividad Gamificada (2 horas)
 - Los docentes trabajarán en grupos para diseñar una actividad gamificada para su materia o área de enseñanza.

Sesión 2:

5. Habilidades Pedagógicas para la Gamificación (1 hora)
 - Desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo.
 - Fomento del pensamiento crítico y la resolución de problemas.
6. Innovación Educativa a través de la Gamificación (1 hora)
 - Integración de la gamificación en la planeación docente.
 - Promoción de la creatividad y la motivación en el aula.

7. Implementación y Evaluación de Actividades Gamificadas (2 horas)
 - Estrategias para implementar actividades gamificadas de manera efectiva.
 - Evaluación del impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes.
8. Cierre y Reflexión (1 hora)
 - Compartir experiencias y aprendizajes.
 - Planificación de futuras aplicaciones de la gamificación en el aula.

Recursos empleados en el taller:

- Material didáctico (papel, marcadores, tarjetas, juegos didácticos, etc.).
- Acceso a plataformas o herramientas digitales para la creación de actividades gamificadas.
- Espacio adecuado para actividades en grupo y presentaciones.

2.4 Evaluación de resultados

La evaluación en el contexto de este proyecto se convierte en un proceso esencial y sistemático que va más allá de la simple recopilación de datos; implica un análisis profundo para determinar el verdadero valor, la eficacia y el impacto de la implementación del taller de gamificación en la formación docente. El objetivo principal de este taller no solo radicó en la adquisición de conocimientos por parte de los docentes, sino en su capacidad para internalizar y aplicar de manera continua y efectiva estos nuevos enfoques en su labor pedagógica diaria. La verdadera innovación educativa se manifiesta cuando los docentes logran integrar de manera significativa y sostenida las estrategias gamificadas en su práctica docente, generando un cambio tangible en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El logro del objetivo del taller se evidencia al analizar detalladamente las rúbricas de evaluación (ver anexos), las cuales proporcionan un marco estructurado para medir el impacto y la efectividad de la implementación de la gamificación en la formación docente. Estas herramientas de evaluación permiten no solo verificar el nivel de adquisición de conocimientos por parte de los docentes, sino también evaluar su capacidad para aplicar de manera creativa y efectiva las estrategias gamificadas en su práctica educativa, aplicando con éxito la variante gamificando juegos de mesa. El análisis de las rúbricas revela el grado de apropiación y transferencia de los aprendizajes del taller a la labor docente, el alcance de la innovación educativa alcanzada a través de la gamificación en la formación docente, en la Figura 1 se presentan algunas evidencias.

Figura 1 Evidencias de los docentes de las dos sesiones programadas en el Taller “Gamificación:



3. Conclusiones

En conclusión, el taller "Gamificación: No es jugar por jugar" brindó a los docentes valiosos aprendizajes que transforman su enfoque pedagógico, aumentando su motivación, estimulando la creatividad, fomentando la colaboración y fortaleciendo su capacidad para enfrentar desafíos, aspectos esenciales en la educación actual. A través de la recopilación de datos de instrumentos evaluadores, se observó que las aplicaciones móviles como Kahoot, Quizizz o Classcraft, que permiten la creación de cuestionarios y desafíos gamificados, resultaron especialmente atractivas para los maestros, al igual que la variante de la gamificación con juegos de mesa, una opción accesible y efectiva para incorporar en la planificación educativa. El objetivo del taller de capacitar a los docentes de educación primaria en el uso de la gamificación como herramienta innovadora para potenciar habilidades pedagógicas y promover la innovación educativa, se cumplió en términos de la información teórica y práctica abordada y se busca la integración constante de la gamificación y las prácticas digitales en la enseñanza diaria no solo beneficia a los alumnos al proporcionarles un entorno educativo estimulante, sino que también potencia el desarrollo de habilidades pedagógicas en los maestros, preparándose para afrontar los retos educativos del siglo XXI y fomentando su capacidad para innovar y crear experiencias educativas significativas y enriquecedoras.

Referencias

- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Gabinete de Tele-Educación, Universidad Politécnica de Madrid.
- Cortizo, J., Carrero F., Pérez J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011, Universidad Europea de Madrid.
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen.
- Gamificación Junta de Castilla y León consejería de Educación; metodologías activas. Recuperado de <https://goo.gl/i5Rd7t>
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.
- Margalef García, L., & Arenas Martija, A. (2006). Innovación educativa y desarrollo profesional docente: Reforma y cambio en educación.
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. Capital Humano, 295.

Anexos

Tabla 1 Rúbrica de Evaluación aplicada por el facilitador al docente en el Taller “Gamificación: no es jugar por jugar”.

Marque con una "✓" el nivel que considera que refleja el desempeño del docente en cada criterio:

Nombre del docente:

Criterios de evaluación	Excelente (4 puntos): Demuestra un dominio excepcional en todos los aspectos evaluados. Aporta ideas creativas y muestra un alto nivel de compromiso	Bueno (3 puntos): Cumple con los requisitos de manera sólida y muestra un buen entendimiento de los conceptos. Participa activamente en las actividades.	Aceptable (2 puntos): Cumple con la mayoría de los requisitos, pero puede mostrar algunas áreas de mejora en su comprensión y aplicación.	Insuficiente (1 punto): No cumple con la mayoría de los requisitos y muestra falta de comprensión en varios aspectos evaluados.	No Evaluado (0 puntos): El participante no asiste al taller o no participa en las actividades.
1.- Conocimiento teórico-práctico de la gamificación en educación primaria					
2.- Habilidad para diseñar actividades gamificadas					
3.- Habilidades pedagógicas para la implementación de la gamificación					
4.- Innovación educativa a través de la gamificación					
5.- Implementación y evaluación efectiva de actividades gamificadas					
6.- Participación y colaboración en el taller					

Tabla 2 Lista de Cotejo del Taller “Gamificación: no es jugar por jugar”

Por favor, marque con una "✓" el nivel que considera que refleja su desempeño en cada criterio:

Criterios de Evaluación:

Adquirí:

Dominios de los fundamentos teóricos y prácticos de la gamificación en educación primaria.

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

☐ Insuficiente (1 punto)

Capacidad para diseñar actividades gamificadas efectivas

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

☐ Insuficiente (1 punto)

Competencias pedagógicas para integrar la gamificación en el aula

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

☐ Insuficiente (1 punto)

Creatividad e innovación en la aplicación de la gamificación en el proceso educativo

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

☐ Insuficiente (1 punto)

Habilidad para implementar y evaluar de manera eficaz actividades gamificadas

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

☐ Insuficiente (1 punto)

Nivel de participación y colaboración activa en el desarrollo del taller

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

Evaluación del Facilitador:

Claridad en la exposición de los contenidos teóricos y prácticos de la gamificación

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

☐ Insuficiente (1 punto)

Capacidad para motivar e involucrar a los participantes en el taller

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

☐ Insuficiente (1 punto)

Dominio de estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje sobre gamificación

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

☐ Insuficiente (1 punto)

Contenido del Curso:

Relevancia y actualidad de los temas abordados en el taller de gamificación

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

☐ Insuficiente (1 punto)

Claridad en la presentación de ejemplos y casos prácticos relacionados con la gamificación

☐ Excelente (4 puntos)

☐ Bueno (3 puntos)

☐ Aceptable (2 puntos)

☐ Insuficiente (1 punto)

Nota: Elaboración propia

Aprendizaje Significativo a través de Estrategias Lúdicas e Interactivas: Una Experiencia de Innovación Educativa

Meaningful Learning through Playful and Interactive Strategies: An Educational Innovation Experience

Wendy Belem Pérez Ramírez

Resumen

Esta ponencia presenta una innovadora experiencia de enseñanza de lectura y escritura en un grupo de primer grado con alumnos de 5-6 años, implementada en la Escuela Primaria Tizoc. Frente a los desafíos de un contexto diverso y problemáticas de aprendizaje, se diseñó una secuencia didáctica basada en el enfoque de aprendizaje significativo, empleando estrategias lúdicas, interactivas y multisensoriales. Se detallan las actividades desarrolladas, como juegos, canciones, mapas mentales, producción colaborativa de cuentos y el involucramiento de las familias. Los resultados demuestran el logro de los aprendizajes esperados, el desarrollo de competencias comunicativas y la construcción de significados, en lugar de la mera decodificación. Esta experiencia innovadora resalta la importancia de atender la diversidad, promover la interacción social y crear ambientes alfabetizadores para el éxito del aprendizaje.

Palabras clave: Enseñanza, Aprendizaje significativo, Estrategias lúdicas, Diversidad, competencias

Abstract

Tizoc Elementary School implemented an innovative reading and writing teaching experience for a first-grade group of 5-6-year-old students. To deal with the difficulties of a variety of settings and learning styles, a teaching plan was created using the meaningful learning approach and fun, interactive, and multisensory methods. We developed detailed activities, including games, songs, mind maps, collaborative storytelling, and family involvement. As expected, the results show that the learning goals were met, communication skills were improved, and meaning was created instead of just correctly decoding. This innovative experience underscores the importance of addressing diversity, promoting social interaction, and creating literacy-rich environments for learning success.

Key words: Teaching, Meaningful learning, Playful strategies, Diversity, Competencies.

1. Introducción

La Escuela Primaria Tizoc enfrenta desafíos en el aprendizaje de sus alumnos debido a factores sociales, falta de estimulación familiar y la presencia de barreras específicas para el aprendizaje. A pesar de contar con infraestructura y docentes comprometidos, se identificaron necesidades en lectura, comprensión de textos y casos particulares de déficit de atención e hiperactividad y problemas de lenguaje. Ante esta realidad, surgió la necesidad de implementar una innovación educativa que atendiera la diversidad y promoviera el aprendizaje de todos los estudiantes, con estrategias innovadoras que respondan a las características y necesidades de los alumnos, especialmente en el área de lectoescritura, donde se observan desafíos importantes.

2. Desarrollo

2.1 Marco teórico

La enseñanza de lectura y escritura en edades tempranas es un desafío educativo que requiere abordajes innovadores y efectivos para garantizar el desarrollo integral de los estudiantes. En este sentido, la implementación de estrategias lúdicas e interactivas emerge como una alternativa prometedora para fomentar el aprendizaje significativo en el aula. Ante la complejidad de un contexto diverso y las problemáticas de aprendizaje presentes, esta investigación se fundamenta en la premisa del aprendizaje significativo, haciendo alusión así, a lo que Ausubel (1983) nos dice acerca de que un aprendizaje es considerado significativo cuando los nuevos contenidos o conocimientos que se desean adquirir se vinculan de manera coherente y sustancial con los conocimientos previos que el alumno ya posee en su estructura cognitiva. Es decir, no se trata de una relación superficial o arbitraria, sino que los nuevos conceptos se integran de forma lógica y profunda con las ideas y experiencias que el estudiante ha construido previamente. De esta manera, el aprendizaje adquiere un sentido más duradero y trascendente para el individuo, al establecer conexiones sólidas con su realidad y sus saberes existentes. Puesto que como bien se estipula en Los Programas de Estudio (2011), en el apartado del Enfoque Didáctico: *“La lengua oral y escrita, es un objeto de construcción y conocimiento eminentemente social, por lo que las situaciones de aprendizaje y uso más significativas se dan en contextos de interacción social”*.

Un diseño innovador que fomente que los estudiantes construyan su conocimiento de manera activa a partir de experiencias relevantes y significativas debe asegurar que la enseñanza facilite este proceso. A pesar de los debates sobre educación, es crucial entenderla desde dos aspectos clave: la enseñanza y el aprendizaje. La enseñanza se refiere a cómo el docente transmite conocimientos. Según Morin (2002), enseñar implica comunicar información de manera que los estudiantes la entiendan y la internalicen. Sin embargo, esta definición se centra principalmente en lo cognitivo, teniendo un alcance más limitado.

A través de la utilización de estrategias lúdicas, interactivas y multisensoriales, se busca no solo el desarrollo de habilidades lingüísticas, sino también el fortalecimiento de competencias comunicativas y la construcción de significados profundos en el proceso de lectoescritura. Rubicela (2018) propone que las estrategias lúdicas representan una alternativa valiosa para retroalimentar y reforzar el aprendizaje de los estudiantes. Estas actividades transforman una clase tradicionalmente teórica en una experiencia más dinámica y participativa, permitiendo que los alumnos expresen su creatividad y asimilen la información de una manera sencilla y amena. Por otra parte, Marles et al. (2017) consideran que las estrategias lúdicas brindan la oportunidad de comprender de manera más profunda la realidad del contexto educativo en el que se desarrollan. A través de estas actividades, se generan pautas que permiten explorar y conocer

mejor aspectos clave como la participación, la concentración y las necesidades específicas de los estudiantes involucrados.

A través de un análisis detallado del proceso de implementación de la innovación educativa, así como de la evaluación de los resultados obtenidos, esta investigación pretende aportar evidencia empírica sobre la efectividad de las estrategias lúdicas e interactivas en el fomento del aprendizaje significativo en el área de lectoescritura. De esta manera, se espera generar conocimiento relevante que pueda informar y enriquecer las prácticas educativas tanto a nivel local como global, con el fin último de contribuir al desarrollo integral y al éxito educativo de todos los estudiantes.

2.2 Descripción de la innovación

La innovación consistió en una secuencia didáctica para la enseñanza de lectura y escritura basada en un enfoque lúdico, interactivo y centrado en el alumno. Se utilizaron actividades de juego e interactivas como: juegos, canciones y gimnasia cerebral para activar conocimientos previos y atender diferentes estilos de aprendizaje. Se emplearon materiales visuales, auditivos y kinestésicos para atender diferentes estilos de aprendizaje y estrategias como mapas mentales, predicciones e inferencias para desarrollar la comprensión lectora. La producción colaborativa de cuentos por parte de los alumnos utilizando imágenes y recursos como alfabetos móviles. Se buscó involucrar a los padres de familia con la estrategia del "libro viajero" permitiendo involucrar a las familias en ambientes alfabetizadores. Se trató de aprovechar la infraestructura y recursos tecnológicos de la escuela. Se realizó un trabajo colaborativo entre docentes para compartir y apoyarse mutuamente.

2.3 Proceso de implementación de la innovación

- Diagnóstico inicial: Se realizó un diagnóstico para identificar las etapas de desarrollo, estilos de aprendizaje y necesidades específicas de los alumnos.
- Diseño de actividades: Se planificaron actividades lúdicas, multisensoriales e interactivas, alineadas con el enfoque de aprendizaje significativo y el Programa de Español 2011.
- Organización del grupo: Se conformaron equipos de trabajo colaborativo, asignando consignas diferenciadas según los niveles de lectoescritura.
- Ejecución de actividades: Se desarrollaron las actividades planificadas, realizando ajustes y adaptaciones según las necesidades observadas en el aula.
- Evaluación y retroalimentación: Se aplicaron instrumentos de evaluación formativa, brindando retroalimentación personalizada y seguimiento a los avances de cada alumno.
- Involucramiento familiar: Se implementó la "estrategia del libro viajero" para fomentar ambientes alfabetizadores en los hogares y vincular la escuela con las familias.

2.4 Evaluación de resultados

En resumen, la intervención se destacó por varias fortalezas clave. En primer lugar, desde la fase de planificación, se organizó el grupo de manera que se adaptara a las características individuales de los alumnos, lo que favoreció su participación y el logro de los objetivos de aprendizaje. Además, se diseñaron estrategias contextualizadas basadas en los propósitos establecidos para cada sesión, lo que permitió a los niños reconocer y aplicar sus aprendizajes de manera efectiva. Se tomó en cuenta el enfoque del español, asegurando de que las actividades fueran apegadas a la realidad inmediata, y de que la organización del grupo fomentara la expresión oral y escrita. La creación de ambientes de aprendizaje adaptados a las necesidades y

estilos individuales de los alumnos también fue fundamental para facilitar aprendizajes más significativos. Se proporcionó retroalimentación oportuna y efectiva a través de varios métodos de evaluación, lo que ayudó a los alumnos a comprender sus logros y dificultades y a mejorar continuamente. En conjunto, estas fortalezas proporcionaron una base sólida para una intervención educativa exitosa y centrada en el aprendizaje de los alumnos. La evaluación de la secuencia didáctica se realizó mediante diversos instrumentos, incluyendo:

- Observación directa: se observó el comportamiento de los alumnos durante las actividades, su participación, interés y nivel de aprendizaje.
- Análisis de productos: se analizaron los trabajos realizados por los alumnos, como cuentos, cartas, dibujos, etc.
- Instrumentos de evaluación: se aplicaron instrumentos de evaluación específicos para medir el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras de los alumnos como: rúbricas, listas de cotejo, diario del maestro

Los resultados de la evaluación mostraron que la secuencia didáctica tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras de los alumnos. Se observó una mejora en su capacidad para leer y redactar palabras, frases y oraciones, conforme a su nivel de conceptualización, así como en su comprensión lectora y su producción escrita. Además, los alumnos mostraron una mayor motivación e interés por el aprendizaje de la lectoescritura.

3. Conclusiones

La implementación de esta innovación educativa demostró la efectividad de un enfoque lúdico, interactivo y centrado en el alumno para la enseñanza de lectura y escritura. Al atender la diversidad de estilos de aprendizaje, promover la participación activa y el trabajo colaborativo, los alumnos lograron construir aprendizajes significativos y desarrollar habilidades lingüísticas en un entorno inclusivo. La integración de las familias en el proceso educativo a través de la estrategia del "libro viajero" fortaleció los ambientes alfabetizadores y la vinculación entre la escuela y el hogar. Esta experiencia innovadora sienta las bases para futuras investigaciones y prácticas educativas que promuevan el aprendizaje significativo y la inclusión en la enseñanza de la lectoescritura. Las intervenciones docentes realizadas durante el desarrollo de este proyecto fueron fructíferas, *otorgando al alumno la oportunidad de reconocer logros y dificultades en la acción y la manera pertinente de mejorar su aprendizaje*, brindándole sugerencias que puso en práctica mediante la autorregulación, contribuyendo con la evaluación formativa.

Referencias

- Ausbel. Novak. Hanesian (1983) Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .2º Ed. Trillas México.
- Ausubel. D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. 2ª edición, Barcelona: Paidós Ibérica.
- Morin, E. (2002). La cabeza bien puesta. Repensar la forma. Reformar el pensamiento. 1ª Edición, 5ª reimpresión, Buenos Aires: Nueva Visión.
- Programa de estudios 2011 primer grado primaria guía para el maestro <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/752/676> recuperado el 27 de abril de 2024

Anexos



SE TRABAJÓ CON ALFABETOS MÓVILES LA CORRESPONDENCIA GRAFONÉTICA. ACTIVIDAD QUE REQUIRIÓ MAYOR ANÁLISIS POR LO QUE SE HIZO UN AJUSTE DEL TIEMPO DE 15 MINUTOS



EN LA SESIÓN 4 LOS ALUMNOS CONSTRUYERON UN CUENTO GRUPAL CON IDEAS DE TODOS. LA EVIDENCIA MUESTRA UNA ALUMNA DANDO LECTURA AL MISMO



ALUMNOS TRABAJANDO EN COLABORATIVO POR EQUIPOS, DONDE JUGARON, DIALOGARON Y REFLEXIONARON POR MEDIO DE MEMORAMAS LA CORRESPONDENCIA ENTRE UNIDADES GRAFONÉTICAS



SE OBSERVAN DOS COMPAÑEROS DE EQUIPO, TRABAJANDO LA ESCRITURA DEL SU CUENTO EN LA 5ª SESIÓN, ATENDIENDO AL APRENDIZAJE ESPERADO DE IDENTIFICAR LAS LETRAS PARA ESCRIBIR PALABRAS DETERMINADAS



SE OBSERVA EL USO DEL ESPACIO EXTERIOR AL AULA, DONDE MAESTRA Y ALUMNOS JUEGAN, CANTAN Y BAILAN EN LA ACTIVACIÓN GRUPAL DE LA SESIÓN 1, ATENDIENDO NECESIDADES DE MOVIMIENTO E INTERACCIÓN.



USO DE LOS ALFABETOS MÓVILES, CUADERNOS DE LOS ALUMNOS, Y LIBROS



TRABAJO CON IMÁGENES REFERIDAS AL TEXTO DE LA CANCIÓN PARA CONSTRUIR ORACIONES CONFORME A SU NIVEL CONCEPTUAL DE LECTO-ESCRITURA

Aprendizaje Esperado: identifica las letras para escribir palabras determinadas	Tema de Reflexión: Correspondencia entre oralidad y escritura			
Evaluar habilidades, actitudes y valores a partir del trabajo grupal con base en una lista de cotejo				
Criterios	Insuficiente	Suficiente	Satisfactorio	Destacado
Identifican elementos esenciales que caracterizan a los cuentos (personajes, fantasía, frases para comenzar, propósito al escribirlo).				✓
Identifican la estructura del cuento (inicio, desarrollo y desenlace).			✓	
Identifican qué sucede en el inicio, desarrollo y desenlace.			✓	
Identifican el inicio, desarrollo y desenlace en la audición de un cuento.			✓	
Participan la mayoría de los alumnos en la construcción del cuento grupal.			✓	
Expresan ideas oralmente para ayudar a construir el cuento grupal.			✓	

LISTA DE COTEJO CONTESTADA POR LA DOCENTE (HETEROEVALUACIÓN) EMPLEADA PARA LA EVALUACIÓN FORMATIVA DEL TRABAJO EN EQUIPOS DE LA SESIÓN 4 POR MEDIO DEL ANÁLISIS DEL DESEMPEÑO

[illegible]






$\times$

$\times$

E i l o b o i : S U S a m i g o s
 H a b i a q u a b o q u e r i v i q u o
 E n u n h e r m o s a c a s a

T r a p e z o i d e
 E l t r a p e z o i d e
 m e t r o s q u e b a
 t o c a b a b a t e r i t a
 A l e x i d

b i n g c a m p a a d o s b i n c h e n t r o y u n
 p e r c o r r u t a t r a m o n t e y u n c o r r e t o a d o
 e l t r a p e z o i d e
 m e t r o s q u e b a
 t o c a b a b a t e r i t a
 A l e x i d






E il b o i: 505 amigos
 Ha bi q unq bas ^{esto} eno b o q u e n i v i q.
 H a n b e r m o d o c a .

Después de la comida yo me encontraba un
 momento con tranquilidad y un poco de
 el amor.
 me sentaba en la
 la casa de la familia
 Al final



SE
RETROALIMENTÓ
DE DOS
MANERAS: AL
GRUPO, PARA QUE
PARTICIPARAN EN
LA
CONSTRUCCIÓN
DEL CUENTO
GRUPAL Y EN LO
INDIVIDUAL, PARA
RESALTAR LOS
APORTES DE LOS
NIÑOS EN LA
CONSTRUCCIÓN
DEL MISMO.



RETROALIMENTACIÓN PERSONALIZADA Y PARTICIPATIVA DADA AL NIÑO QUE PRESENTA **TDHA** PARA QUE CULMINARA LA ACTIVIDAD DE RELACIONAR LA IMAGEN CON EL TEXTO EN LA SESIÓN 2, DEBIDO A QUE NO PUDO CONCLUIRLA CON SU EQUIPO Y TUTOR.

Una Experiencia de Innovación Educativa para Fortalecer el Bienestar Emocional en Estudiantes de Primaria

An Educational Innovation Experience to Strengthen Emotional Well-being in Elementary School Students

Sheila Suhjail Ríos Bastida

Resumen

La presente ponencia describe una experiencia de innovación educativa implementada en un grupo de quinto grado de primaria con el objetivo de fortalecer el bienestar emocional de los estudiantes tras el regreso a clases presenciales post COVID-19. El taller "Alcanzando la Inteligencia Emocional", basado en el trabajo de Sofía Smeke, se fundamenta en las investigaciones de Daniel Goleman sobre inteligencia emocional y en la teoría educativa del constructivismo de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner. Estas teorías resaltan la importancia del desarrollo emocional en la educación primaria. La metodología del taller incluyó actividades diseñadas para ayudar a los estudiantes a identificar, comprender y regular sus emociones, enfocándose en la participación activa y la reflexión. La evaluación cualitativa mostró un impacto positivo, con una mayor capacidad para gestionar emociones, aumento en la autoestima y confianza en sí mismos, y mejoras en el rendimiento académico y en las relaciones sociales. El taller demostró ser una herramienta efectiva para equipar a los estudiantes con habilidades emocionales esenciales. La experiencia sugiere que la integración de la inteligencia emocional en el currículo escolar puede mejorar significativamente el bienestar emocional y académico de los estudiantes, ayudándolos a construir relaciones sólidas y a enfrentar los desafíos de la escuela y la vida.

Palabras clave: Inteligencia emocional, constructivismo, innovación educativa.

Abstract

This paper describes an educational innovation experience implemented in a fifth-grade elementary school group with the objective of strengthening the emotional well-being of students after returning to classes after COVID-19. The workshop "Achieving Emotional Intelligence," based on the work of Sofia Smeke, is based on Daniel Goleman's research on emotional intelligence and the educational theory of constructivism of Jean Piaget, Lev Vygotsky, and Jerome Bruner. These theories highlight the importance of emotional development in primary education. The workshop methodology included activities designed to help students identify, understand, and regulate their emotions, focusing on active participation and reflection. Qualitative evaluation showed a positive impact, with an increased ability to manage emotions, increased self-esteem and self-confidence, and improvements in academic performance and social relationships. The workshop proved to be an effective tool for equipping students with essential emotional skills. Experience suggests that integrating emotional intelligence into the school curriculum can significantly improve students' emotional and academic well-being, helping them build strong relationships and cope with the challenges of school and life.

Key words: Emotional intelligence, constructivism, educational innovation.

1. Introducción

El regreso a clases presenciales después de la pandemia por COVID-19 representó un desafío para la comunidad educativa. Los estudiantes experimentaron diversos efectos emocionales como ansiedad, tristeza, miedo e incertidumbre. En este contexto, la presente experiencia busca contribuir al bienestar emocional de los niños y niñas a través del desarrollo de la inteligencia emocional. Para atender dicha situación se ha propuesto la implementación del taller "Alcanzando la inteligencia emocional" de Smeke como una estrategia innovadora para ayudar a los estudiantes de quinto grado de primaria a superar la tristeza y desarrollar habilidades emocionales esenciales.

A través de actividades interactivas como juegos, dinámicas, discusiones grupales y reflexiones individuales, el taller busca equipar a los estudiantes con las herramientas necesarias para manejar sus emociones de manera saludable, construir relaciones positivas y mejorar su bienestar general. El taller se fundamenta en los trabajos de Daniel Goleman y la teoría educativa del constructivismo de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner. Dicho trabajo pertenece a la línea temática de aprendizaje a lo largo de la vida.

Al término del taller, brindó a los niños bienestar emocional: capacidad para identificar, comprender y regular sus emociones, autoestima y confianza en sí mismos, una mejora en el aspecto académico y en las relaciones sociales con sus compañeros y profesores. Concluyendo, el taller equipa a los estudiantes con herramientas para gestionar sus emociones de forma sana, construir relaciones sólidas y navegar los desafíos de la escuela y la vida.

2. Desarrollo

La inteligencia emocional se considera un factor fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que les permite mejorar sus habilidades sociales, académicas y de resolución de problemas.

2.1 Marco teórico

La presente innovación educativa sobre inteligencia emocional, corresponde a línea temática de "Aprendizaje a lo largo de la vida" (ALV), la cual de acuerdo al Tecnológico de Monterrey (2024) se enfoca en temas que abordan la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias a lo largo de la vida de una persona con el objetivo principal de mantenerse actualizado y adquirir nuevas habilidades para mejorar la empleabilidad y el desarrollo profesional.

Calderón (2016), menciona que la Educación de Personas Jóvenes y Adultas (EPJA) no ha sido ajena a la expresión "aprendizaje a lo largo de la vida", ya que este aprendizaje está orientado a la creación de nuevas condiciones de formación laboral y profesional que permita a las actuales y futuras generaciones de jóvenes y adultos, ajustarse a las exigencias económicas que impone la racionalidad capitalista neoliberal, además reconoce la importancia de ubicar el término de educación a lo largo de la vida en sus dimensiones axiológicas, económicas, políticas y socioculturales dentro de una perspectiva integral.

Dávila (2013) presenta el ALV como una concepción que pretende potenciar el desarrollo de las personas hacia el ejercicio pleno de todas sus potencialidades, brindándoles las oportunidades de acceso al conocimiento en cualquier etapa de su vida.

Y finalmente, retomando las investigaciones realizadas por el Tecnológico de Monterrey (2023) se encuentra una reflexión sobre el hecho de que muchos reportes de educación se han enfatizado en la necesidad de que las personas continuaran aprendiendo para enfrentar nuevas situaciones laborales o personales en sus vidas, por ello es importante que cada persona aprenda a aprender. También menciona una cita de Delors:

... la educación tiene que desarrollar en los jóvenes la capacidad de conocerse a sí mismos y de comportarse de manera autónoma y respetuosa con los demás en un entorno rápidamente cambiante, cada vez más saturado de "información brutal" y "agresiones técnicas" [...] La

educación debe estar orientada hacia la creación de ciudadanos ilustrados, autónomos y responsables y hacia la construcción de una inteligencia que abarque la capacidad de sentir y razonar. (Delors citado en Tecnológico de Monterrey, 2023)

Belando-Motoro (2017) explica dentro de su investigación, el cómo la comunidad europea aplica el aprendizaje a lo largo de la vida, para desarrollar, el Programa Erasmus+ (2014-2020), el cual engloba iniciativas de educación, formación, juventud y deporte; además, abarca todos los niveles educativos. Es un programa orientado a la adquisición de las capacidades necesarias para el mercado laboral y también trata de impulsar el desarrollo personal.

En los noticieros, se expresan informes sobre la desintegración de la cortesía y la seguridad, es en estos informes donde se puede percibir la sensación de que las emociones están fuera de control. De acuerdo con Goleman (1995), se observa un aumento de la ineptitud emocional, la desesperación y la imprudencia en familias, comunidad y vida colectiva...una extendida enfermedad emocional se expresa en el aumento de depresión en el mundo entero, y en una creciente corriente de agresividad.

Dentro del texto “Entornos escolares seguros en educación básica”, se expone la importancia de manejar una comunicación asertiva, la cual se refiere a la capacidad de reconocer, manejar y comunicar de manera adecuada las emociones, lo que implica desarrollar habilidades para reconocer lo que se siente y la forma de expresarlo en el momento apropiado, de una manera respetuosa hacia uno mismo y hacia los demás, de esta forma se pretende dirigir al ser humano a la mejora de su comportamiento, manifestando conductas sanas y efectivas.

Es así como la innovación educativa que se presenta, está encaminada al desarrollo de la inteligencia emocional en las escuelas de educación básica, iniciando en alumnos de quinto grado de primaria, ya que se considera que las escuelas pueden educar al alumno como un todo, reuniendo mente y corazón en el aula (Goleman, 1995). Es por lo anterior que la innovación educativa que se presenta se ajusta a los principios de la línea temática Aprendizaje a lo Largo de la Vida, pues recordemos que esta línea pretende brindar conocimientos, habilidades y competencias, para que una persona aprenda a aprender, aprenda a conocer, aprenda a hacer y aprenda a ser, buscando el desarrollo integral, para que sea capaz de ajustarse a las exigencias de la vida, autorregulando sus emociones.

La teoría educativa que sustenta la innovación educativa del taller "Alcanzando la inteligencia emocional" de Smeke se basa en el enfoque constructivista del aprendizaje, el cual enfatiza el rol activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento y la importancia de las emociones en el proceso educativo. Según Piaget, los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno (Mentes abiertas, 2024).

Por otro lado, de acuerdo con la teoría de Vygotsky, el aprendizaje y el desarrollo cognitivo ocurren a través de la interacción social y cultural (Mentes abiertas, 2024), en la colaboración; y recordemos el término “aprendizaje por descubrimiento”, acuñado por el psicólogo y educador Jerome Bruner, quien abogó por un enfoque constructivista del aprendizaje (Ríos, 2023) resaltando el papel activo del estudiante en la exploración y el descubrimiento de nuevos conocimientos.

Así pues, esta innovación educativa se relaciona con el constructivismo en base a que los estudiantes participan activamente en su propio proceso de aprendizaje a través de actividades interactivas, dinámicas, discusiones grupales y reflexiones individuales. Se apoya en la construcción del conocimiento, a partir de las experiencias previas, las interacciones con el entorno y la reflexión crítica. También las emociones juegan un papel fundamental en el aprendizaje, ya que influyen en la motivación, la atención, la memoria y la toma de decisiones. Y, finalmente, el taller se enfoca en el desarrollo de habilidades emocionales esenciales para el bienestar y el éxito de los estudiantes, como el autoconocimiento emocional, la regulación emocional, la empatía y las habilidades sociales. Sintetizando, la innovación educativa del taller "Alcanzando la inteligencia emocional" de Smeke se basa en una sólida teoría educativa que ha demostrado ser efectiva en el fomento del aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades emocionales y el bienestar general de los estudiantes.

2.2 Descripción de la innovación

Es preocupante, que en nuestra actualidad la deserción escolar, el acceso a diversas adicciones y el acoso escolar o bullying, van en aumento (Congreso de la Ciudad de México, 18 de enero 2024). Se reconoce que desarrollo del área afectiva y social han estado desatendidos, es por ello que el objetivo de esta innovación es fortalecer el bienestar emocional de los estudiantes tras el regreso a clases presenciales después de la pandemia por COVID-19.

Para lograr lo anterior, se propuso llevar a cabo una innovación educativa, basada en el desarrollo de la Inteligencia Emocional mediante el trabajo de la psicopedagoga mexicana Smeke (2009), quien diseñó el programa “Alcanzando la Inteligencia Emocional”, con el cual, procura en niñas, niños y adolescentes, el desarrollo de habilidades como una sana autoestima, un manejo adecuado de sus emociones, principalmente enojo y tolerancia a la frustración, la adquisición de habilidades que les faciliten hacer amigos y conservarlos; el aprender a defenderse asertivamente (sin violencia y mediante el diálogo respetuoso)

El programa antes mencionado, establece actividades para la vivencia real de valores; contribuye a que el estudiante evite convertirse en la víctima o el acosador, dentro de un proceso de acoso escolar o bullying, y a prevenirlo en una situación grupal. Smeke (2009) propone el camino para descubrirse a uno mismo y la mejor manera de relacionarse con los demás a través de ejercicios cuidados y dosificados de acuerdo con el nivel escolar.

Este material brinda a padres y maestros los elementos necesarios para identificar y canalizar las emociones de sus hijos y alumnos de forma inteligente, lo cual dará la pauta para conocerlos mejor y, por lo tanto, aceptarlos.

2.3 Proceso de implementación de la innovación

Los pasos generales del proceso de implementación son los siguientes:

- Contar con capacitación para impartir el taller “Alcanzando la Inteligencia Emocional”, posteriormente
- Solicitar el apoyo en dirección para llevar a cabo la implementación del taller
- Impartir el taller una vez por semana, durante el ciclo escolar con una duración de noventa minutos por sesión.
- Realizar una reunión con los padres de familia, para compartir con ellos la importancia del taller y solicitar el apoyo para la compra de los materiales (libro para el alumno: “Alcanzando la inteligencia emocional. 5”, de Smeke).
- Presentar en cada sesión una actividad de inicio de manera grupal, para introducir el tema
- Realizar las actividades del libro
- Finalizar con la actividad de cierre, se realizaba la actividad “Círculo de compartir”, donde por turno, cada participante comparte su reflexión sobre la actividad realizada.

A continuación, se presenta la estructura general de la innovación educativa: Alcanzando la Inteligencia Emocional.

Objetivo específico	Capacitar a la maestra del equipo de USAER para el manejo del programa “Alcanzando la inteligencia emocional”.			
	Actividades	Responsable	Participantes	Materiales
	Realizar diez sesiones (a razón de una por mes) para capacitar a los maestros del equipo de USAER para el manejo del programa “Alcanzando la inteligencia emocional” de Sofía Smeke.	Coordinador de la innovación educativa.	Maestra de educación especial equipo USAER	Libro para el maestro: “Alcanzando la inteligencia emocional. 5”, de Sofía Smeke.
Objetivo específico	Fortalecer el bienestar emocional de los estudiantes tras el regreso a clases presenciales después de la pandemia por COVID-19.			
	Actividades	Responsable	Participantes	Materiales
	Elaborar una reunión con padres de familia, para informar sobre el trabajo que se estará realizando en los grupos de quinto grado, a través del Curso-Taller “Alcanzando la inteligencia emocional. 5” de Sofía Smeke.	Coordinador de la innovación educativa	Padres familia.	de Computadora. Proyector de cañón. Sala audiovisual.
	Asignar 36 sesiones semanales, con duración de 90 minutos, para realizar las actividades de trabajo del libro “Alcanzando la inteligencia emocional. 5” de Sofía Smeke.	Maestros capacitados de USAER	Alumnos de quinto grado.	de Libro para el alumno: “Alcanzando la inteligencia emocional. 5”, de Sofía Smeke.

2.4 Evaluación de resultados

Se realizó una evaluación cualitativa de la experiencia a través de la observación de los participantes, platicando con los estudiantes y con los padres de familia. Los resultados mostraron que la experiencia tuvo un impacto positivo en el bienestar emocional de los educandos, quienes manifestaron:

- Mayor capacidad para identificar y comprender sus emociones.
- Habilidades para regular sus emociones de forma saludable.
- Mayor autoestima y confianza en sí mismos.
- Mejoras en las relaciones sociales con sus compañeros y profesores.

La innovación educativa centrada en el desarrollo del taller “Alcanzando la inteligencia emocional”, es una novedad dentro de la institución escolar, se brindó un espacio para la escucha, el acompañamiento y la autorreflexión, donde cada estudiante comenzó a ser consciente de sus emociones, y a responsabilizarse de sus acciones, los niños comenzaron a autorregular sus emociones, a ser más respetuosos entre ellos, se generó un sentido de pertenencia, comenzaron a reconocer cualidades en ellos que no conocían, al reconocerse como un individuo que piensa, que vale, que crea, que es y está dentro de una comunidad que lo acepta y reconoce, mejoraron su autoestima y su desempeño escolar (lo cual se observó en la boleta de calificaciones y trabajos realizados).

Esta propuesta de innovación educativa referente al desarrollo de la inteligencia emocional, es una alternativa viable y efectiva, pues busca hacer que los seres humanos sean más conscientes de sí mismos y de lo que pasa a su alrededor, les ayuda a pensar antes de actuar, a tomar decisiones asertivas. Los materiales están disponibles al público en general, lo cual facilita su adquisición para la implementación. Se logró abordar la problemática escolar con actividades variadas: colorear, cantar, bailar, ver videos, platicar, aconsejar, crear. Con dichas actividades se moldeó a los niños hasta que ellos mismos lograron reconocerse como únicos e inigualables (Ver Anexo con algunas evidencias a partir del libro de Smeke, 2013).

3. Conclusiones

El taller "Alcanzando la inteligencia emocional" de Smeke es una herramienta valiosa para ayudar a los alumnos de quinto grado de primaria a superar la tristeza después de la pandemia. El taller les brinda a los niños las habilidades que necesitan para manejar sus emociones de manera saludable, construir relaciones positivas y tener éxito en la escuela y en la vida, ya que la capacidad de manejar las emociones, enfocar la atención, respetarse a sí mismos y a los demás, tomar decisiones responsables e interactuar con las comunidades prepara a los educandos para la vida. Cuando los estudiantes y adultos aplican estas habilidades, crean entornos que mantienen hijos saludables, seguros, con apoyo y estimulados en la escuela todos los días (Hernan, 2018).

El desarrollo de la inteligencia emocional a través de actividades metacognitivas, pueden ser un escudo contra comportamientos de riesgo (drogas, alcohol, violencia), forma seres felices y seguros. El aplicador, debe contar con un criterio amplio, para escuchar y contener la emoción, sin juicio. Estas acciones, el grupo las irá asimilando, para integrarse y generar sentido de pertenencia. Se si cuenta con Unidades de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER), el maestro de Educación Especial o bien del Psicólogo, puede impartir el taller, el docente frente a grupo, únicamente observa y escucha, si es necesario puede hacer algún comentario para reforzar las actividades metacognitivas.

El cambio real sucederá cuando los individuos se transformen a sí mismos guiados por los valores que se encuentran en el núcleo de todos los sistemas éticos humanos, los descubrimientos científicos y el sentido común (Dalai Lama, como se menciona en Goleman, 2015).

Referencias

- Belando-Montoro, M. (2017). Aprendizaje a lo largo de la vida. Concepto y componentes. Revista Iberoamericana de Educación. Madrid. España.
chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://rieoei.org/historico/documentos/rie75a11.pdf
- Calderón, J. (2016). ¿Educación o aprendizaje a lo largo de la vida?. Revista Interamericana de Educación de Adultos.
<https://www.redalyc.org/journal/4575/457545337001/html/>
- Congreso de la Ciudad de México (18 de enero de 2024).
<https://www.congresocdmx.gob.mx/comsoc-congreso-local-refuerza-legislacion-prevenir-acoso-escolar-4646-1.html#:~:text=Puntualiz%C3%B3%20que%2C%20en%20la%20capital,el%20mismo%20laps0%20de%202022>
- Dávila Heitmann, D. (2013). Aprendizaje a lo largo de la vida. Antecedentes y desafíos para la universidad de hoy. Universidad Católica Boliviana San Pablo. Bolivia.
chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://www.scielo.org.bo/pdf/rcc/v17n30/a05.pdf
- Entornos Escolares Seguros (s.f.). Secretaría de Educación Pública.
https://educacionbasica.sep.gob.mx/multimedia/rsc/basica/documento/202009/202009-rsc-lelpwsqzy7-5_entornos Escolares Seguros en escuelas de educación básica simplificado sept 2020.pdf
- Goleman, D. (2015). La fuerza de la compasión. La enseñanza del Dalai Lama para nuestro mundo. Editorial Kairós. Barcelona, España.
<https://www.google.com.mx/books/edition/La fuerza de la compasi%C3%B3n/s-2bDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&printsec=frontcover>
- Goleman, D. (1995). La inteligencia emocional. Por qué es más importante que el cociente intelectual. Penguin Random House Grupo Editorial México.
<https://www.google.com.mx/books/edition/La inteligencia emocional/mIJJaEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&printsec=frontcover>
- Hernan, B. (2018). Competencias para el aprendizaje social y emocional. Departamento de Instrucción Pública de Wisconsin. Madison, Wisconsin. Estados Unidos Americanos.
https://dpi.wi.gov/sites/default/files/imce/sspw/social_emotional_learning_competencies_print_ES.pdf
- Mentes abiertas. (2024). Las teorías de Jean Piaget: Un vistazo a su impacto en la psicología del desarrollo. Madrid. España.
<https://www.mentesabiertaspsicologia.com/blog-psicologia/blog-psicologia/las-teorias-de-jean-piaget-un-vistazo-a-su-impacto-en-la-psicologia-del-desarrollo#:~:text=Teor%C3%ADa%20del%20Desarrollo%20Cognitivo%3A%20La,la%20interacci%C3%B3n%20con%20su%20entorno.>
- Mentes abiertas. (2024). La teoría sociocultural de Lev Vygotsky. Madrid. España.
<https://www.mentesabiertaspsicologia.com/blog-psicologia/blog-psicologia/la-teoria-sociocultural-de-lev-vygotsky>
- Ríos Reyes, R. (14 de Julio 2023). La teoría del aprendizaje por descubrimiento. Escuela de profesores del Perú. Perú. <https://epperu.org/la-teoria-del-aprendizaje-por-descubrimiento/>
- Smeke, S. (2013). Alcanzando la inteligencia emocional 5. Editorial Limusa S.A. de C.V. México.
- Smeke, S. (2009). Alcanzando la inteligencia emocional 5: Libro para el maestro. Editorial Limusa S.A. de C.V. México.
- Tecnológico de Monterrey. (2024). Líneas temáticas.
<https://ciie.itesm.mx/es/lineas-tematicas/>
- Tecnológico de Monterrey. (2023). Aprendizaje a lo largo de la vida. Edutrends. México.
<https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/06/Reporte-Edu-Trends-Aprendizaje-a-lo-largo-de-la-vida.pdf>

Anexo

APRENDIENDO A DEFENDERME Y A SOLUCIONAR PROBLEMAS

¿Alguna vez has querido defenderte o resolver tus problemas por medio de palabras?
Escribe en las líneas lo que podrías hacer en una situación de conflicto.

➤ ¿Puedo hablar contigo?

1) Me siento...
Me siento enojado y ag-
sado. Frustrado

2) Porque
porque me pego

3) Te quiero pedir que... (algo que le pides a la persona con la que estás hablando que haga o deje de hacer).
que no me pegue

4) Reconozco que (algo en lo que te equivocaste).
si me equi-
voqué

5) Te propongo que (una propuesta que haces para resolver el problema).
platicar

6) Te ofrezco disculpas por (algo que tú hiciste. NO por algo que te hicieron).
si por algo que
hice

Completa:
Arreglar mis problemas de esta forma abogando con
golpear

NUESTRAS EMOCIONES

¿Alguna vez te has sentido así? Nombra cada una de las emociones de estas páginas.

 Feliz (alegre)	 Triste	 Enojado
 Sola	 Envidioso	 Avergonzada
 Emocionado	 Frustrada	 Miedoso

ALGUNA VEZ QUE EN REALIDAD ESCUCHÉ A ALGUIEN



Completa y/o contesta.

① Alguna vez que en realidad escuche a alguien...

Aprendi mejor y catuve bien
y me sentí bien

② Algunos factores que me hacen difícil escuchar son:

Que digan cosas de las
personas que yo quiero
como mi abuelo

③ ¿Por qué es importante escuchar y ser escuchado?

Para que nos comuniquemos
unos a otros para
conseguir y trabajar en equipo

④ Cuando alguien realmente me escucha me siento Feliz

porque por que me escuchan
y nos es un placer para los dos

⑤ ¿Qué relación existe entre escuchar y la empatía? Explica.

la empatia es así felis
a el que en que tiempo te
es igual al escuchar

23

¿Cuál es el mensaje principal de esta historia?



Reflexiona

hay que tratar a las personas con
el respeto que nos gustaría a nosotros

□ ¿Alguna vez has permitido que alguien, que no seas tú, te otorgue
valor personal según su opinión?

Si



Subraya con azul las respuestas correctas.

► El valor personal se da porque:

- ① Soy un ser humano con todos los derechos.
- ② Soy muy guapo.
- ③ Me pongo en los zapatos de las personas y soy solidario.
- ④ Tengo mucho dinero y los mejores juguetes.
- ⑤ Por las acciones positivas que realizo.
- ⑥ Soy el más popular.
- ⑦ Soy un buen amigo.
- ⑧ Soy una persona asertiva y porque sé resolver mis problemas por medio de palabras.
- ⑨ Todos me admiran.
- ⑩ Escucho a los demás.



Construyendo Historia con Metodologías Didácticas Activas desde un Enfoque Colaborativo en Alumnos de Educación Secundaria

Constructing History with Active Didactic Methodologies from a Collaborative Approach in Secondary Education Students

María Magdalena Rodarte-Zapata

Resumen

Esta propuesta de innovación se desarrolló en una escuela secundaria con los objetivos de desarrollar el área social y emocional de los alumnos de tercer grado, afectados por los efectos negativos de la pandemia (SARS-Cov-2), y despertar en ellos el interés por el estudio de la historia para aumentar el rendimiento académico en la asignatura. Para abordar esta situación, se utilizó la teoría pedagógica del constructivismo, la metodología del aprendizaje colaborativo y el aprendizaje basado en proyectos. La implementación se llevó a cabo en cuatro etapas: diagnóstico, planeación, implementación y evaluación. Los alumnos lograron desarrollar habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo, la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Además, despertaron su interés por la asignatura y elevaron su aprovechamiento académico. Esta propuesta innovadora es replicable en otros contextos educativos para la asignatura de Historia en Secundaria, en el campo formativo de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.

Palabras clave: Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo, Enseñanza de la historia, Innovación educativa.

Abstract

The idea for this new idea came from a high school that wanted to help third-grade students who had been negatively affected by the SARS-CoV-2 pandemic improve their social and emotional skills and get them interested in studying history so that they would do better in school. To address this situation, the pedagogical theories of constructivism, collaborative learning methodology, and project-based learning were used. The implementation was carried out in four stages: diagnosis, planning, implementation, and evaluation. The students were able to develop skills such as communication, teamwork, creativity, problem-solving, and critical thinking. In addition, they awakened their interest in the subject and increased their academic achievement. This innovative proposal is replicable in other educational contexts for the subject of history in secondary school in the formative field of exploration and understanding of the natural and social world.

Key words: Project-based learning, Collaborative learning, History teaching, Educational innovation.

1. Introducción

Esta experiencia educativa se aplicó en la Escuela Secundaria General N° 1 “Ignacio Manuel Altamirano” (ESIMA) en la Ciudad de Durango (México). Una vez que los estudiantes se reincorporaron de manera presencial a recibir su educación, después de haber vivido un confinamiento y aislamiento social; que manifestó en las aulas su impacto negativo, surge la necesidad de replantear la forma de enseñanza, dado que no se despertaba el interés del alumno, ni resolvía los retos que se les estaban presentando en su vida cotidiana.

Este proyecto tuvo como objetivos: 1) Desarrollar el área social y emocional de los alumnos de tercer grado por los efectos negativos de la pandemia (SARS-Cov-2). 2) Despertar en ellos el interés por el estudio de la historia y así aumentar el rendimiento académico en la asignatura.

Se implementaron una serie de actividades variadas que hicieron que los alumnos se pusieran activos, reflexivos, creativos, críticos en colaboración con sus iguales; despertando su interés por la historia y obteniendo un mayor aprovechamiento escolar; gracias a las ventajas del trabajo basado en proyectos, logrando institucionalizar anualmente la feria histórica.

Esta es una innovación, cabe mencionar que existen investigaciones diferenciadas realizadas en nivel primaria (Panitz, 1997) y universitario (Sonlleve & Sanz, 2019); ambas con diferentes enfoques.

2. Desarrollo

2.1 Marco teórico

Esta experiencia se fundamenta en la teoría constructivista del aprendizaje, por convenir a los objetivos planteados con anterioridad; tal es el caso que para Coll (1989) el estudiante es el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, construyendo conocimiento atribuyéndole significados, a través de la interacción con el entorno y la colaboración con sus pares, de igual manera el aprendizaje requiere una intensa actividad por parte del alumno y así se evita la memorización repetitiva y mecánica; para que, al final, sea el alumno quien construya, enriquezca, modifique, diversifique y coordine sus esquemas, esto, por supuesto, dentro de un marco de interacción entre alumnos y profesor, ya que el aprendizaje es una actividad social (Chadwick, 2001).

Por lo tanto, se incorporan principios del aprendizaje basado en proyectos (ABP), estrategia que promueve el aprendizaje activo, significativo y contextualizado.

Según García-Varcácel Muñoz-y Basilotta (2017), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) puede definirse como una modalidad de enseñanza centrada en tareas a través de un proceso compartido de negociación entre los participantes; su objetivo principal es la obtención de un producto final. Es decir, el alumnado participa en la estructuración del proyecto y desarrolla estrategias de investigación, por lo que la dinámica lineal del tema-examen se rompe.

El ABP es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997; citado en Galeana, 2006). Este modelo tiene sus raíces en el constructivismo, que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey. El constructivismo se apoya en la creciente comprensión del funcionamiento del cerebro humano, en cómo almacena y recupera información, cómo aprende y cómo el aprendizaje acrecienta y amplía el aprendizaje previo. El constructivismo enfoca al aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; esto es, que los seres humanos, aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, en base a conocimientos actuales y previos (Karlin & Vianni, 2001).

Para Panitz (1997) el aprendizaje colaborativo es cuando los alumnos son quienes diseñan su estructura de interacciones y mantienen el control sobre las diferentes decisiones que repercuten en su

aprendizaje. Por otro lado Boss y Krauss (2014) consideran que el alumnado tiene un papel activo en el desarrollo del ABP y puede generar conocimiento nuevo a través de actividades reflexivas, como el enunciado de preguntas y la investigación (Botella & Ramos, 2019). En el mismo tenor Artrichter, et al. (1993) enfatiza que involucrar al alumnado en el proceso de investigación puede llevar a pensar en soluciones de mejora de la acción más imaginativas y variadas. Además, mediante la toma de decisiones, según Deci y Ryan (2000), el alumnado no sólo desarrolla la flexibilidad, sino también su motivación, ya que ésta se incrementa ante una sensación mayor de autonomía.

Los principales beneficios reportados por algunos autores de este modelo al aprendizaje incluyen los siguientes según Galeana (2006): Los alumnos desarrollan habilidades y competencias para la solución de problemas, de colaboración para construir conocimiento, aumentan su autoestima y motivación, integran el aprendizaje de la escuela y la realidad.

2.2 Descripción de la innovación

Los estudiantes de tercer grado de secundaria de la ESIMA presentaban diversas dificultades para el aprendizaje de la historia, las cuales se intensificaron después de la pandemia, estas se manifestaban en: miedo a la sociabilización, falta de interés y motivación; bajo rendimiento académico.

Para abordar estas problemáticas, se implementó esta propuesta innovadora, en el aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje activo y colaborativo, con la metodología constructivista. La propuesta consistió en un proyecto de investigación y creación donde los estudiantes: seleccionaron un tema histórico de su interés, investigaron, analizaron y seleccionaron información, diseñaron y crearon un producto final, colaboraron en equipo, compartieron sus aprendizajes con el resto de comunidad escolar en la Feria Histórica.

Se utilizaron diversos materiales de fácil acceso (sopas, periódico, plastilina, colores, tablas, focos, estambres, etc.) para la creación de los productos finales. Se llevó a cabo una evaluación formativa, donde se emplearon instrumentos como diarios de observación, listas de cotejo, escalas estimativas y rúbricas para evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

2.3 Proceso de implementación de la innovación

La innovación consistió en la implementación de una secuencia didáctica basada en la metodología constructivista, la cual se desarrolló en las siguientes etapas:

ETAPA 1. DIAGNÓSTICO:

Con el objetivo de recabar información, se implementó la estrategia de lluvia de ideas o brainstorming, con los alumnos en el aula; en tanto uno de ellos fue tomando nota en el diario de observación docente. Las preguntas detonantes fueron las siguientes:

1. ¿Cómo te sientes socialmente después de la pandemia?
2. ¿En éste momento qué representa para ti estudiar historia?
3. ¿En tu trayecto educativo cómo han sido tus clases de historia y qué sentimientos te han generado?
4. Si tuvieras la oportunidad de cambiar lo anterior ¿qué cambiarías? O bien, ¿cómo te gustaría que fuera la clase?
5. ¿Qué estás dispuesto a hacer para modificar los esquemas anteriores de la clase y generar ese cambio que compartiste?

Con esta herramienta se provocó el trabajo colaborativo y se propició la reflexión grupal y la producción de ideas, mismas que fueron evaluadas y consideradas para la etapa de planeación para resolver la problemática existente a tratar en este proyecto innovador.

ETAPA 2. PLANEACIÓN:

1. Se determinaron los objetivos a alcanzar en el proyecto de innovación con respecto a la problemática.
2. Se generó un listado de con temas históricos a analizar de acuerdo al Plan de Estudios
3. Se dio la explicación de las estrategias a utilizar, de las actividades a realizar y los parámetros de evaluación en sus respectivos momentos; y las áreas de trabajo donde pudieran desarrollar sus actividades.
4. Conformación de equipos (mínimo 2, máximo 4).
5. Seleccionar un tema de los propuestos, de acuerdo a su interés de equipo o bien el que les llame más la atención.
6. Se les motivó para que dieran su mayor esfuerzo, para que dieran rienda suelta a su creatividad y disfrutar esta experiencia educativa.

ETAPA 3. IMPLEMENTACIÓN.

1. Por equipo se organizaron para realizar la investigación, análisis y selección de la información del tema seleccionado, consideraron datos precisos (fechas, personajes, hechos y procesos históricos, aportaciones de su tema y cómo contribuyó ese tema a nuestra actualidad), también rescataron los datos curiosos o impresionantes del mismo. Elaboraron ideas centrales del tema.
2. Llegaron a acuerdos para definir cómo diseñaría su producto final (como un juego de serpientes y escaleras, loterías, ruletas etc., historietas, maquetas, un artículo con diferentes materiales que representara el tema abordado e incluso un video donde ellos fueran los protagonistas), de acuerdo a esto elaboraron la lista de materiales para buscarlos en casa o en la escuela.
3. Construyeron su producto final.
4. Cada equipo compartió el aprendizaje más significativo que obtuvieron y el cómo elaboraron su proyecto (materiales); en tanto otro equipo realizó la coevaluación correspondiente.
5. En una mesa de diálogo al lado de otros equipos compartieron lo que significó vivir esta experiencia y lo que aprendieron de los otros, expresaron como se sintieron al construir ellos mismos su propio aprendizaje, al organizarse y al convivir con sus iguales. Expresaron las dificultades o retos tuvieron que vencer para lograr el objetivo.
6. Feria histórica, al ver tanta motivación, confianza e interés por parte de los alumnos se les exhortó a compartirlo con la comunidad escolar, a través de exposiciones en el pórtico de la Institución.
7. Reflexión docente de la práctica educativa, del proyecto implementado como innovación educativa plasmado en un informe de resultados.

ETAPA 4. EVALUACIÓN

Se evaluó el proceso y los resultados del aprendizaje de forma continua, con diversos instrumentos en las etapas de la secuencia didáctica:

1. Diagnóstico: con diarios de observación.
2. Planeación: listas de cotejo.
3. Implementación: escalas estimativas y rúbricas en coevaluación; informe de resultados por parte del docente.

2.4 Evaluación de resultados

Los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes:

- Se logró la integración, colaboración y sociabilización entre los alumnos.
- Se incrementó el ánimo e interés en la clase de historia.

- Subió la aprobación y promedio general del grupo en la asignatura.
- Los alumnos construyeron su propio aprendizaje, fueron los protagonistas del mismo y desarrollaron su creatividad utilizando materiales que no consideraban de uso frecuente y eficiente.
- Los alumnos tomaron conciencia de porqué es importante la historia en nuestra vida y para qué es funcional, desarrollaron su sentido crítico-reflexivo.
- Los alumnos expresaron su sentir y adquirieron un conocimiento significativo porque fueron los protagonistas de su propia historia.
- En la feria histórica, la comunidad escolar docentes y alumnos participaron dando un recorrido y escuchando lo aprendido por los alumnos; generando la motivación para llevar a cabo este tipo de proyectos.
- Se generó no solo de manera personal sino también con mis compañeros docentes una reflexión de nuestra práctica educativa, para la mejora continua.

A continuación se presenta evidencia del proyecto de innovación aplicado en sus diferentes etapas:

Figura 1. Etapa de Diagnóstico.



Figura 2. Etapa de Planeación.



Figura 3. Etapa de Implementación.



Figura 4. Etapa de Evaluación (1).

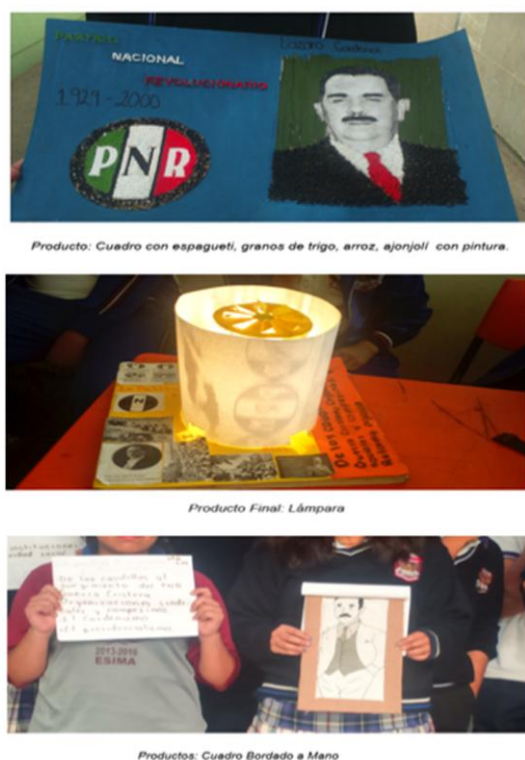


Figura 5. Etapa de Evaluación (2).

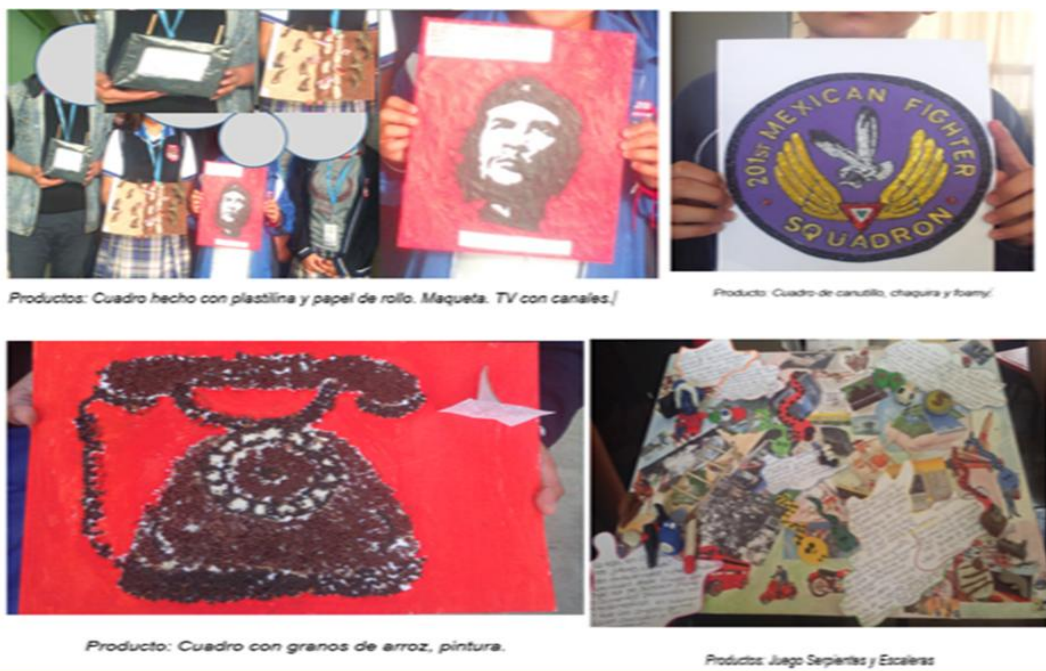


Figura 6. Etapa de Evaluación (3).



3. Conclusiones

El Aprendizaje Basado en Proyectos, es una metodología altamente motivadora para los estudiantes, ya que les permite tomar un rol activo en su propio aprendizaje, al trabajar en temas de su interés y de relevancia para sus vidas, sintiéndose más comprometidos con el proceso de aprendizaje. Les permite apropiarse de un aprendizaje de diversas maneras y a su ritmo, promueve el trabajo en equipo ayudando a romper barreras sociales y culturales, mejorando la calidad de la educación. La experiencia de innovación educativa realizada demuestra la efectividad de estrategias constructivistas y colaborativas para fortalecer el aprendizaje de la historia en alumnos de secundaria. Los resultados obtenidos evidencian un impacto positivo en diversos aspectos, desde la motivación y el rendimiento académico hasta el desarrollo de habilidades y la toma de conciencia de la importancia de la historia. Destaca el papel del docente como guía y facilitador del aprendizaje, creando un ambiente propicio para el desarrollo de la autonomía y la responsabilidad de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Esta experiencia invita a la reflexión sobre la necesidad de implementar estrategias innovadoras que respondan a las necesidades y características de los estudiantes actuales, promoviendo un aprendizaje significativo, relevante y contextualizado.

Referencias

- Botella Nicolás, A. M., & Ramos Ramos, P. (2019). Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos. Una revisión bibliográfica. *Perfiles educativos*, 41(163), 127-141.
- Chadwick, C. B. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 31(4), 111-126.
- Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed*, 1(27), 1-17.
- García-Varcácel Muñoz-Repiso, Ana y Verónica Basilotta Gómez-Pablos (2017), "Aprendizaje basado en proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de educación primaria", *Revista de Investigación Educativa*, vol. 1, núm. 35, pp. 113-131.
- Karlin, M., & Viani, N. (2001). Project-based learning. Medford, OR: Jackson Education Service District. Retrieved July 9, 2002.
- Martínez, P. M., & Gracia, P. R. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 15(1), 81-90.
- Panitz, T. (1997). "Aprendizaje colaborativo versus aprendizaje cooperativo: una comparación de los dos conceptos que nos ayudará a comprender la naturaleza subyacente del aprendizaje interactivo", *Aprendizaje cooperativo y enseñanza universitaria*, 8 (2).
- Sonllewa Velasco, M., & Sanz Simón, C. (2019). «Vivir la infancia en tiempos de guerra». Un proyecto de innovación con fuentes orales en el ámbito universitario.

Fortaleciendo la Educación: Impacto del Involucramiento Parental en el Proceso Educativo Escolar

Strengthening Education: Impact of Parental Involvement on the Educational Process in Schools

Susana Salazar Razo

Resumen

La participación de los padres en la educación de sus hijos trae numerosos beneficios para padres, hijos y maestros. La implicación activa de los padres en la escuela resulta en mayor asistencia, disminución de la deserción, mejor conducta y actitudes de los alumnos, mejor comunicación entre padres e hijos y mayor apoyo comunitario a la escuela. Sin embargo, la escasa participación parental es un problema en la institución educativa de donde se desprende esta experiencia que se comparte. Para resolverlo, se implementaron estrategias como la participación de los padres en las jornadas escolares, charlas sobre la importancia de su involucramiento, recreos con padres y su implicación en actividades y exposiciones escolares. Este estudio se realizó en una escuela primaria con 25 estudiantes de quinto grado. Los resultados mostraron un aumento en la motivación y rendimiento académico de los alumnos, mayor participación y compromiso de los padres, y lazos más estrechos entre padres e hijos. Los padres se preocuparon más por el aprendizaje de sus hijos, asistiendo durante 15 días a la jornada escolar y apoyándolos en sus actividades diarias. Esto les permitió comprender mejor las necesidades cognitivas, afectivas y emocionales de sus hijos. La presencia y apoyo de los padres en el aula también influyó positivamente en la percepción de los estudiantes hacia ellos, aumentando el compromiso de los niños con su aprendizaje.

Palabras clave: participación, proceso educativo, padre, educación.

Abstract

Parental involvement in their children's education brings numerous benefits to parents, children, and teachers. Active parental involvement in school results in higher attendance, lower dropout rates, improved student behavior and attitudes, better communication between parents and children, and greater community support for the school. However, low parental involvement is a problem in the educational institution from which the experience shared is derived. To solve it, strategies such as parental participation in school days, talks on the importance of parental involvement, recesses with parents, and their involvement in school activities and exhibitions were implemented. An elementary school with 25 fifth-grade students conducted this study. The results showed an increase in students' motivation and academic performance, greater parental involvement and commitment, and closer ties between parents and children. Parents were more concerned about their children's learning; they attended school for 15 days and supported them in their daily activities. This allowed them to better understand their children's cognitive, affective, and emotional needs. The presence and support of parents in the classroom also positively influenced the students' perception of them, increasing the children's commitment to their learning.

Key words: participation, educational process, parent, education.

1. Introducción

La educación primaria constituye un pilar fundamental en el desarrollo de los niños, marcando un período crucial en el que se sientan las bases para su futuro académico, personal y social. En este viaje formativo, la participación activa de los padres de familia se erige como un elemento indispensable para potenciar el aprendizaje, el bienestar y el desarrollo integral de los estudiantes.

Sin embargo, en el panorama educativo actual, se observa con preocupación una deficiencia alarmante en la participación de los padres en la educación de sus hijos, especialmente en el nivel primario. Esta situación, lejos de ser un problema aislado, representa un obstáculo significativo para el óptimo aprovechamiento de las potencialidades de cada niño y el logro de los objetivos educativos propuestos.

Diversos factores contribuyen a esta problemática. Los ritmos acelerados de la vida moderna, las exigencias laborales y las responsabilidades familiares, en ocasiones, pueden relegar a un segundo plano la implicación activa de los padres en la educación de sus hijos. A esto se suma la falta de estrategias y herramientas adecuadas para fomentar una participación efectiva, tanto por parte de las instituciones educativas como de las propias familias.

Es imperativo, por tanto, revertir esta tendencia y promover un cambio de paradigma en el que la participación de los padres de familia sea vista como un componente esencial del proceso educativo. Para ello, se requiere de un esfuerzo conjunto y coordinado entre las instituciones educativas, las familias y la comunidad en general.

En este contexto, el presente trabajo aborda la temática de la participación de los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos a nivel de educación primaria, explorando las causas de la desvinculación actual, analizando sus consecuencias negativas en el aprendizaje de los niños, y, principalmente, proponiendo estrategias y soluciones viables para fomentar una participación activa, consciente y comprometida por parte de las familias en el proceso educativo de sus hijos.

A través de un análisis profundo y reflexivo, se busca sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia de la participación de los padres, brindando herramientas y recursos prácticos para su implementación efectiva en las aulas y en el seno familiar. En definitiva, se aspira a construir un modelo educativo integral en el que la sinergia entre escuela y familia sea el motor que impulse el desarrollo integral y el éxito futuro de nuestros niños.

2. Desarrollo

La estrategia que se documenta está sustentada en el humanismo, ya que esta teoría es sinónimo de fomentar lo que ya existe en lo más íntimo de la persona, o con palabras de Villegas (1984) cabría referirse a un "humanismo esencialista que reduce el hombre a su naturaleza" (p. 75). Según Rogers el potencial del individuo humano es único, y se desarrolla de forma única dependiendo de la personalidad de cada uno. De acuerdo con Carl Rogers (1959), las personas quieren sentir, experimentar y comportarse de formas que son consistentes con la autoimagen. Cuanto más cercana está la autoimagen y el yo ideal, más consistentes y congruentes son las personas y más valor creen que tienen.

Los conceptos claves que se abordan en esta estrategia es participación, proceso educativo, el concepto de padre, y se identifican cuáles son las obligaciones que los padres tienen con respecto a sus hijos en el ámbito educativo, se busca crear padres conscientes del valor que tiene el que ellos se involucren el proceso educativo de sus hijos. Por lo tanto, es sabido que la falta de participación de los padres en las tareas escolares y extraescolares de sus hijos trae consigo varios problemas en el alumno como: el bajo rendimiento escolar, baja autoestima, mala conducta, ausentismo y deserción escolar, porque el alumno siente la

desatención por parte de los padres y crea en ellos una indiferencia hacia las tareas escolares, no se sienten motivados y por consiguiente su rendimiento es menor que en los niños que tienen el apoyo y la atención de sus padres.

A partir de este análisis, se ve a los procesos de participación de los padres de familia como una estrategia para mejorar el proceso educativo de los alumnos, así como mejorar el clima escolar y contribuir a la mejora educativa, teniendo una relación cercana entre familia-escuela. En su libro “Cómo son y cómo podrían ser las relaciones entre escuelas y familias en opinión del profesorado” Bacete (2006) destaca las siguientes:

1. Los resultados de la investigación avalan ampliamente la importancia del hogar en los procesos educativos de los hijos (Christenson, Rounds y Gorney, 1992; Pérez, 2004).
2. En la literatura sobre escuelas eficaces, se destaca el hecho de que las mejores escuelas, las que ofrecen un mayor apoyo a los padres y los niños obtienen logros superiores, siempre cuentan con padres que las apoyan y se encuentran integradas en sus barrios (Epstein, 1997; Marchesi, 2004).
3. La investigación (Henderson, 2002; Martínez-González, 1996) ha demostrado claramente que cuando los padres participan en la vida escolar no sólo se alcanzan un amplio número de efectos positivos, sino que los beneficiarios son diversos (el niño, los profesores, los padres, el centro escolar). Además, los constantes cambios sociales están produciendo una continua pérdida de recursos de familias y escuelas para hacer frente a sus funciones, lo que refuerza la necesidad de colaboración entre padres y profesores.

En su documento, La participación de las familias en la escuela (Borrel, 2017), examina cómo es el ejercicio de la participación de los padres en la educación infantil. En primer bloque se alude a los distintos roles que las familias pueden adoptar a la hora de participar, y se traza un breve recorrido a la normativa básica española sobre el ejercicio de la participación. En segundo bloque se analiza el ejercicio de la participación de las familias desde el modelo teórico bipiramidal de Hornby (1990), y se estudian comparativamente las propuestas de varios autores sobre las dimensiones y grados en los que se materializa este ejercicio de participación de los padres en la educación infantil.

En su estudio La participación de las familias en la educación escolar, (Reparaz & Naval, 2014) obra colectiva que no solo tiene por objeto de estudio la participación, sino que es, además, el resultado de la propia participación. En un contexto en el que la mejora de la calidad de nuestra educación es tan necesaria como compleja, cuando los factores de influencia son tan variados y se corre el riesgo de perderse en suposiciones y en conjeturas escasamente fundadas, adquiere pleno sentido generar evidencias empíricas, explorar a partir de ellas la importancia de la participación familiar y recomendar su atinado fortalecimiento como una forma de contribuir, sustantivamente, al éxito educativo y a la mejora escolar. Participación familiar entendida en un sentido moderno como sinónimo de implicación parental que puede manifestarse de distintas maneras y ejercerse con diferente intensidad.

Los autores (Pizarro Laborda, Santana López, & Vial Lavín, 2013) en su artículo, La participación de la familia y su vinculación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en contextos escolares, describe que los nuevos escenarios educativos demandantes de calidad y equidad ubican la vinculación familia-escuela en un sitio clave, pues si se da positivamente, tendrá potencialidades de colaboración mutua, favoreciendo aprendizajes significativos en los estudiantes. A partir de este análisis, se relevan los procesos de participación parental como instancia estratégica para mejorar los aprendizajes, mejorar el clima escolar y contribuir a la mejora educativa.

Con base en lo anterior, la experiencia que a continuación se presenta aporta resultados

relevantes y significativos, ya que a diferencia de otras intervenciones al haber tenido la oportunidad de que los padres de familia asistieron los 15 días acompañando a sus hijos en su jornada escolar, con las diferentes estrategias que se aplicaron en el aula los padres de familia pudieron observar las necesidades que tienen sus hijos, lo importante que es el que ellos estén siempre acompañándolos y lo significativo que es para los niños ver a sus padres interesados en su proceso educativo, de igual manera para los niños fue muy sustancioso ver a sus padres estar tiempo en la escuela, se sentían acogidos, queridos y sobre todo pudieron percatarse de lo importantes que son para sus padres y que en ocasiones por diversas situaciones, como lo es el trabajo, esta comunicación se pierde.

Uno de los beneficios más grandes que se obtuvieron en esta intervención es que se pudieron fortalecer los lazos familiares entre padres e hijos, y que al igual que con los alumnos la relación padre-maestro también se vio fortalecida de manera significativa, debido a que los padres empezaron a mejorar su comunicación con el maestro, con el objetivo de mantenerse informados sobre el avance académico de sus hijos.

La participación educativa implica una acción social y pedagógica. Promueve interacciones entre los miembros de diversos tipos: a nivel de docentes, entre docente-directivos, alumnos-docentes, padres-docentes, padres-directivos, mejorando la relación entre los diferentes actores y mejorando los aprendizajes de los escolares, al haber una participación activa por parte de los padres se aumenta la motivación en los estudiantes. Los padres deben participar en las actividades escolares, manteniendo una relación positiva con el docente de su hijo o hija, además deben tener buen concepto de los docentes. esto permitirá cerciorarse de su rendimiento académico, el diálogo con el docente también les permite conocer cómo está el niño en la escuela y a su vez el estudiante ve la preocupación o interés por parte de sus padres. (Roldan, M.; 2016) participación de los padres.

2.1 Marco teórico

2.1.1 Fundamentación teórica de la línea de innovación educativa.

La línea de innovación educativa que sigue este proyecto es el conectivismo y el aprendizaje social, para lo cual el conectivismo se define según George Siemens (2004), como una teoría del aprendizaje que surge en la era digital como respuesta a los cambios vertiginosos en la forma en que adquirimos y compartimos información. Se centra en la capacidad de establecer conexiones, aprender a aprender y adaptarse a un mundo en constante cambio.

Características del conectivismo:

- El aprendizaje es visto como un proceso continuo y dinámico: El aprendizaje no se limita a un espacio o tiempo específicos, sino que se desarrolla a lo largo de la vida a través de la interacción con diversas fuentes y experiencias.
- Importancia de las redes y comunidades: El aprendizaje se potencia a través de la colaboración, el intercambio de ideas y la construcción colectiva de conocimiento en redes sociales, comunidades virtuales y entornos online.
- Diversidad de recursos y perspectivas: El conectivismo reconoce la validez de múltiples fuentes de información, incluyendo no solo materiales académicos tradicionales, sino también blogs, redes sociales, videos, etc.
- Habilidades clave para el aprendizaje: El conectivismo enfatiza el desarrollo de habilidades como la comunicación, la colaboración, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad.

Por su parte, el Aprendizaje Social, propuesto por Albert Bandura en la década de 1960, se basa en la idea de que el aprendizaje ocurre a través de la observación e interacción con otras personas. Los individuos aprenden observando el comportamiento de otros, las consecuencias

de sus acciones y las recompensas o castigos que reciben.

Algunos elementos clave del Aprendizaje Social son:

- Observación: Los individuos aprenden observando a otros, ya sean modelos a seguir, figuras de autoridad o compañeros.
- Modelado: El aprendizaje se facilita cuando se observan modelos que demuestran el comportamiento deseado de manera clara y consistente.
- Reforzamiento: Las recompensas y los castigos influyen en la probabilidad de que se repita un comportamiento observado.
- Autoeficacia: La creencia en la propia capacidad para aprender y tener éxito influye en el esfuerzo y la motivación para el aprendizaje.

Algunos autores relevantes del Aprendizaje son: Albert Bandura, psicólogo social reconocido por su teoría del aprendizaje social y sus conceptos de modelado y autoeficacia; Lev Vygotsky, psicólogo ruso que enfatizó la importancia de la interacción social y la cultura en el aprendizaje; Jean Piaget, biólogo y psicólogo suizo que estudió el desarrollo cognitivo de los niños y propuso una teoría del desarrollo intelectual en etapas; Jerome Bruner, psicólogo estadounidense que investigó el aprendizaje por descubrimiento y el papel de la narración en la cognición.

El Conectivismo y el Aprendizaje Social se complementan y enriquecen mutuamente. El conectivismo proporciona el marco para comprender cómo aprendemos en la era digital, a través de redes y comunidades, mientras que el aprendizaje social ofrece principios y estrategias para fomentar el aprendizaje colaborativo y observacional. En conjunto, estas teorías ofrecen una visión integral del aprendizaje en el siglo XXI, destacando la importancia de la colaboración, la comunicación, la adaptación y la construcción colectiva de conocimiento.

Algunas investigaciones desarrolladas sobre esta línea temática son:

- Fomentando el aprendizaje de la ciencia a través del conectivismo y la participación de los padres en la educación primaria (Siemens, 2012). En esta investigación, George Siemens explora cómo el Conectivismo y la participación de los padres pueden fomentar el aprendizaje de la ciencia en la educación primaria. El estudio se basa en un proyecto donde los estudiantes crearon blogs para compartir sus investigaciones científicas y recibieron retroalimentación de sus compañeros, docentes y padres. Los resultados indicaron que el uso de blogs y la participación activa de los padres promovieron el desarrollo de habilidades científicas, el pensamiento crítico y la comunicación efectiva.
- Aprendizaje social y desarrollo de la alfabetización temprana a través de la participación de los padres en la educación primaria" (Prensky & Collins, 2010). Marc Prensky y Kathleen Collins analizan en este trabajo cómo el Aprendizaje Social y la participación de los padres pueden contribuir al desarrollo de la alfabetización temprana en la educación primaria. El estudio se basa en una experiencia de aprendizaje donde los estudiantes y sus padres participaron en actividades de lectura conjunta y juegos de palabras online. Los resultados indicaron que la participación activa de los padres promovió el interés por la lectura, el desarrollo de habilidades fonológicas y la comprensión lectora.
- Otra investigación realizada sobre esta línea temática es "Implementación de comunidades online de aprendizaje para fomentar la participación de los padres en la educación primaria" (Wenger & White, 2014). Etienne Wenger y Sarah White exploran en esta investigación la implementación de comunidades online de aprendizaje para fomentar la participación de los padres en la educación primaria. El estudio se basa en una plataforma online donde los padres podían compartir recursos, estrategias y

experiencias para apoyar el aprendizaje de sus hijos. Los resultados indicaron que las comunidades online promovieron la comunicación entre padres, el intercambio de conocimientos y el desarrollo de una comunidad de aprendizaje colaborativa que involucra activamente a las familias.

El tema "Participación de los Padres de Familia: Factor Primordial para la Mejora del Proceso Educativo de sus Hijos en Educación Primaria" se relaciona estrechamente con la tendencia del Conectivismo y Aprendizaje Social por las siguientes razones:

- **Énfasis en la colaboración y el aprendizaje compartido:** El tema destaca el papel crucial de la colaboración entre padres y docentes para fomentar el aprendizaje de los niños en primaria. Esto coincide con el enfoque del Conectivismo y Aprendizaje Social, que promueve el aprendizaje a través de la interacción, el intercambio de ideas y la construcción colectiva de conocimiento.
- **Importancia de las redes de apoyo:** El tema resalta la importancia de las redes de apoyo, como las familias, en el proceso educativo. El Conectivismo y Aprendizaje Social también enfatiza el valor de las redes sociales y comunidades en línea para el aprendizaje continuo y la colaboración.
- **Aprovechamiento de diversos recursos y perspectivas:** El tema sugiere la necesidad de involucrar a los padres en el proceso educativo, aprovechando sus conocimientos, experiencias y perspectivas. Esto alinea con el principio del Conectivismo de aprender de diversas fuentes y perspectivas para construir una comprensión más rica y completa.
- **Comunicación y colaboración fluida:** El tema subraya la importancia de la comunicación y colaboración fluida entre padres y docentes. El Conectivismo y Aprendizaje Social promueve el uso de herramientas digitales y plataformas en línea para facilitar la comunicación, el intercambio de recursos y la colaboración entre diferentes actores educativos.

2.2.2 Área teórica de la educación

El área teórica con la que se diseñó este proyecto de innovación educativa, se vincula es el socioculturalismo, también conocido como la teoría sociocultural del desarrollo humano, la teoría sociocultural según Antón (2010), fue inicialmente desarrollada por Lev Vygotsky, psicólogo ruso que desempeñó su principal labor investigadora durante la segunda década del siglo pasado es una perspectiva psicológica que enfatiza el papel de la interacción social y la cultura en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. A diferencia de otras teorías que se centran en los factores biológicos o individuales, el socioculturalismo sostiene que el desarrollo humano es un proceso mediado por la interacción con los demás y la participación en actividades culturales.

Desde planteamientos de la teoría sociocultural, el aprendizaje es un proceso beneficioso de transformación cognitiva y social que se da en un contexto colaborativo, es decir, aprendemos al observar y participar con otros individuos y por mediación de artefactos culturales en actividades dirigidas hacia una meta. Las habilidades mentales superiores aparecen en primer lugar en interacción con otras personas y/o artefactos culturales (ordenadores, diccionarios, etc.). Con el tiempo estas habilidades se interiorizan y el individuo ya es capaz de operar por sí solo, sin ayuda de otros.

El socioculturalismo ha tenido un impacto significativo en la teoría y la práctica educativa. Sus principios se han utilizado para desarrollar una variedad de enfoques educativos efectivos, como el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en proyectos.

Este proyecto de innovación educativa se vincula con el socioculturalismo por las siguientes

razones:

- Énfasis en la interacción social: El tema resalta la importancia de la interacción entre padres, docentes, niños y la comunidad educativa en el proceso de aprendizaje. El socioculturalismo sostiene que el aprendizaje se da a través de la interacción social, el diálogo, la colaboración y el intercambio de experiencias.
- Influencia del contexto social: El tema reconoce el papel del contexto social y familiar en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. El socioculturalismo enfatiza que el aprendizaje está situado en un contexto social y cultural específico que influye en cómo se construye el conocimiento.
- Aprendizaje como proceso colaborativo: El tema promueve el aprendizaje colaborativo entre padres, docentes y niños. El socioculturalismo destaca que el aprendizaje es un proceso social que se enriquece con la colaboración y el aporte de diferentes perspectivas.

De igual forma esta innovación educativa, se relaciona con el área del humanismo, ya que este se presenta como un concepto con diversas interpretaciones, abarcando tanto el estudio de las letras, los clásicos y la filología grecorromana como una filosofía de vida que exalta los valores humanos. En su vertiente académica, el humanismo se asocia al estudio de las humanidades, englobando disciplinas como la literatura, la historia, la filosofía y las lenguas clásicas, con especial énfasis en la cultura grecorromana. Esta corriente busca comprender y preservar el legado cultural de la Antigüedad, considerándolo como base fundamental para el desarrollo intelectual y moral del ser humano.

Por otro lado, en palabras de Rodríguez (2008), el humanismo también se manifiesta como una filosofía de vida que sitúa al ser humano en el centro del universo, priorizando su bienestar, desarrollo y potencial. Esta perspectiva, denominada humanismo secular o laicista, se distancia de las creencias religiosas y propone la búsqueda de la felicidad y la realización personal a través de la razón, la creatividad y la ética. De igual forma se vincula con el área teórica del humanismo por lo siguiente:

- Enfoque en el desarrollo integral del niño: El tema busca fomentar la participación de los padres para promover el desarrollo integral de sus hijos, incluyendo aspectos académicos, emocionales y sociales. El humanismo coloca al estudiante en el centro del proceso educativo y valora su desarrollo personal en todas sus dimensiones.
- Importancia de la relación entre padres e hijos: El tema resalta la importancia de la relación entre padres e hijos como base para el aprendizaje y el bienestar emocional. El humanismo enfatiza el valor de las relaciones humanas positivas y significativas en el proceso educativo.
- Rol de los padres como facilitadores del aprendizaje: El tema sugiere que los padres pueden actuar como facilitadores del aprendizaje de sus hijos, brindándoles apoyo, guía y recursos. El humanismo promueve el papel activo de los padres en la educación de sus hijos.

2.2 Descripción de la innovación

Es evidente que la vida familiar es bastante compleja y está sometida a muchas más presiones externas que hace unas décadas. Es una realidad que las familias han cambiado, debido a las transformaciones que se han dado en los últimos años en torno a la sociedad, por ejemplo, la incorporación de la mujer al mundo laboral, las familias disfuncionales, son algunos de los aspectos que condicionan las actuaciones de los padres.

Los padres muestran bastante desinterés por la participación en el proceso educativo

de sus hijos y delegan esta responsabilidad a los maestros, justificando que ellos son los responsables de que el niño aprenda y así evitar su implicación, es decir, el hecho de que las familias colaboren con la escuela, no parece formar parte de las atribuciones o prioridades que los padres consideran fundamentales para la educación de sus hijos.

A los padres de familia les corresponde asumir funciones para las cuales no han sido formados, como el de ser padre o madre en la familia. Tampoco han recibido educación para asumir su papel formativo y constituir familias educadoras. Su formación académica es limitada y no les permite brindar acompañamiento significativo en la formación escolar de su hijo. Además, debido a la falta de tiempo y horario de trabajo, no vigilan la realización y entrega de tareas educativas, afectando directamente su función formativa. Otro factor que afecta la función educadora del padre es la familia numerosa que, no permite participar en las reuniones educativas, porque no tiene quien cuide a los hijos o bien cuando asisten su atención y participación es limitada, no considerando la información sobre el rendimiento académico de sus hijos.

Por lo cual se vio en la necesidad de implementar esta investigación en un grupo de primaria, debido a que existía gran desinterés de los padres de familia hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos, era un grupo con grandes carencias, ya que los alumnos faltaban constantemente, no se justifican las inasistencias al docente por parte del padre de familia, los alumnos no llevaban tareas, no terminaban sus trabajos escolares y presentaban gran desinterés hacia su educación, por lo cual se optó por buscar la forma de involucrar a los padres de familia en este proceso y así mejorar las carencias que se tenían dentro del aula.

La innovación educativa que se implementa, busca minimizar esta problemática existente, es aplicar una serie de siete estrategias con las cuales se busca primero que nada concientizar al padre de familia sobre la importancia que tiene el que apoye a su hijo en su proceso educativo, posteriormente irlo involucrando en las actividades escolares de su hijo al pedirle que asista durante quince días acompañando a su hijo en la jornada escolar, en donde se desarrollarán diversas actividades para fortalecer en el grupo el trabajo colaborativo y la unión de padre e hijo. Para el desarrollo de estas estrategias se utilizaron materiales diversos, como el uso del cañón para la proyección de conferencias, cartulinas, hojas de máquina, juegos diversos, y materiales de uso común en los alumnos como son marcadores, colores, etc.

El proyecto de innovación educativa aplica estrategias que mejoran la participación de los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos, a través de actividades diversas. Para poder desarrollar esta investigación primero es necesario conocer cuáles son las formas de participación que los padres tienen en el proceso educativo de sus hijos y si es que participan en este; por lo cual las preguntas detonantes de esta estrategia son:

1. ¿Cuáles son las formas de participación de los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos?
2. ¿Cuáles estrategias mejoran la participación de los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos?

Los objetivos de la estrategia diseñada fueron:

- **Objetivo general:** Analizar la importancia de la participación de los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos.
- **Objetivos específicos:** 1) Conocer cuáles son las formas de participación de los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos 2) Aplicar estrategias que mejoren la participación de los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos.

Para recabar la información necesaria para el desarrollo de la estrategia propuesta se utilizaron como técnicas de recogida de datos la observación directa realizada dentro y fuera de la institución educativa y la entrevista, las cuales fueron realizadas al director de la escuela, maestros frente a grupo, padres de familia y alumnos, que son los factores preponderantes en este proceso.

La observación es una técnica que nos permite observar la realidad tal cual, ya que el objetivo de esta según (Galindo, 1998) es comprender el comportamiento y las experiencias de las personas como ocurren en su medio natural. Por lo tanto, se intenta observar y registrar información de las personas en sus medios con un mínimo de estructuras y sin interferencia del investigador. Permite la recogida directa de información, sin intermediarios, y por tanto sin interpretaciones previas ni mediatizadas por otras personas.

- Se realiza directamente sobre los individuos y grupos que interrelacionan en el programa.
- Facilita la selección de informantes y el desarrollo de las entrevistas.
- Abarca los diversos aspectos del programa (diseño, ejecución, organización, material, etc.,).
- Se desarrolla en el escenario de los hechos, tal y como se presentan en la práctica
- Posibilita desvelar la coincidencia o contradicciones entre discursos y praxis, entre opinión y acción.

De igual forma se optó por la aplicación de entrevistas a padres de familia, maestros y alumnos, que son los actores involucrados en esta estrategia propuesta. Para (Canales & Cerón, 2006) la entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial. Canales la define como “la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto.

Para este proyecto el concepto de participación busca el involucramiento de los padres y madres de familia en una o varias actividades relacionadas con la escuela, por ejemplo, enviar diariamente a clases a sus hijos, solventar los gastos que requiere el enviar a los hijos a la escuela, asistir y participar en las reuniones de padres de familia, colaborar voluntariamente en el mejoramiento de la escuela, ayudar a los hijos en las tareas escolares y extraescolares, animar los logros de los hijos en las actividades que realizan y sobre todo brindar estabilidad en el funcionamiento del hogar para que tengan un espacio tranquilo, que brinde seguridad para el desarrollo de sus actividades escolares.

2.3 Proceso de implementación de la innovación

En esta estrategia se plantean y proponen un conjunto de estrategias que buscan reforzar la integración de la familia a la escuela, lo que constituye una alternativa viable, teniendo en cuenta que, si los padres o tutores demuestran interés por los procesos realizados en el plantel, los estudiantes muy probablemente aumentarán su interés por ser parte activa y no obligada de su propia educación.

El hecho que los padres de familia logren involucrarse con la escuela y empiecen a darle la importancia y sentido a su rol a partir de los espacios de reflexión creados por la institución donde sus ideas y opiniones sean tomadas en cuenta en la toma de decisiones generando canales de comunicación eficaces y permitiendo esto ganar confianza y seguridad entre todos los estamentos que hacen parte del proceso educativo de los estudiantes, tal como lo señala, (Razeto, 2016) al citar a Epstein, donde plantea, que en las estrategias iniciales, es de gran

relevancia el hecho que la familia haga parte fundamental y se incluya desde la etapa inicial de escolaridad del niño, debido a que es precisamente en la etapa de la básica primaria donde se forjan de manera sólida las bases educativas de cada uno de los dicentes, para prepararlo para la vida y logren enfrentar los retos del mundo actual.

La propuesta consta de un conjunto de 7 estrategias que buscan fortalecer y dar a conocer a los padres de familias o tutores de los alumnos de cuarto grado de primaria de la escuela Niños Héroes, la importancia que tiene el que ellos participen activamente en la educación de sus hijos, de tal manera que se refuercen los procesos educativos de los alumnos.

Las estrategias propuestas se denominan de la siguiente manera:

1. Presento a mi familia
2. Nuestro tiempo en familia
3. ¿Me acompañas a clases?
4. Famicuentos
5. Recreos recreativos
6. Ayudo a mi hijo en su rol de estudiante
7. Todos a nuestro recital

En la sección de Anexos se presentan las estrategias de participación de padres de familia en el proceso educativo de sus hijos, todas planeadas con el objetivo de concientizar a los padres de familia sobre lo importante que es el que se involucren pero sobre todo se hagan partícipes del proceso de formación en el que se encuentra su hijo, y reconozcan lo fundamental que es para los alumnos que ellos como padres se preocupen y ocupen de todas las actividades que ellos realizan dentro como fuera de la escuela, pero sobre todo que el padre conozca los beneficios que trae para su hijo el que participe activamente en su proceso de aprendizaje.

2.4 Evaluación de resultados

La propuesta de innovación planteada es novedosa, porque dentro del desarrollo de las estrategias se está trabajando directamente con el factor que está generando que esta problemática se presente, en este caso el poder llevar al padre de familia a las aulas y que este pueda vivenciar las situaciones por las que su hijo pasa día con día a causa de la falta de apoyo que recibe de sus padres, crea primero que nada, conciencia en los padres de familia de la importancia que juega el que ellos desempeñen de manera adecuada su rol como padres, pueden ver el impacto positivo o negativo que su involucramiento en el proceso educativo de sus hijos puede provocar en ellos, generando desde este aspecto primero que nada la conciencia de su participación.

Si bien las estrategias propuestas representaron mejoras, la problemática que se ha venido arrastrando desde tiempo atrás, no se ha podido erradicar del todo, debido a los cambios que la sociedad ha vivido en la actualidad, al dar el empoderamiento a la mujer, le ha creado más responsabilidades y obligaciones que tenía tiempo atrás, y el realizar actividades que antes no hacía ha generado que los hijos pasen en muchos casos a un segundo término, trayendo consigo una serie de consecuencias en ocasiones negativas para los niños. Por lo cual esta propuesta de innovación busca llevar a los padres de familia a que vivan junto a sus hijos, por lo que pasan en la escuela durante una jornada escolar, y que muchas de las situaciones que tuvieron que atravesar en el día a día fue por falta de apoyo de ellos como padres.

Por lo tanto, con la aplicación de las diversas estrategias que se plantearon para el logro de los objetivos de esta ponencia, se puede decir que se lograron a cabalidad, porque el interés de los padres hacia el proceso educativo de sus hijos aumentó significativamente, los resultados en los alumnos pudieron ser visibles, porque al ser un grupo que no cumplía con sus tareas extraescolares, que raras veces cumplía con el material encargado para el desarrollo de alguna

actividad, al ser niños que faltaban constantemente y sin dar una justificación creíble al docente, se pudieron observar cambios importantes al ir disminuyendo constantemente este tipo de incidencias, ahora se tienen niños y padres preocupados, pero sobre todo ocupados de su proceso educativo.

Los resultados positivos se fueron dando según fue avanzando el tiempo y se fueron aplicando las diversas estrategias planteadas, ya que se comenzaba viendo conferencias con el objetivo de concientizar a los padres sobre lo importante que tiene el que se involucren y sean padres activos en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos, ahora hay padres motivados y alumnos más felices, que pueden decir a sus compañeros que sus padres si los apoyan, si los acompañan.

3. Conclusiones

Para empezar, se puede decir que padres y maestros reconocen la importancia que tiene mantener una buena relación entre ambos estamentos, especialmente por la posibilidad de propiciar un mayor esfuerzo del estudiante en su proceso de formación académica y la estabilidad de una sana convivencia en la escuela, los padres reconocen que les hace falta involucrarse más en las actividades escolares y extraescolares de sus hijos, y los maestros que hace falta que ellos involucren más a los padres en las actividades realizadas dentro del aula, esto con la finalidad de que los padres se familiaricen más con los contenidos que sus hijos trabajan en la escuela y puedan identificar junto con los maestros las fortalezas y las áreas de oportunidad de sus hijos y trabajar en conjunto con el maestro para mejorarlas.

Las conclusiones a las que se llegan es que hace falta involucrar al padre de familia en el proceso educativo de sus hijos, se puede percibir en esta propuesta que el padre está dispuesto dentro de la medida de lo posible a participar, pero hace falta ese llamado por falta del docente para hacer que el padre también se siente coautor de este proceso en su hijo y que el maestro no es el único responsable,

Considero que esta propuesta debería implementarse en todos los grados escolares y podría ser al comienzo del ciclo escolar, para que el padre y/o madre conozca desde el inicio del proceso educativo de su hijo cuál es su rol que él/ella debe desempeñar y sobre todo cuál es la manera adecuada de llevarlo a cabo y conocer los beneficios que esto traerá no solo a sus hijos, sino a todos los involucrados en este proceso.

Referencias

- Antón, M. (2010). Aportaciones de la teoría sociocultural al estudio de la adquisición del español como segunda lengua. *Resla*, 9-30.
- Bacete, F. J. (2006). *Cómo son y cómo deberían ser las relaciones entre escuelas y familias en opinión del profesorado*. Castellón España: Cultura y Educación.
- Borrel, S. R. (2017). La participación de las familias en la escuela. *Revista Española de Pedagogía*, 559-574.
- Canales, & Cerón, M. (2006). *Metodologías de investigación social; introducción a los oficios*. Santiago: Lom.
- Coleman, J. S. (1966). *Igualdad de oportunidades educativas, retrospectiva de 40 años*. Washington: National Center for Educational Statistics.
- Galindo, J. (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México: Addison Wesley longman.
- Pizarro Laborda, P., Santana López, A., & Vial Lavín, B. (2013). La participación de la familia y su vinculación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en.
- Razeto, A. (2016). El involucramiento de las familias en la educación de los niños. Cuatro

- reflexiones para fortalecer la relación entre familias y escuelas. *Páginas de Educación*,, 190-216.
- Reparaz, C., & Naval, C. (2014). Bases conceptuales de la participación de las familias. En F. L. Rupérez, *La participación de las familias en la educación escolar* (págs. 21-32). España: SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA.
- Rodríguez, A. E. (2008). ¿Qué es el humanismo? Problemática de la formación humanística. *Revista Colombiana de Humanidades*, 89-104.

Anexos

Estrategias utilizadas

Estrategia 1: Te presento a mi familia

Con esta actividad se pretende fortalecer las relaciones entre los alumnos y los padres de familia, se citó a los padres con anticipación para que acudiera el día acordado, la actividad consistió en hacer una presentación de sus papás por parte de los alumnos a sus compañeros, se busca que los alumnos conozcan a los papás de sus compañeros para que se familiaricen entre ellos, sepan a qué se dedican, qué hacen en sus tiempos libres.

Propósito	Promover el apoyo familiar en la escuela a través de los lazos afectivos entre padres e hijos.
Dimensión	Expresiva y afectiva
Recursos	Cartulinas, marcadores, colores, pinturas, lápices, cinta.
Actores	Docente, padres de familia y alumnos
Evaluación	Cuestionario
Secuencia Didáctica	
Inicio:	
• Dar la bienvenida a los padres de familia. • Externar a los padres el motivo por el cual se les hizo el llamado. • Explicar a los padres el propósito de la actividad que se llevará a cabo.	
Desarrollo:	
• Pedir a los alumnos que pasen por número de lista a presentar a su mamá o a su papá, el docente dirá quien empieza, debe rescatar aspectos como el nombre, la edad, a qué se dedica, qué le gusta hacer, cuál es su comida favorita. • Entregar a cada papá o mamá una cartulina, para que realicen entre él y su hijo un árbol genealógico acerca de su familia. (Solo abuelos, padres y hermanos). • Proporcionar el material necesario para la realización de la actividad. (Marcadores, lápices, colores). • Dar a los padres las especificaciones para la realización de la actividad. (El diseño del árbol es libre). • Brindar apoyo individualizado a cada padre para la realización de la actividad.	
Cierre:	
• Pasar al frente del aula a cada padre o madre con su hijo a presentar su árbol genealógico, dando una breve explicación acerca de los integrantes de la familia. • Pegar las cartulinas en un lugar visible del aula para que los alumnos puedan conocer más a fondo a la familia de sus compañeros. • Entregar a las mamás un cuestionario para que respondan algunas preguntas acerca de cómo se les hizo la actividad y cómo se sintieron al participar en ella.	

Estrategia 2: Nuestro tiempo en familia

Propósito	Dar elementos que ayuden a la familia a crear espacios para compartir y afianzar la relación familiar.
Dimensión	Expresiva, cognitiva, afectiva
Recursos	Poema, hojas de máquina, plumas
Actores	Docente, padres de familia y alumnos

Evaluación	Cuestionario
Secuencia Didáctica	
Inicio:	
• Dar la bienvenida a los padres de familia. • Externar a los padres el motivo por el cual se les hizo el llamado. • Explicar a los padres el propósito de la actividad que se llevará a cabo. • Cuestionar a los padres acerca del cómo se sienten al acudir al aula a observar a sus hijos.	
Desarrollo:	
• Pasar frente a la madre y al alumno que presentarán el poema “De padre a hijo” de Ángela Marulanda. • Pedir a la madre de familia y al alumno hagan una pequeña presentación de ellos, el niño presentará a su mamá y la mamá presentará a su hijo: esto con el fin de conocer qué tanto saben uno del otro. • Solicitar a la madre y al alumno tomen su lugar para dar inicio al evento. • Dar lectura por parte de la madre al poema “De padre a hijo” de Ángela Marulanda.	
Cierre:	
• Solicitar de manera aleatoria a algunos padres expresen su opinión acerca del poema. • Cuestionar a los padres acerca de ¿cómo se sintieron al escuchar el poema?, ¿se identificaron con él, por qué?, ¿qué sentimientos les provocó? • Entregar a los padres una hoja de máquina y una pluma para que escriban una carta pequeña a sus hijos donde les digan lo que ellos piensan acerca de ellos. • Pedir a algunos alumnos que compartan con el grupo la carta que sus mamás les escribieron. • Entregar a las mamás un cuestionario para que respondan algunas preguntas acerca de cómo se les hizo la actividad y cómo se sintieron al participar en ella.	

Estrategia 3: ¿Me acompañas a clases?

Propósito	Estimular la participación de los padres de familia en las actividades de aula, mediante jornadas lúdicas y/o académicas.
Dimensión	Expresiva, cognitiva, afectiva
Recursos	Materiales diversos
Actores	Docente, padres de familia y alumnos
Evaluación	Cuestionario
Secuencia Didáctica	
Inicio:	
• Dar la bienvenida a los padres de familia. • Externar a los padres el motivo por el cual se les hizo el llamado. • Explicar a los padres y a los alumnos el propósito de la actividad que se llevará a cabo. • Cuestionar a los padres de familia si en otras ocasiones han participado en actividades escolares acompañando a sus hijos. • Pedir a los padres externen cómo se han sentido, si las actividades han sido benéficas para ellos y para sus hijos.	
Desarrollo:	
• Escribir en el pizarrón el título del cuento “La maceta de albahaca”, pedir a los padres hagan inferencias sobre el contenido del cuento.	

• Pasar al frente a un padre de familia a que haga las anotaciones en el pizarrón sobre lo que opinen los papás tratará el cuento. • Presentar al padre de familia que dará lectura al cuento “La maceta de albahaca”. • Solicitar a los presentes guardar la compostura correcta para dar comienzo a la lectura del cuento. • Indagar con los padres si el cuento trató de lo que ellos habían dicho al principio. • Preguntar a los padres qué les pareció el cuento, qué les llamó más la atención, qué les gustó y qué le cambiarían. • Reunir a los niños con sus papás y entregar una cartulina, plumones, colores, en la que harán una narración del cuento, pero con dibujos. • Solicitar hagan al cuento los cambios que crean necesarios para que sea mejor. • Dar el tiempo necesario para que hagan la actividad.
Cierre:
• Pasar al frente al azar a algunos papás con sus hijos, para que presenten su nueva versión del cuento. • Cuestionar a los padres ¿cuáles cambios fueron los que le hicieron al cuento y por qué? • Preguntar a los presentes si algunos de ellos coinciden con los cambios que hicieron los demás papás. • Entregar a cada papá una pequeña evaluación sobre lo que les pareció la actividad. • Despedir a los padres y agradecer su asistencia.

Estrategia 4: Famicuentos

Propósito	Fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes a través de la compañía de la familia.
Dimensión	Expresiva, afectiva
Recursos	Libros de cuentos, cojines, ejercicio de comprensión lectora
Actores	Docente, padres de familia, alumnos
Evaluación	Cuestionario
Secuencia Didáctica	
Inicio:	
• Platicar con los alumnos que durante estas dos semanas estará acompañando diariamente un padre de familia para dar lectura a algunos cuentos, con la finalidad de que ellos se involucren en el trabajo del aula. • Dar la bienvenida al padre de familia. • Pedir al alumno que presente a su papá o mamá a sus compañeros y les diga el motivo de su visita. • Pedir a los alumnos tomen su cojín y adopten una posición cómoda para que escuchen la lectura del cuento que realizará el padre de familia.	
Desarrollo:	
• Solicitar al padre o madre de familia dé lectura al cuento que ha llevado al aula, el cual preparó con anticipación, haciendo uso de diversos tonos de voz, dramatizando un poco el cuento para que llame la atención de los alumnos. • Solicitar a los alumnos hagan algunos cuestionamientos al padre de familia acerca del cuento, como: ¿por qué eligió ese cuento?, ¿qué le gustó más del cuento?, ¿qué no le gustó del cuento?, ¿qué le cambiaría y por qué?, ¿le pondría otro final?	
Cierre:	

• Entregar a los alumnos un ejercicio de comprensión lectora para que respondan las mismas preguntas que ellos le hicieron al padre de familia. • Compartir con los compañeros algunos trabajos realizados. • Entregar al padre de familia un cuestionario acerca de cómo se le hizo la actividad y cómo se sintió al participar en ella. • Despedir por parte de los alumnos al padre de familia y dar las gracias por su visita.

Estrategia 5: Recreos recreativos

Propósito	Involucrar la participación de algunos padres en el receso escolar de sus hijos a través de juegos recreativos.
Dimensión	Expresiva
Recursos	Materiales diversos
Actores	Docentes, padres de familia, alumnos
Evaluación	Cuestionario
Secuencia Didáctica	
Inicio:	
• Dar la bienvenida a los padres de familia. • Platicar con los alumnos el propósito de la visita de los padres en el receso escolar. • Comentar con los alumnos que el recreo de esta semana será muy diferente a los demás ya que jugarán juegos tradicionales que sus papás jugaban cuando eran pequeños. • Dar la palabra a los padres para que se presenten con los alumnos y les den a conocer las actividades que realizarán.	
Desarrollo:	
• Cada día de la semana asistirá un equipo de padres de familia a la hora del recreo a poner juegos tradicionales a los niños. Para lo cual los equipos ya fueron organizados con anticipación, son un total de 24 padres de familia, se hicieron 4 equipos de 5 papás y uno de 4, con la finalidad de que todos se involucren. • Presentar al grupo al equipo que le tocará realizar los juegos tradicionales. • Pedir a los padres se presenten con los alumnos y comenten qué sienten al participar en esta actividad. • Solicitar a un padre de familia explique a los alumnos cuáles serán los juegos que jugarán y qué se busca con cada actividad.	
Cierre:	
• Salir a la cancha de fútbol para llevar a cabo los juegos planeados por los padres de familia. • Compartir experiencias dentro del aula por parte de los alumnos y de los padres acerca de cómo se sintieron con esta actividad, si conocían los juegos que les pusieron, si los habían jugado, cómo se sintieron al jugar con sus padres durante el recreo escolar, si se divirtieron más con este recreo o no. • Cuestionar a los padres acerca de cómo se sintieron ellos al organizar las actividades, si fue sencillo?, ¿qué se les complicó más, si la actitud de los alumnos es la adecuada? • Compartir experiencias sobre lo que se les dificulta más en la realización de los juegos. • Agradecer a los padres la asistencia y despedir con un fuerte aplauso.	

Estrategia 6: Ayudo a mi hijo en su rol de estudiante

Propósito	Concienciar a los padres de familia sobre la importancia de integrarse a las
------------------	--

	actividades escolares que se dan en el aula y en la escuela, como aspectos fundamentales para favorecer el aprendizaje académico y emocional de sus hijos.
Dimensión	Expresiva, cognitiva, afectiva
Recursos	Colores, marcadores, ejercicio impreso
Actores	Docentes, padres de familia, alumnos.
Secuencia Didáctica	
Inicio:	
• Dar la bienvenida a los padres de familia. • Externar a los padres el motivo por el cual se les hizo el llamado, comentarles que el día de hoy realizarán junto con sus hijos todas las actividades de la jornada escolar, esto con la finalidad que ellos conozcan cómo trabajan sus hijos, qué es lo que se les dificulta más y cuál es la actitud que presentan en el aula a la hora de trabajar. • Pedir a los padres asistentes tomen el lugar junto con su hijo para comenzar las actividades escolares. • Solicitar a algunos niños digan al docente algunas fracciones propias. Escribir en el pizarrón. • Pasar frente a algunos de los padres para que representen las fracciones dadas por sus hijos. • Solicitar a los alumnos corroboren si las fracciones representadas por sus padres son correctas, sino corregir de manera grupal,	
Desarrollo:	
• Entregar ejercicio impreso, para que relacionen fracción con figura representada. • Pedir a los padres se apoyen con sus hijos. • Observar por parte del docente cómo es la relación del padre de familia con su hijo a la hora de realizar las actividades, si hay empatía, trabajo en equipo o el padre solo le dice al hijo cómo hacer las cosas sin permitirle razonar. • Pasar frente a una mamá y su hijo a resolver en el pizarrón el ejercicio impreso. • Corroborar de manera grupal que lo hayan resuelto de manera correcta.	
Cierre:	
• Cuestionar a los papás cómo le hicieron para resolver el ejercicio, si hubo comunicación con su hijo, si tuvieron algunas diferencias a al ahora de resolverlo y qué se les dificulta más de la actividad. • Entregar una pequeña evaluación a los padres sobre la actividad realizada. • Dar las gracias por su asistencia y despedirnos.	

Estrategia 7: Todos a nuestro recital

Propósito	Concientizar a los padres sobre la importancia de dedicar el tiempo necesario para fortalecer la maravillosa tarea de ser parte del proceso educativo de sus hijos, para que vean los logros académicos que esto puede traer en sus hijos.
Dimensión	Expresiva, afectiva y cognitiva
Recursos	Poemas
Actores	Docente, padres de familia y alumnos y director
Secuencia Didáctica	
Inicio:	
• Dar la bienvenida a los padres de familia.	

- Explicar a los padres el propósito de la actividad que se llevará a cabo.
- Solicitar a los padres y los alumnos tomen su lugar para dar inicio a nuestro recital.
- Presentar al director y a los maestros que nos acompañan al recital.
- Solicitar a todos los presentes guarden la postura correcta y el mayor silencio posible para escuchar a los participantes.

Desarrollo:

- Dar inicio a nuestro recital. Se comenzará por número de lista, el maestro de ceremonias presentará al alumno que va a decir su poema.
- Pasar al frente al primer alumno a declamar su poema, quién dirá el nombre del poema, el autor y algunas otras obras que ha escrito.
- Presentar al primer padre que hará su participación al recitar su poema, con la finalidad de que los alumnos se sientan acompañados también por sus padres.
- Presentar al maestro de grupo quien al igual que los alumnos y algunos padres también recitará un poema titulado “El regalo”.

Cierre:

- Agradecer a los padres el haber asistido al recital de sus hijos, y más a los que participaron recitando un poema, por esa valentía y ese acompañamiento hacia sus hijos.
- Despedir al director y a los maestros que nos acompañaron.
- Cuestionar a los padres que participaron con el poema, cómo se sintieron al estar en frente de todos los presentes recitando su poema.
- Pedir a algunos padres hagan algún comentario sobre la actividad, ¿qué les pareció?, ¿cómo se sintieron al poder asistir?, ¿qué aprendizaje les dejan este tipo de actividades?
- Brindar un merecido reconocimiento a todos los participantes por su esfuerzo, valentía y por brindarnos su apoyo para poder realizar esta actividad.



SABERES Y EXPERIENCIAS EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Edición 2024

