

“2019, Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur.”

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS



TESIS DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO

**“LA INFLUENCIA DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE MEDIANTE
EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES
EN EL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”**

QUE PARA SUSTENTAR EXAMEN PROFESIONAL

Y OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

P R E S E N T A

VERONICA NAVA NAVA

COATEPEC HARINAS, MÉXICO.

JULIO DE 2019

“La utilización combinada de la tecnología multimedia e internet hace posible el aprendizaje en prácticamente cualquier escenario (la escuela, la universidad, el hogar, el lugar de trabajo, los espacios de ocio, etc.)”.

- César Coll

DEDICATORIAS

A mi papá Melchor Nava Bedolla, por haber sido la luz que guía mi camino, por haberme dado la valentía de poder terminar esta etapa de mi vida.

A mi mamá Ma. Abelina Nava Ayala, por ser mi fuerza y mi motor en las noches de desvelo, por ser mi más grande compañía en esta aventura llamada vida.

A mis hermanas y hermanos por demostrarme que puedo ser mejor persona profesional y personalmente.

A mis sobrinas y sobrinos, como ejemplo de constancia y logren ver que pueden alcanzar las metas que se propongan.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por haberme dado la oportunidad de concluir esta meta importante en mi vida y alentarme a querer mejorar a partir de mis errores.

A mis papás por haberme brindado la oportunidad de culminar esta etapa en mi vida.

A mis maestros de la Escuela Normal por haberme inculcado el gran valor que tiene la docencia para con los alumnos, por todo el apoyo recibido durante esta trayectoria.

Gracias.

ÍNDICE

Resumen.....	8
Introducción.....	9

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Antecedentes.....	12
Justificación.....	16
Estado de arte.....	18
Contextualización.....	22
Objetivos de la investigación.....	24
Pregunta de la investigación.....	25

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.....	27
2. Teoría sociocultural de lev Vygotsky	29
3. Qué son los ambientes de aprendizaje, su importancia y trascendencia.....	31
3.1 Tipos de ambientes de aprendizaje.....	33
3.2 Elementos de los ambientes de aprendizaje.....	37
3.3 Importancia de los ambientes de aprendizaje.....	39
4. Ambientes de aprendizaje en la escuela primaria.....	41

4.1 Ambientes de aprendizaje en el plan de estudios 2011. Principios pedagógicos.....	42
4.2 ¿Cómo promover ambientes de aprendizaje en el aula?.....	44
5. La creación de ambientes de aprendizaje a través del uso de las herramientas digitales.....	46
5.1 ¿Cómo influyen las herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje?.....	48

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Delimitación de espacio temporal.....	61
Espacialidad.....	61
Temporalidad.....	62
Unidades de observación.....	63
Población y muestra.....	64
Fuentes de información consultadas.....	65
Instrumentos para obtener información.....	67
Recolección de información.....	70

CAPITULO IV

ANÁLISIS Y RESULTADOS

Análisis de los resultados.....	73
Descripción de cuestionario aplicado a alumnos.....	75

Análisis e interpretación de los resultados del cuestionario aplicado a alumnos.....	77
Descripción del cuestionario aplicado a maestros de tercer grado.....	84
Análisis e interpretación de los resultados del cuestionario aplicado a maestros de tercer grado.....	87
Triangulación de los resultados.....	98

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Ambientes de aprendizaje creados mediante el uso de las herramientas digitales.....	103
Referencias.....	108
Anexos.....	112

RESUMEN

Durante el siglo XXI se han generado grandes cambios en la sociedad entre ellos la era de la información y comunicación que ha generado gran impacto hasta nuestro días. La educación no es la excepción, ha cambiado el proceso de enseñanza y aprendizaje, los alumnos del siglo XXI tienen nuevos intereses por aprender.

Este trabajo de investigación tiene como objetivo conocer e interpretar datos cualitativos arrojados a través de diferentes instrumentos de recopilación de datos, tales como: el cuestionario, la observación y diarios de clase, que permitieron tener un acercamiento con los agentes a investigar. Con base a ello se pretende proporcionar una propuesta de mejora en base a la metodóloga presentada: investigación – acción, la cual permite accionar de una forma oportuna ante tal situación.

El objetivo de este estudio es Investigar la influencia que tiene la implementación de las herramientas digitales para la creación de ambientes de aprendizaje en el tercer grado en la escuela primaria “Dr. Gustavo Baz”, ubicada en la comunidad de Zacango, municipio de Villa Guerrero, Estado de México, a partir de ello se crea la pregunta de investigación: ¿Cómo influye en los alumnos de tercer grado de educación primaria la creación de ambientes de aprendizaje a través del uso de las herramientas digitales.

La pregunta de investigación se responde a través de cuestionarios aplicados a alumnos, maestros y padres de familia, además de crear ambientes de aprendizaje mediante el uso de las herramientas digitales.

Las respuestas recibidas muestran que la creación de ambientes de aprendizaje mediante el uso de las herramientas digitales propicia en el alumno motivación e interés, creando espacios propicios para la adquisición de aprendizajes significativos.

INTRODUCCIÓN

Actualmente nos encontramos en una era de la información y comunicación, producto de grandes cambios ocurridos a finales del siglo XX e inicios del siglo XXI, hechos como: los avances científicos y tecnológicos en distintos sectores económicos; la búsqueda de innovaciones en los medios de comunicación de masa, como la radio y la televisión; el surgimiento de las telecomunicaciones que transmiten a distancia información por medios electrónicos y tecnológicos, la más utilizada hasta nuestros días: la internet; era que con su llegada ha logrado trascender en la estructura económica favoreciendo la producción, distribución y compra-venta en mercados abiertos; en lo político ha trascendido en la toma de acuerdos regionales, nacionales e internacionales; en lo social se ha mejorado los bienes y servicios de la población, pero a pesar de los grandes avances e innovaciones ¿Acaso se ha mejorado la calidad de vida de los habitantes de nuestro país? ¿Es la era digital la mejor opción? ¿Cómo trasciende la era digital para la adquisición de nuevos conocimientos? ¿Será la utilización de las herramientas digitales la idónea para que el sujeto se acerque a su cultura? ¿Qué influencia tiene en el ámbito educativo?

Ante tal situación, el sistema educativo del país busca trasgredir en las aulas de clase, en donde la enseñanza y el aprendizaje adquieren rumbos distintos para contribuir a que los educandos incursionen en este mundo global y tecnologizado. Todo va cambiando, por ende los fines de la educación en el siglo XXI han alterado su rumbo, así lo confirma el Nuevo Modelo Educativo “La sociedad y el gobierno nos enfrentamos a la necesidad de construir un país más libre, justo y próspero, que forma parte de un mundo cada vez más interconectado, complejo y desafiante” (SEP, 2017, p. 23), por tanto los alumnos de hoy presentan diferentes necesidades, de ahí que el modo de enseñanza ha de cambiar, con la intención de que cubra el nivel de exigencia.

La Educación Básica en México desde el establecimiento del Plan de Estudios 2011, hace hincapié en el papel protagónico del alumno y al reconocimiento de necesidades para mejorar su nivel educativo, al respecto se menciona que “La articulación de la Educación Básica se centra en los procesos de aprendizaje de las alumnas y los alumnos, al atender sus necesidades específicas para que mejoren las competencias que permitan su desarrollo personal” (SEP, 2011, p. 7), bajo esta lógica y desde un enfoque constructivista se alude a que el alumno sea el protagonista de su propio conocimiento, el docente toma la responsabilidad de ser un guiador y facilitador de ese conocimiento, por lo tanto, el alumno reconstruye objetos de conocimiento que ya están contruidos.

La educación primaria por ser parte de la Educación Básica no queda fuera del razonamiento anterior, es un espacio idóneo en donde el alumno aprende a aprender, enfrentando en su vida diaria las problemáticas que le presenten, por lo que ha de buscar la manera en que pueda resolverlas. Aquí la exigencia y reto de la escuela: desarrollar las habilidades intelectuales, físicas y emocionales para que ellos –los alumnos- reconozcan sus necesidades y procesos del propio aprendizaje.

Como docente en formación de la licenciatura en Educación Primaria, que brinda la Escuela Normal de Coatepec Harinas y como corresponsable del grupo de tercer grado de la escuela primaria “Dr. Gustavo Baz” ubicada en Zacango, Villa Guerrero asumí el compromiso de que en ese espacio de estadía de la práctica profesional en condiciones reales del trabajo docente fui partícipe de favorecer al logro de los aprendizajes esperados en los alumnos, pese a múltiples situaciones que se identificaron en el acercamiento al aula, identifiqué básicamente algunas necesidades didácticas prioritarias de atender: se demandó el uso de herramientas digitales auxiliares que intervinieron en el proceso de enseñanza y por consiguiente en el aprendizaje de los alumnos, la institución

desafortunadamente no ha atendido suficientemente a dicha condición debido a que tiene otras prioridades. Además se sugirieron actividades lúdicas vinculadas a los contenidos centrales no condicionadas a la situación actual de infraestructura de la escuela que influye notoriamente en el proceso de aprendizaje.

Cabe destacar que el trabajo de investigación que se realizó favoreció al reconocimiento de la importancia en la generación de ambientes de aprendizaje a través del uso de materiales didácticos que contribuyen a facilitar el proceso de enseñar y aprender que se vuelven parte fundamental de la labor docente, ya que despierta en el alumno la motivación, curiosidad y deseo por conocer su realidad circundante. Por tal motivo el trabajo de investigación que se realizó, tuvo la intención de implementar estrategias didácticas que conllevaran al uso de diferentes herramientas digitales, las cuales buscaban desde sus inicios que los alumnos de tercer grado tuvieran otros acercamientos e interacciones para el análisis de nuevos conocimientos, su comprensión, su sentido y significado, situación que los acompañó en el logro de los aprendizajes esperados expuestos en los Programas de Estudio 2011, dando apertura al nuevo modelo educativo actual.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Antecedentes.

El uso de las herramientas digitales ha trascendido a lo largo del tiempo y han mejorado la calidad de vida de las personas, han facilitado el trabajo del hombre y han contribuido notoriamente al desarrollo de la sociedad.

Como docentes hemos de aprovechar dichas herramientas para suscitar en los alumnos el aprendizaje independiente y con significado, de ahí que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), son actualmente una alternativa para contribuir a ese desarrollo del potencial de los estudiantes.

Desafortunadamente la escuela primaria “Dr. Gustavo Baz” carece de un aula de informática, ni aulas telemáticas, que la calificarían como una institución de vanguardia; sin embargo las autoridades educativas ha hecho adquisiciones de proyectores, bocinas, micrófonos, impresoras, computadoras y servicio de internet para uso administrativo; pese a esas condiciones es el docente quien en el afán de cumplir con su cometido ha buscado las posibilidades para hacer asequible a los alumnos el conocimiento a través del uso de los recursos existentes, pero además – no de manera permanente - hace uso de recursos digitales de su pertenencia, por ejemplo laptop y en ocasiones no tan frecuentes el uso de softwares educativos o enciclopedias o el uso del internet para promover investigaciones por medio de su teléfono celular.

En la escuela primaria el uso de herramientas digitales al inicio del ciclo escolar no se habían explotado como recursos didácticos, es decir, no se aprovechaban para favorecer la enseñanza y el aprendizaje de los educandos,

más bien se veían como distractores o medios de entretenimiento, pocos eran los docentes que diferían de esta perspectiva, situación que dejó ver la escasa actualización docente en el manejo y aplicación de las TIC.

Además, cabe señalar que la institución carece de apoyos económicos suficientes para hacer nuevas adquisiciones de tales recursos, se fueron atendiendo intereses prioritarios: la creación de nuevas aulas, que a causas del sismo del año 2017 dejó graves daños convirtiéndose en una meta que demandaba pronta atención para el colectivo de la escuela.

No obstante, usar recursos digitales como herramientas didácticas se consideró fundamental para la adquisición de aprendizajes en los alumnos, haciendo valer el principio pedagógico número seis que se encuentra estipulado en Plan de Estudios 2011, que al respecto dice “usar materiales audiovisuales, multimedia e internet, articular códigos visuales, verbales y sonoros, y generar un entorno variado y rico de experiencias, a partir del cual los estudiantes crean su propio aprendizaje” (SEP, 2011,p. 31).

En el presente ciclo escolar en el tercer grado grupo “B” se tuvo a bien observar que fueron escasas las ocasiones en que la docente titular implementó las herramientas digitales en el proceso de enseñanza o en la retroalimentación de los aprendizajes esperados exigidos en el currículo correspondiente, principalmente utilizó la proyección de videos educativos; aun siendo pocas las ocasiones de su manejo, los alumnos manifestaron interés, describiendo en su totalidad o parcialmente su contenido, lo comparaban con situaciones que han visto en su comunidad u observado en algunos medios de comunicación como es la televisión o la internet. Al ver el interés de los educandos, en las primeras jornadas de conducción se implementó el uso de otros recursos.

Desde esa lógica, se confirmó la preferencia en las respuestas emitidas por los alumnos a través de un diagnóstico relacionado con el uso de herramientas

digitales en el aula de clase (Anexo 1), ellos ratificaron que aprendían mejor los temas porque los veían en los videos, diapositivas, imágenes, juegos, las clases se les hacían divertidas y agradables. Sus respuestas propiciaban - en mí como docente- la búsqueda e implementación de alternativas para la mejora.

Con la intención de reconocer los indicadores académicos de los estudiantes se le solicitó a la docente titular información sobre los resultados de la prueba de SISAT (Sistema de Alerta Temprana), misma que fue aplicada al inicio del ciclo escolar, cabe puntualizar que es un programa que permite al colectivo docente y autoridad educativa contar con información acerca de los alumnos que están en riesgo de no alcanzar los aprendizajes clave, cuentan con tres niveles de medición sobre el logro de los aprendizajes: nivel esperado, en desarrollo y requiere apoyo, además evalúa la comprensión lectora, producción de textos y cálculo mental siendo estas tres el énfasis primordial para el logro de los aprendizajes esperados. De los cuales se obtuvieron los siguientes resultados: en comprensión lectora solo el 17.6% alcanzaba estar en un nivel de esperado, el 50% se encontraba en desarrollo y el 33.3% en requiere apoyo; en producción de textos el 17.6% de alumno estaba en nivel esperado, el 41.2% en desarrollo y el 41.2% en requiere apoyo; finalmente en cálculo mental el 70.6% se encontraban en el nivel esperado, el 17.6% en desarrollo y el 11.8% en requiere apoyo, (Anexo 2); en estas circunstancias que vivía el grupo, y en el análisis situacional de los demás grados, en el colectivo docente de la institución se tomó el acuerdo que la Ruta de Mejora Escolar (documento dentro del sistema de gestión que permite al colectivo plantear sus propuesta de mejora ante la situación de los resultados de la prueba para lograr incrementar en su máximo al nivel esperado) daría prioridad a subsanar tales brechas de calidad, de ahí que la Ruta de Mejora Escolar permitió al colectivo docente establecer prioridades en favor del

cumplimiento de los aprendizajes esperados en materias específicas conforme a resultados actuales de la prueba de SISAT.

El diario de clase como instrumento de investigación (Anexo 3) realizado desde el inicio del ciclo escolar favoreció al reconocimiento de situaciones cotidianas tales como la inasistencia de algunos alumnos, el rezago escolar, la carencia de tareas extra clase, la no disposición para el trabajo en equipo, la pérdida de interés en momentos sobre algunos contenidos específicos de las diversas asignaturas, entre otras. De esta manera resultó importante recuperar los intereses de cada uno de ellos, sus estilos de aprendizaje (Anexo 4), sus características propias como grupo, su idiosincrasia, como elementos necesarios para la creación de secuencias didácticas y situaciones de aprendizaje.

Ahora bien, la incorporación de las herramientas digitales en el aula de clase se convirtió en una inquietud de gran interés, como posibilidad para subsanar algunas situaciones descritas, surgió como propuesta o alternativa de mejora, se aspiró a que los estudiantes se interesarán por asistir a clases con otra mirada para la adquisición de nuevos aprendizajes, se intentó cambiar esquemas que me permitieran como docente e investigador hacer vivas las palabras de Eduardo Mercado Cruz (1998) "Hacer extraño lo que es familiar" para reflexionar y reorientar acciones y procesos. De ahí que fue conveniente cuestionarme ¿Qué impacto tienen las herramientas digitales en la creación de ambientes de aprendizaje en el aula de tercer grado de la escuela primaria Dr. Gustavo Baz?

Justificación.

Las herramientas digitales están marcando las actividades de la sociedad actual, son clave esencial en el mundo vertiginoso en que estamos viviendo, por ello es indispensable tener y hacer uso de estas a temprana edad.

Actualmente el Nuevo Modelo Educativo con la intención de atender a los aprendizajes clave para la Educación Integral (2017), como parte del perfil de egreso de la educación obligatoria estipula que los alumnos tengan habilidades o estén familiarizados con las herramientas digitales, lo cual es un desafío y una área de oportunidad para ellos y los maestros en el desarrollo de sus tareas dentro de aula.

El presente trabajo de investigación tuvo a bien organizar a través de la investigación - acción el proceso de búsqueda y reconocimiento sobre el impacto de la implementación de las herramientas digitales para la creación de ambientes favorables que coadyuvaran en el logro de los aprendizajes esperados de manera significativa en los alumnos de tercer grado, grupo "B", considerando que un aprendizaje para que sea significativo, toma en cuenta el interés de quien necesita aprender. Para Ausubel (1983) el aprendizaje significativo "es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento" (Citado en Moreira, p.2), cita que deja ver claro que los conocimientos previos del alumnado son meramente necesarios, trasgrediendo lo informal a lo formal propiciando un cambio conceptual.

Por otra parte, Joan Majó explica que es necesario el uso de herramientas digitales como herramienta de enseñanza (2003) porque "la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que éstas nuevas tecnologías aparte de producir unos

cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar” (p. 4), fue de aquí y de las circunstancias en el aula que se tuvo la visión de que a través de su uso en la educación básica, los alumnos fortalecieran las competencias del perfil de egreso y las aplicaran en sus actividades de la vida cotidiana.

El Plan de Estudios 2011 reconoce la importancia de la implementación de la TIC propone en las instituciones crear aulas de medios y aulas telemáticas aludiendo a que los estudiantes interactúen con dispositivos electrónicos. Así mismo se indica que “ninguna reforma educativa puede evadir los estándares de Habilidades digitales, en tanto que son descriptores del saber y saber hacer de los alumnos cuando usan las TIC” (SEP, 2011, p.66), ante esto, primeramente se demandan las habilidades que el docente debe poseer acerca del uso de las TIC como estrategia de enseñanza y cómo deberá contribuir a su implementación en el aula en base a indicadores de desempeño:

- Utilizar herramientas y recursos digitales para apoyar la comprensión de conocimientos y conceptos.
- Aplicar conceptos adquiridos en la generación de nuevas ideas, productos y procesos, utilizando las TIC.
- Explorar preguntas y temas de interés, además de planificar y manejar investigaciones, utilizando las TIC. (SEP, 2011, p. 66).

Por lo anterior la implementación de los recursos tecnológicos desde las necesidades áulicas descritas se vieron desde una perspectiva lúdica, que interesara y captara la atención de los estudiantes, se partió del supuesto de que por medio del juego los alumnos desarrollarían con facilidad diferentes aprendizajes, mismos que se encontraban en una edad donde el juego se

convierte en un aliado para que el alumnado descubra sus necesidades educativas y las subsane.

Estado del arte.

Dentro de las investigaciones que se han realizado en los últimos 10 años acerca de la implementación de las TIC dentro de la enseñanza se reconoce a Cesar Coll (s/f) cuando menciona que existe un desfase entre la tecnología y la educación, expone que ni la existencia de las TIC mejora los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino, el uso adecuado de estas herramientas. Aquí el compromiso de efectuar con gran responsabilidad estrategias de enseñanza que favorezcan el aprendizaje significativo de los alumnos, así como lograr ambientes de confianza que permita al estudiante integrarse armónicamente con sus demás compañeros de clase.

De ahí que Marianela Castro (2015), Doctora en Educación, retoma la importancia de los ambientes de aprendizaje como una herramienta lúdica el proceso de enseñanza y como dichos ambientes favorecen los aprendizajes de los alumnos en el aula y lo plantea como una óptica de innovación educativa. Menciona la importancia de trabajar de esta manera, debido a que no todos los alumnos aprenden igual y por ello es necesario atender sus necesidades de diferentes formas. Reconoce el valor de la incorporación de materiales, puesto que es esencial para que los alumnos se sientan a gusto a asistir a la escuela y se les proporcionen posibilidades reales de aprendizaje significativo. Menciona al respecto que los ambientes de aprendizaje también son situaciones didácticas que el docente emplea que permiten desarrollar estrategias al impartir sus clases. La metodología propuesta es investigación-acción ya que también propone una serie de actividades para la creación de ambientes lúdicos en el aula, como lo es el juego.

Por otra parte Karla Pedroza (2015), maestra en Desarrollo Educativo, en una investigación titulada “Estrategias de diseño instruccional en Objetos Digitales de Aprendizaje”; enfatiza sobre la incorporación de las herramientas digitales dentro de la educación como un medio de enseñanza, con el cual se crean diversas estrategias, cabe recuperar que el tipo de método que utiliza es investigación - acción que corresponde a la solución de conflictos para una mejora, es por ende un estudio cualitativo. Incorpora la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, con ella se abre un panorama para los alumnos de Educación Básica en tanto que adquieran diferentes habilidades que les ayuden a construir conocimientos.

De igual manera, su investigación enfatiza en el enfoque socioconstructivista que concibe el aprendizaje como resultado de las interacciones de los agentes educativos, los instrumentos que se utilizaron dentro de la investigación fueron dos: la entrevista y el grupo focal que ayudaron a reconocer que las estructuras didácticas establecidas por el docente resultan rígidas y más cansadas para los estudiantes en tanto que no se haga uso de herramientas o materiales didácticos o como ella los menciona: Objetos Digitales de Aprendizaje.

En la búsqueda de investigaciones sobre la influencia de las herramientas digitales en el aprendizaje de los educandos, recuperé la importante participación que tiene el docente ante la era de la tecnología y de la importancia que la tenga presente en su vida profesional; por lo que requiere de un saber y un saber hacer para que ponga a prueba sus habilidades digitales. Al respecto recupero a Mario Martínez (2014), licenciado en administración educativa,”; el cual propone fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de educación básica en tanto que el docente tenga dominio del uso de recursos tecnológicos y sea capaz de aplicar sus habilidades digitales en el entorno educativo.

La necesidad de tal investigación fue la falta de incorporación de las TIC por parte de docentes a las aulas, la metodología a seguir fue la investigación-acción dejando ver al final de su investigación la propuesta de capacitar al profesorado para que desarrolle sus habilidades digitales. Las herramientas utilizadas para recopilar información fueron la entrevista y observación, las cuales dieron pauta a que se logrará obtener datos precisos que explicaran la problemática planteada.

Por otra parte Rosalba Muñoz (2015), maestra en educación básica, en su investigación titulada “Desarrollo de habilidades digitales a través de una comunidad de aprendizaje”, realizada en la Universidad Pedagógica Nacional de la Ciudad de México, destaca la importancia de crear ambientes de aprendizaje en la Educación Básica, problemática que se identifica es el gran índice de reprobación anual que había en la Escuela Secundaria “Diurna No. 199”, pronunciando como uno de sus objetivos de estudio la implementación de las TIC, haciendo uso y aprovechamiento de las herramientas digitales con las que cuenta la institución para disminuir tales índices.

La metodología utilizada fue la investigación-acción, haciendo uso de la entrevista, la observación y cuestionarios como principales instrumentos para obtener información acerca de la incorporación de las TIC, la investigación culmina en la propuesta de la creación de comunidades de aprendizaje entre los alumnos con rezago educativo.

Es importante resaltar que durante el proceso de búsqueda de dicho trabajo de investigación se cuestionó a los docentes sobre la incorporación de las TIC en el aula, el 70% dijo que no tenían tiempo para hacer uso de ellas, por otra parte, al cuestionar a los alumnos, se confirmó que el 90% de quienes se les aplicó el cuestionario califican sus clases como tediosas y abrumadoras, distrayéndose con facilidad.

Como ya se mencionó, a través del uso de herramientas digitales los alumnos crearon comunidades de aprendizaje obteniendo como evidencia un portafolio para mostrar sus niveles de logro. La investigación dejó ver en sus conclusiones que faltan recursos que faciliten el trabajo de maestros para el aprendizaje estudiantes, sin embargo, es posible aprovechar los recursos con los que cuenta la institución y el propio contexto.

Cabe destacar que la enseñanza puede estar desvinculada ante los intereses y necesidades de los alumnos, como lo confirma Miguel Casimiro (2015), licenciado en pedagogía, en su investigación: “Docentes: de analógicos a digitales” que tuvo como objeto de estudio conocer la situación en la que se encuentran los docentes en servicio en un Centro de Atención de jóvenes y adultos, en cuanto al usos y manejo de las TIC dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, él recupera la teoría de Ausubel en cuando habla del aprendizaje significativo en los educandos. El método utilizado en su investigación fue el etnográfico, puntualizando en la problemática que presentan los docentes de ese Centro de Atención: la falta de habilidades para el manejo de herramientas digitales con fines didácticos. Su propuesta final fue promover la educación a distancia considerada como la unión de maestro-alumno a través de un monitor, en este caso vía internet. Además muestra como reto que ellos –los docentes- incorporen las TIC en sus prácticas de enseñanza. El cuestionario fue el instrumento que permitió recoger información acerca de la escasa o nula implementación y uso de la tecnología en las aulas de clase por parte de los docentes. El investigador llegó a la conclusión que no es fácil romper con paradigmas de la enseñanza tradicional adoptada por los maestros desde años atrás.

La acción de revisar las investigaciones citadas dio apertura a la búsqueda de nuevas posibilidades e innovaciones en el aula, permitieron pensar en lo pensado, facilitaron la búsqueda permanente de nuevas estrategias de enseñanza, generaron el compromiso y corresponsabilidad compartida con el

titular del grupo para propiciar diferentes ambientes de aprendizaje contextualizados.

Contextualización.

La localidad de Zacango está situada en el Municipio de Villa Guerrero (en el Estado de México). Hay 3586 habitantes, de los cuales la mayoría de sus integrantes se dedica a la floricultura. Del total de la población, el 2,04% proviene de fuera del Estado de México. El 7,75% de la población es analfabeta (el 7,71% de los hombres y el 7,80% de las mujeres). El grado de escolaridad es del 5.73 (5.47 en hombres y 5.97 en mujeres) (nuestro México, s.f). El clima predominante es templado subhúmedo con lluvias en verano, con una temperatura media anual de 18.8°C.

La principal forma de construcción de las casas es de tabique, el techo de concreto, pintadas, la mayoría son de una planta. Su principal calle es de pavimento, sin embargo existen calles con pisos de concreto, la comunidad cuenta con los principales servicios de urbanidad, además del internet, aunque no en todos los hogares. Las comunidades colindantes son San Mateo, La Loma de la Concepción, San Gaspar. La localidad se caracteriza por tener índices elevados de migración, ya que muchos de sus pobladores emigran al extranjero en búsqueda de una vida económica más estable, dejando a esposas e hijos solos.

Su primordial fuente de ingresos económicos es la agricultura y floricultura, aunque también existen varios negocios agrícolas, material de construcción, farmacias y varias tiendas de abarrotes o misceláneas; sus consumidores no solo son de la comunidad también son de las comunidades circunvecinas, situación que les ha favorecido notablemente. Para las actividades deportivas, existe una cancha de futbol, en la que se reúnen los fines de

semana equipos de la comunidad y las poblaciones vecinas para hacer torneos rápidos de fútbol, que se convierte en un medio recreativo, además hay un pequeño parque con juegos infantiles.

El dos de noviembre “día de muertos” y las fiestas patronales, como la que se festeja en el mes de enero que es la más representativa en honor a la Virgen de Guadalupe, que muchas veces eso influye en la falta de asistencia por parte de los alumnos a la escuela son sus principales celebraciones tradicionales. Aunque hay otras en todo el año de menor relevancia. La lengua materna es el español mismo que predomina en la comunidad, se desconoce que exista diversidad lingüística dentro de la población.

La educación escolar en la localidad de Zacango, es de 219 analfabetos de 15 y más años, 80 de los jóvenes entre seis y 14 años no asisten a la escuela. De la población a partir de los 15 años 196 no tienen ninguna escolaridad, 1051 tienen una escolaridad incompleta. 263 tienen una escolaridad básica y 133 cuentan con una educación post-básica (pueblos América, s.f.), por lo que esto se ve reflejado en la atención de los padres de familia a sus hijos, por ejemplo en que muchas veces no les es posible ayudarlos a sus tareas por su falta de conocimiento, ese es uno de los principales problemas sociales.

La comunidad ofrece la educación básica y de nivel medio superior, dejando ver la existencia de un jardín de niños, una escuela primaria, una secundaria y una preparatoria. La escuela primaria “Dr. Gustavo Baz”, en la cual se realizó la investigación está ubicada a un costado de la secundaria, los alumnos se trasladan en autobús, ya que la mayoría de los alumnos se encuentran alejados de la institución y si no fuera así el tiempo de traslado de su domicilio a la institución es de 15 a 30 minutos caminando.

El grupo de tercer grado “B”, de la Escuela Primaria “Dr. Gustavo Baz”, está integrado por 23 alumnos, de los cuales son 12 hombres y 11 mujeres. El aula cuenta con mesas para dos alumnos que favorecen el trabajo académico.

Todos los alumnos tienen a su disposición libros de texto gratuitos y libros de la biblioteca de aula. La deficiencia de la escuela es la falta de infraestructura de los salones, aparte de que son salones provisionales a causa del fenómeno natural ya descrito, en ellos se escucha mucho ruido por parte de los demás grupos de clase, los estudiantes sufren varias interrupciones que limitan sus tareas escolares.

Objetivos de la investigación.

El diseño de los presentes objetivos definieron la meta a la que se pretendía llegar a través de la investigación planteada, fue de suma importancia definirlos, brindaron una orientación para el trabajo y permitieron evaluar el proceso. Los objetivos que guiaron la investigación son:

Objetivo general

Investigar la influencia que tiene la implementación de las herramientas digitales para la creación de ambientes de aprendizaje en el tercer grado en la escuela primaria “Dr. Gustavo Baz”, ubicada en la comunidad de Zacango, municipio de Villa Guerrero, Estado de México.

Objetivos específicos

Generar ambientes de aprendizaje haciendo uso de herramientas digitales para favorecer en cada proyecto de enseñanza planeado el logro de los aprendizajes esperados en los alumnos de tercer grado de educación primaria. Interpretar a través de la investigación - acción la influencia de los ambientes de aprendizaje creados por medio de algunas herramientas digitales en el tercer grado de educación primaria.

Pregunta de investigación.

Para la realización de esta investigación se considera la pregunta fundamental y como punto de partida, que dio pauta a la búsqueda de información a través de diferentes fuentes electrónicas, además de la revisión de libros, donde se encontraron teorías de aprendizaje, así como autores que hablan significativamente sobre el tema a investigar. De ahí que se pretendió investigar: ¿Cómo influye en los alumnos de tercer grado de educación primaria la creación de ambientes de aprendizaje a través del uso de las herramientas digitales?

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Con la finalidad de tener un acercamiento con el objeto de estudio, fue necesario fundamentar las observaciones y versiones lógicas que movieron a la presente investigación a partir de la revisión teórica.

La teoría permitió guiar la investigación para mantenerse en su posición, es decir, favoreció a que estuviese centrada en el problema e impidió la desviación del planteamiento original, condescendió, además, desarrollar ideas más claras ante el tema investigado, en donde se tuvo a bien conocer y rescatar posturas de autores para ser fuente de inspiración de nuevas líneas y áreas de investigación.

La educación y el desarrollo infantil son dos aspectos que van estrechamente ligados: el desarrollo del infante depende en gran medida de cómo es su proceso educativo, por ello se revisó desde la perspectiva de dos grandes teóricos como lo son: Ausubel (1983), desde su postura del aprendizaje significativo y de Vygotsky (1979) desde la teoría sociocultural donde el infante aprende a través de la interacción con los demás, la revisión de su teoría favoreció a dar respuestas a cuestiones sobre el desarrollo del niño, sobre todo en lo que al aprendizaje se refiere. En ambas teorías se coloca al aprendizaje del niño como objeto de estudio, de ahí la importancia de trastocar sus hallazgos para sostener los propios.

Así mismo desde la perspectiva de algunos autores se revisó la creación ambientes de aprendizaje y el uso de las TIC sobre todo lo referido al empleo de herramientas digitales como recurso didáctico.

1. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.

En el proceso de la investigación y con la intención de clarificar el supuesto lógico “las herramientas digitales como medio para la creación de ambientes de aprendizaje para la mejora de los aprendizajes” que guio la investigación fue necesario puntualizar una postura teórica sobre el aprendizaje, de ahí que se pone de manifiesto el acercamiento al enfoque teórico de Ausubel quien fue un psicólogo y pedagogo Estadounidense, desarrolló la teoría del aprendizaje significativo en el siglo pasado, fue una de las principales aportaciones de la pedagogía constructivista, su teoría pone de manifiesto que para proceder al acto de enseñar es necesario partir de los conocimientos que el alumno tiene, es decir, primeramente hacer un diagnóstico para averiguar los conocimientos que el alumno posee y actuar en consecuencia de ellos, es decir, accionar y contribuir a que el niño aumente, clarifique o perfeccione lo que sabe.

Para Ausubel (1973) Citado en Rodríguez el aprendizaje significativo “es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino, como aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsuimidores o ideas de anclaje“. (2008, p.8). Su teoría se lleva a cabo en el ámbito educativo y lograr que se garantice la adquisición y retención de los conocimientos que los estudiantes han de aprender partiendo del interés para el alumno y de los significados que el propio alumno va clarificando para que le sean de utilidad a lo largo de su vida.

Cabe resaltar que para Ausubel la cantidad de contenidos aprendidos no definen la importancia que el aprendiz le da, en palabras de propio autor (1976) “adquirir grandes volúmenes de conocimiento es sencillamente imposible si no hay aprendizaje significativo“. (Citado por Rodríguez, 2008, p.11). El alumno aprende a través de la interrelación que existe entre

aprendizajes que él ya tiene para reajustarlos con nuevos conocimientos que va adquiriendo a lo largo de su vida y trayectoria escolar, lo que constituye un aprendizaje significativo, llevando a cabo un proceso de reflexión y una reconstrucción de ideas de manera que deseche lo que no sea funcional en su vida y se apropie de lo que a él le puede ser útil, aquí, desde esta presunción el docente se convierte en un guía, facilitador o creador de ambientes favorables que hagan que el acto de aprender tenga sentido y significado.

Son ellos -los docentes- quienes crean posibles condiciones que favorezcan la adquisición de aprendizajes, sin embargo es en el proceso de aprendizaje donde el alumnado retoma lo que sea trascendente, lo que pueda coadyuvar a que ese conocimiento sea utilizado en su vida, del mismo modo la forma en que esto sea transferible, a través de estrategias que sean de comodidad para los nuevos alumnos del siglo XXI, al respecto Ausubel (1976) y Moreira (1997a):

“Existe un componente emocional o afectivo en el aprendizaje sin él que es imposible lograrlo: si el individuo no muestra la intención o disposición para establecer relaciones sustantivas y no arbitrarias entre su estructura cognitiva y el nuevo material, el aprendizaje no se produce de manera significativa, incluso aunque existan los subsumidores adecuados y pertinentes y el material sea lógicamente significativo” (Rodríguez, 2008, p. 13).

Desde esta lógica la disposición en que el alumnado se encuentre es primordial para adquirir los conocimientos, no basta con la interacción entre maestro – alumno aunque es de suma importancia en el acto de aprender, hace falta esa disposición para establecer relaciones sustantivas a las cuales alude el propio Ausubel de lo contrario como él lo afirma el aprendizaje no se produce de manera significativa.

La postura anterior dio cabida a puntualizar en los ambientes de aprendizaje como una prioridad demandante de atención, es el docente quien con sus conocimientos pedagógicos, didácticos y disciplinares quien ha de

encargarse en diseñar o crear los escenarios propicios para que los estudiantes vivan en el aula un ambiente armónico; lugar en donde la expresión de sus inquietudes, sus emociones, sentimientos e interés sean escuchados; son ellos –los alumnos- quienes han de manifestarse para establecer acuerdos junto con el docente para y juntos y atiendan a ese potencial afectivo mencionado por Ausubel (1983). Hacer uso de la tecnología se ha vuelto en la actualidad una forma de estimular el rendimiento académico del alumnado, ya que en la actualidad son los estudiantes quienes están familiarizados con las TIC desde el hogar, por ello en la escuela no debería ser la excepción, pues debe interesarse en las necesidades de sus alumnos, es aquí en donde se buscó establecer esa conexión entre las categorías que movieron a la investigación para favorecer el desarrollo académico de los estudiantes: aprendizaje significativo, ambientes de aprendizaje, uso de herramientas digitales.

2. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky.

Desde la visión teórica de Vygotsky (1979) quien fue un psicólogo soviético que brindó grandes aportaciones en el ámbito educativo debido a que durante un largo tiempo de su vida se dedicó a la enseñanza, donde adquirió grandes conocimientos de la psicología que coadyuvaron a crear la teoría sociocultural que fue uno de los más grandes aportes que hizo durante 1925 y 1934, hace hincapié a un proceso colaborativo, donde el sujeto aprende a través de la interacción con su entorno social y cultural, dentro de él se relaciona padres y otros familiares, comunidad escolar, sociedad en general que juegan un papel sumamente importante para la adquisición de nuevos conocimientos, en donde el sujeto desde pequeño se apropia de cultura que lo identifique como ser individual y social.

Vygotsky (1979) refiere dos niveles de evolución: el nivel evolutivo real que representa a las acciones que el niño puede realizar por sí solo, por el contrario a las acciones que necesita ayuda para lograrlo, a ellas él le llama nivel de desarrollo potencial que son las acciones en las que el niño podrá alcanzar resultados gracias a la ayuda de otros. De igual forma existe un intermedio entre esos niveles de evolución que Vygotsky (1979) lo nombró: zona de desarrollo próximo, mencionando que:

“es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Carrera, Beatriz; Mazzarella, Clemen, 2001, p. 43).

Por lo anterior la relación entre pares desempeña un rol de aprendizaje donde los sujetos menos competentes o con menos dominio de conocimientos aprenden a través de la ayuda que recibe por parte de sujetos con más habilidades que las que él posee. En este caso estas dos personas podrán ser alumno – maestro, sin embargo los mismo compañeros del aula o del contexto del aprendiz puede tomar el rol del “experto”, aquí la importancia del trabajo colaborativo en el aula escolar, donde los alumnos aprenden a desarrollar roles según el desempeño que tengan. Además trabajar colaborativamente es una estrategia de enseñanza- aprendizaje que coadyuva a mejorar la confianza entre compañeros practicando los valores de respeto, tolerancia, entre otros; para el logro de metas que comparten.

Desde esta perspectiva como estrategia de enseñanza y de aprendizaje, el docente es el encargado de valorar quien de los alumnos son los más habilitados para brindar apoyo a los que no lo están tanto, de esta manera él ayuda a que haya una balanza en el trabajo entre pares, por lo tanto, el intercambio de ideas entre los miembros del grupo desde esta lógica de acción puede beneficiar en el aprendizaje para sus miembros.

De lo anterior se destaca, que es el profesor es el principal responsable de propiciar un ambiente de aprendizaje para los alumnos, es él quien a través de la implementación de materiales y estrategias didácticas media el aprendizaje de los miembros del grupo, al respecto menciona la profesora de formación docente en Costa Rica, Ana Lupita Chaves (2001) que:

“la docente y el docente son los encargados de diseñar estrategias interactivas que promuevan zonas de desarrollo próximo, para ello debe tomar en cuenta el nivel de conocimiento de las estudiantes y los estudiantes, la cultura y partir de los significados que ellos poseen en relación con lo que van a aprender” (p.63).

Es por ello que en todo proceso de enseñanza es indispensable hacer uso de estrategias que impacten en la vida del estudiante, que le sean significativos de acuerdo a sus necesidades. Además dichas estrategias podrán contemplar el uso de materiales que sin duda brindan oportunidades de mejora para el proceso enseñanza y aprendizaje. En la actualidad las TIC pueden verse como una parte mediadora del aprendizaje pues a través de ellas se crean diversas estrategias que ayudan al logro de los aprendizajes de los alumnos, por lo que pueden ser las TIC quien tomen el papel del “experto” para desarrollar mayores habilidades en los alumnos dentro del acto de aprender, sin olvidar que es el maestro el responsable de colocar a los alumnos en la zona de desarrollo próximo al crear ambientes de aprendizaje armónicos que provoquen la reflexión, la crítica y la cooperación para interpretar significados de la realidad en la que están insertos.

3. Qué son los ambientes de aprendizaje, su importancia y trascendencia.

Los ambientes de aprendizaje son espacios precisos para potenciar el aprendizaje, donde se ven involucrados varios factores que determina que el estudiante pueda adquirir los aprendizajes esperados de una forma que sea

agradable para él, dichos espacios establecen comunicación entre los agentes involucrado como lo son: maestro-alumno y entre compañeros.

Desde la perspectiva de Bransford, Brown y Cocking (2007), mencionan que un ambiente de aprendizaje es aquel lugar estratégico que se tiene para armar un escenario armónico en donde se puede adquirir un aprendizaje. En la enseñanza es el docente el responsable principal –como ya se indicó- para diseñarlo, en donde planté las estrategias necesarias para atender las demandas académicas de los educandos. Visto desde la perspectiva de Duarte (2003) también reconoce a los ambientes de aprendizaje como ambientes educativos, debido a que dan solución a problemáticas escolares para comprender mejor el ámbito educativo; desde la mirada de Betancourt (2001) los reconoce como atmosferas creativas donde señala que:

“La atmósfera creativa que proponemos para el aula parte de una serie de recursos que se ponen en acción durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, entre los que se destacan: concebir tal proceso a través de actividades principalmente lúdicas; priorizar las necesidades y posibilidades del alumno durante el proceso docente; el profesor como facilitador-mediador del conocimiento que va construyendo el alumno a través de un espacio de respeto y confianza a la individualidad y con un repertorio amplio y variado de estrategias de enseñanza”. (Betancourt J, Valadez M, 2009, p.2).

Visto desde estos autores se puede definir un ambiente de aprendizaje es un espacio donde el alumno aprende, esto puede ser con la ayuda de materiales didácticos, como lo son ahora las herramientas digitales que colaboran a que el aprendizaje se adquiera con mayor facilidad y con significado.

Para que se logre un ambiente de aprendizaje es necesario que haya congruencia en los tres elementos básicos para su creación que son: un lugar, el o los sujetos y los materiales a utilizar, sin embargo, el docente toma un papel como guiador y facilitador, puesto que no basta dotar a los alumnos de

materiales, sino de los fines de su uso y de las interacciones que se tenga con ellos; aquí se rescata a Duarte (2003) cuando menciona:

“Se instaura en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias vivenciales por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socio afectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa”. (p. 6).

De aquí se resalta que el ambiente ha de ser construido por todos los agentes involucrados, para propiciar actitudes favorables de los sujetos a aprender, influyen notoriamente en el entusiasmo por saber, movilizan los esquemas cognitivo de los educandos, es desde esta postura de los ambientes de aprendizaje en donde se puede hablar de aprendizaje significativo y de zonas de desarrollo próximo de las que ya se ha citado en apartados anteriores.

3.1. Tipos de ambientes de aprendizaje.

La creación de ambientes de aprendizaje por sí misma es una estrategia que contempla diversas actividades que favorecen y facilitan la comprensión de los conocimientos o contenidos propuestos por los planes y programas de estudio, sin embargo, existen varios tipos, que a su vez persiguen el mismo fin: lograr que los alumnos aprendan de manera asertiva, con sentido y significado, es decir, que sea significativo en su vida diaria en las acciones que realiza cotidianamente, dicho desde del Plan de Estudios 2011 de la educación básica el alumno ha de aprender para ser competente en la vida, de ahí la incorporación de la categoría competencias para la vida, que según el documento oficial citado “son más que el saber, el saber hacer o el saber ser, porque se manifiestan en la acción de manera integrada” (20011, p.38). Parafraseando la cita, es posible afirmar que el logro de estas competencias

beneficia al alumno de forma integral para que en todo momento sepa resolver problemas que estén asociados a la vida cotidiana.

Dentro de los tipos de ambientes de aprendizaje Bransford, Brow y Cocking (2007) menciona que hay cuatro: ambiente centrado en quien aprende, en el conocimiento, en la evaluación y por el último, ambiente centrado en la comunidad, este último lo señalan como el que recupera a los otros tres.

En palabras de (Bransford et al, 2007), al hablar del ambiente centrado en quien aprende “nos referimos ambientes que ponen atención cuidadosa a conocimientos, habilidades, actitudes y creencias que los estudiantes traen al espacio escolar” (p. 12). Este hace referencia a hacer un diagnóstico sobre conocimientos, habilidades, actitudes que lleva el niño a la escuela, es decir evaluar en qué condiciones se encuentra para retomar dicho diagnóstico y partir la enseñanza de la estructura del conocimiento que trae el niño para que sigan construyendo nuevos aprendizaje a través del propio significado que le da el niño. Desde los intereses de la investigación este tipo de ambiente fue asociado con la postura teórica David Ausubel: el aprendizaje significativo.

Así mismo (Bransford et al, 2007), refieren que “Los ambientes centrados en el conocimiento hacen una intersección con los ambientes centrados en quien aprende, cuando la enseñanza comienza con interés por las concepciones iniciales de los estudiantes acerca de la materia” (p. 15). Busca relacionar el conocimiento que los niños traen a las escuelas, se puntualiza en buscar las posibilidades de dar un cambio conceptual, que en palabras de Carretero (2000) el cambio conceptual “se desarrolla cuando se produce una ruptura epistemológica, es decir, una transformación radical en nuestras representaciones. En definitiva, cuando pasamos de considerar un problema desde una determinada posición a verlo desde una posición radicalmente diferente” (P. 75).

(Rodríguez, M., y Aparicio, J., s.f, p.1). Esto se refiere al porqué de la evolución del conocimiento del alumno que sin lugar a duda sería para convertir sus conocimientos previos e informales a un saber formal, sin dejar a un lado lo que ellos previamente sabían, tiene relación con el primer ambiente, es la intersección de ambos en el momento de recuperar los conocimientos previos de los alumnos y transformarlos a conocimientos científicos. Uno de los retos para la creación de este ambiente es hacer uso estrategias que atraigan la atención de los estudiantes y el deseo por querer aprender (Bransford et al, 2007). De esta manera el docente incorpora en el proceso de enseñanza actividades innovadoras para la época actual; para los fines que la investigación persigue es posible hacer énfasis en lo peculiar para la era en la se está viviendo que es el uso de las herramientas digitales que auxilien a la comprensión de los conocimientos de una forma atractiva y diferente para los estudiantes.

El tercer ambiente centrado en la evaluación (Bransford et al, 2007), mencionan que: “Los principios básicos de la evaluación son aquellos que proporcionan oportunidades de retroalimentación y de revisión, y aseguran que lo evaluado sea congruente con las metas de aprendizaje” (p. 21). Está enfocado a la retroalimentación de los conocimientos, su mayor propósito es evaluar el aprendizaje siempre con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, es tipo de ambiente incita a que el maestro reflexione su práctica, al respecto Díaz Barriga (2006) dice:

“Las formas de acción que se derivan del proceso reflexivo de un docente se enfocan a dilucidar las situaciones-problema relevantes para él y sus alumnos en su espacio de enseñanza, y a plantear respuestas innovadoras y pertinentes para atenderlos” (p.12).

Poner en acción este tipo de ambiente da cabida a que la reflexión le ayude al maestro a resolver y mejorar situaciones que estén implícitas en su acontecer diario en el aula y que de alguna forma han truncado la adquisición

de nuevos conocimientos en los alumnos, es un área de oportunidad para buscar desconocidos horizontes, es la provocación de pensar en lo impensado para proponer alternativas o estrategias de enseñanza que sean útiles para el logro de niveles de pensamiento superiores en los alumnos.

Además, este ambiente centrado en la evaluación consta de dos tipos de evaluación pertinentes a ejecutar: formativa y aditiva, la primera es la que se da durante el proceso de aprendizaje, su principal interés es retroalimentar lo aprendido, la segunda es más de tipo cualitativo, puesto que solo se da al final del proceso para verificar que es lo que se pudo o no aprender, esta es más común verla en exámenes, trabajos finales, productos integradores de aprendizaje, etc. (Bransford et al., 2007).

Finalmente el último pero no menos importante ambiente de aprendizaje es el centrado en la comunidad Por último el ambiente centrado en la comunidad (Bransford et al, 2007) afirman que:

“Usamos el termino centrado en la comunidad para referirnos a diversos ámbitos – incluyendo al salón de clases, a la escuela y al grado; en ellos los estudiantes, maestros y administradores se sienten conectados a comunidades más amplias, como los hogares, los negocios, los estados, la nación y aun el mundo” (p. 29).

Anteriormente se mencionó que este en cierta manera es el más relevante puesto que engloba a los otros porque hacen hincapié a que existen dentro de una sociedad varias comunidades, como la escuela, el salón de clases, la familia, etc., cada uno repercute en la vida del estudiante, sin embargo refieren a la familia como un ambiente clave para el aprendizaje, debido que es el núcleo de la educación que primeramente se recibe desde la infancia y a lo largo de la vida.

Esto resulta trascendente para la motivación del niño, generalmente una familia disfuncional ocasiona ciertas inconformidades en el menor que

provocan en gran parte desinterés por asistir a la escuela, falta de concentración por pensar en otras situaciones, etc. En cambio en muchas ocasiones una familia funcional apoya y guía a los hijos, haciéndolos sentir importantes en sus vidas, esto de alguna manera motiva y cambia la perspectiva del niño.

Ahora bien una vez definidos con precisión cada uno de los tipos de ambientes de aprendizaje y para los objetivos de la investigación fue necesario precisar sus características dejándose notar en el siguiente subtema, pero antes de continuar, es necesario aclarar que cada tipo de ambiente de aprendizaje son elementos que permiten al docente diseñar su principal instrumento que es la planeación donde se vea reflejado cada uno de los ambientes de aprendizaje ya mencionados porque abarca desde el diagnóstico, implementación de estrategias, evaluación hasta retomar el contexto del alumno para crear las estrategias adecuadas de acuerdo a las características y necesidades del alumnado, sin embargo la incorporación de los ambientes es arduo, no obstante mejora la práctica docente al brindar las herramientas necesarias para que el alumno adquiera de mejor y a su manera los conocimientos que se desea que adquiera, esto a través de estrategias innovadoras que conlleven el uso de las nuevas tecnologías, puesto que el objetivo es que el estudiante aprenda pero de forma agradable para él, que no le sea tedioso el asistir a la escuela y que se encuentre en constante motivación para que consiga tener aprendizajes significativos.

3.2 Elementos de los ambientes de aprendizaje.

La característica principal de los ambientes de aprendizaje, ambientes educativos o atmosferas creativas es concebir un aprendizaje significativo en los educandos. Visto desde la perspectiva de Betancourt y Valadez (2009) en las atmosferas creativas, mencionan al respecto tres elementos para propiciarlos en la escuela: psicosocial, didáctico y físico.

El primero es entendido como la forma en que se establecen relaciones armónicas, de confianza y comunicación con sus iguales y maestros, donde se promuevan los valores para que haya un entorno de confianza y respeto hacia las participaciones al compartir experiencias.

El segundo se refiere al modo de enseñanza que el maestro debe propiciar en el aula de clases, incluyendo estrategias didácticas que impacten en el interés y necesidades del alumnado, así como la inserción de estrategias que impliquen el uso de materiales educativos para la enseñanza y aprendizaje, además, que propicien la inquietud por conocer más, reflexionen y sepan resolver problemas que se les presenten en la vida cotidiana, se refiere a que sepan a prender a prender.

Por último el tercero se concibe como la infraestructura, mobiliario, materiales; donde se propicia el aprendizaje. Es el espacio que brinda la oportunidad de que maestro – alumno interactúen en el espacio brindado, considerando el contexto en el que se encuentran, además este elemento toma en cuenta la las diversas formas en que la tecnología es aplicada como instrumento o material que facilite los proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estos elementos que desde la perspectiva de los autores mencionan, deben retomarse para la creación de ambientes de aprendizaje, debido a que son parte fundamental para su creación y así propiciar las atmosferas creativas como lo definen ellos. Desde luego se retoma la importancia y trascendencia que tiene una buena comunicación entre maestro y alumno, ya que es la clave para favorecer un ambiente de confianza que por supuesto da pauta a la interacción que el docente tiene con sus alumnos para indagar sus gustos, necesidades, inquietudes y pueda subsanarlos a través de estrategias que beneficien el aprendizaje de los estudiantes

Visto desde otra perspectiva, los elementos para crear un ambiente educativo, de acuerdo con Romo (2012), son:

- Espacios éticos, seguros, cómodos, luminosos, sonoros, adaptados a las discapacidades, con una unidad de color y forma. Armónicos, mediadores de pensamientos y relaciones sociales, lúdicos, expresivos, libres, diversos, respetuosos, con recursos culturales y naturales.
- Con una comunicación dialogante, analógica, respetuosa y horizontal.
- Que atienda la diversidad de exigencias y estilos de los estudiantes.
- Un objetivo educativo claro, compartido, retador y motivante.

(Marianella Castro, 2015, p. 4).

Estos elementos citados son condiciones para la creación de ambientes educativos como el propio autor le nombra, además es el docente quien debe encargarse de dar apertura y crear estos espacios donde facilite la adquisición de conocimientos en el alumnado y que a su vez son de ayuda a la reflexión de la práctica docente.

De igual forma cabe rescatar el valor que el uso de materiales tiene, que deben aplicarse de acuerdo a sus necesidades; como es bien sabido el uso de la tecnología ha crecido en los últimos años y ha incrementado sus múltiples usos en la educación como herramienta de enseñanza y aprendizaje que coadyuve a facilitar la transacción de conocimientos, generando un impacto reflexivo de lo que se ha aprendido y que de esta manera pueda ser significativo para el alumno.

3.3 Importancia de los ambientes de aprendizaje.

Los ambientes de aprendizaje han creado diversas situaciones que mejoran la forma en que son transmitidos los conocimientos que se desea que el alumno adquiera y aprenda, desde esta perspectiva la creación de los ambientes de aprendizaje favorecen la adquisición de nuevos conocimientos a través de diferentes estrategias empleadas por el docente, sin embargo es de suma importancia que haya una relación armónica y con ello una buena

comunicación entre el maestro y alumnos. Las interacciones entre los sujetos es importante tanto para que haya una mejor comunicación, como, para crear ambientes de confianza y que los alumnos se sientan seguros a la hora de aprender cosas nuevas, debido a que si no hay una motivación previa que se le dé al alumno, se le hará complicado adquirir los conocimientos y esto mejora cuando el aprendizaje es entre pares, la confianza aumenta y por ende las relaciones socio-emocionales también. Con ello se da a entender que en las relaciones con otros se crea un aprendizaje y a eso Vygotsky le llamó zona de desarrollo próximo, que a palabras de Coll (s.f) es:

“El espacio dinámico entre el nivel de ejecución de una persona de forma individual, denominado nivel de desarrollo real, y la calidad de la ejecución cuando esa misma persona recibe la ayuda de un compañero más capaz, denominada nivel de desarrollo potencial”. (Partida, 2006, p. 5).

Así pues para que este proceso se realice debe contar con un sujeto que logre potencializar al otro, de esta manera también se crea un ambiente de aprendizaje colaborativo que sin duda favorece a la adquisición de nuevos conocimientos, las personas aprenden a través del contacto o relaciones que tienen, aquí ahí nuevamente se nombra a la teoría sociocultural creada por Vygotsky (1979) que al respecto resalta la importancia de la interacción entre los individuos para aprender. En la vida escolar del niño la convivencia con compañeros e incluso maestros se convierte en un factor determinante para él, es una forma de educarse y de transformar sus acciones porque va adoptando otras perspectivas sobre sí mismo y sobre su entorno.

De igual manera es sustancial la forma en que el docente interactúe su práctica, en la que brinde confianza a sus alumnos de que puedan sentirse libres al participar en una clase sobre determinado tema, sin que haya burlas de sus demás compañeros, eso es algo que debe ser parte del maestro, poder controlar las emociones de sus alumnos, sin que haya opresión o intimidación;

se trata de abrir un espacio de confianza alumno-alumno, alumnos maestro y maestro-alumno.

4. Ambientes de aprendizaje en la escuela primaria.

La escuela tiene como función facilitar la comprensión de los conocimientos de una forma atractiva según la edad del alumno, en la escuela primaria la edad aproximada de los estudiantes varía entre 1 a 6 años y dentro de los estadios de desarrollo que proponen Piaget e Inhelder (1955) se encuentran en la etapa preoperacional, su principal característica es que empiezan a tener la capacidad de ponerse en el lugar de otros, actuar y jugar siguiendo roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico, consta de los dos a siete años; y la etapa operaciones concretas que va de los siete a 12 años de edad, siendo su principal característica que empiezan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas. En esta lógica el autor menciona que es cuando el niño va teniendo un proceso de cambio tanto físico como mental, puesto que en los primeros años de primaria aún siguen conservando un pensamiento egocéntrico, sin embargo y en los últimos tres logran tener la capacidad de socializar, usando la lógica y desarrollando el pensamiento cognitivo.

Dicho lo anterior, cabe señalar que se encuentran en la edad donde a los alumnos les llama mucho la atención el juego y regularmente eso quieren hacer durante todo el día porque en esa edad es su interés y es sano que durante las clases quieran hacerlo, por ello la estrategia que el docente diseñe para asumir este reto debe complementar ciertos juegos durante el proceso enseñanza-aprendizaje, de esta manera los alumnos logran interesarse en las actividades que se estén realizando, a decir de Duarte (2003) “el juego como mediador de procesos que permite incentivar saberes, generar conocimientos y crear ambientes de aprendizaje” (p. 4). El juego debe estar incluido dentro del trabajo del aula como medio que facilita el desarrollo de habilidades que

hacen que el estudiante adquiera cómodamente los aprendizajes esperados que se encuentran en los planes y programas de estudio, además contribuye al desarrollo de capacidades físicas, facilita la adaptación y socialización con su entorno y adquiere experiencias significativas para su aprendizaje.

La creación de ambientes de aprendizaje en el aula no está sujeta al uso de materiales, sin embargo Duarte menciona el uso de los materiales como una necesidad para su creación, así como el uso de la tecnología (Duarte, 2003).

4.1. Ambientes de aprendizaje en el Plan de Estudio 2011. Principios pedagógicos.

A lo largo de la historia en la educación el concepto de ambientes de aprendizaje ha tenido varios cambios, sin embargo la importancia que este ha obtenido ha sido cada vez mayor. Según el Plan de Estudio (2011), “se denomina ambiente de aprendizaje al espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje” (p. 28), entonces ¿Cualquier espacio en donde se hagan presentes estas acciones podría llamarse ambiente de aprendizaje? la deducción lo afirma, luego entonces, la escuela y el aula de clases son espacios propicios para que se logre dicha comunicación e interacción obviamente con el fin o propósito previamente definido que es el de propiciar que un alumno aprenda ¿Qué? Lo establecido en los programas de estudio de cada curso que en un determinado momento le favorecerán para la certificación de su educación primaria y por supuesto para el desarrollo de competencias para la vida.

Por ello dicha situación siempre ha de promover la comprensión, el análisis y reflexión de los aprendizajes esperados a través de situaciones que le sean favorables a los estudiantes, pues posibilitan de manera sustancial el aprendizaje en los alumnos. Es una circunstancia que media el actuar docente a través de condiciones armónicas propicias a construir momentos agradables

en el proceso enseñanza-aprendizaje, con ayuda de diferentes estrategias para llegar a un fin común.

La creación de ambientes de aprendizaje no está sujeta a la manipulación de materiales para dicha creación, sin embargo los materiales educativos, tales como: material impreso, recursos audiovisuales y digitales toman gran relevancia facilitando el proceso de aprendizaje, debido a que el docente ejerce un papel de facilitador a través de diferentes estrategias que implican el uso de dichos materiales, ya que son herramientas eficaces para que el alumno manipule la información y sea más amena la adquisición de conocimientos.

Es importante que los alumnos alcanzan mayores logros cuando se motivan a aprender, es por ello que la utilización materiales educativos se le ha asignado un valor importante en el proceso educativo a partir de los principios pedagógicos que sustentan el plan de estudios 2011, propuestos por la SEP (2011), puesto que “son condiciones esenciales para la implementación del currículo la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa.

A partir de estos se retoma el principio pedagógico número tres de la SEP (2011) Generar ambientes de aprendizaje, en su construcción destacan los siguientes aspectos:

- La claridad respecto del aprendizaje que se espera logre el estudiante.
- El reconocimiento de los elementos del contexto: la historia del lugar, las prácticas y costumbres, las tradiciones, el carácter rural, semirural o urbano del lugar, el clima, la flora y la fauna.
- La relevancia de los materiales educativos impresos, audiovisuales y digitales.
- Las interacciones entre los estudiantes y el maestro. (p. 28)

la familia como primer agente socializador y responsable de la educación de los hijos a de apoyar arduamente, es en su hogar cuando se comienza la

motivación por asistir a la escuela, por realizar los trabajos solicitados, por estudiar, además es ahí en donde se le va creando al niño el hábito de establecer un tiempo y un espacio propicio para su estudio, con la finalidad de afirmar y fortalecer lo que en la escuela se analiza.

4.2 ¿Cómo promover ambientes de aprendizaje en el aula?

Existen diversas formas para crear ambientes de aprendizaje, como la comunicación entre maestro-alumno y el ambiente de confianza que se genera es sin duda importante para que haya un aprendizaje, sin embargo el uso de materiales en el aula es sin duda una herramienta que favorece tanto la enseñanza del maestro como el aprendizaje de los alumnos, por ello es más significativo para los estudiantes, ya que prioriza el aprendizaje de acuerdo a sus intereses que tienen en esa edad para propiciar actividades que estimulen la curiosidad y necesidades del niño.

Para favorecer la creación de ambientes de aprendizaje en el aula, María Isabel Cano (1995), maestra en la Universidad Libre de Colombia propone cinco principios que facilita la construcción de los ambientes:

- 1.- “El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros. Progresivamente ha de hacer factible la construcción de un grupo humano cohesionado con los objetivos, metas e ilusiones comunes”.
- 2.- “El entorno escolar ha de facilitar a todos y a todas el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales”.
- 3.- “El medio ambiente escolar ha de ser diverso, debiendo trascender la idea de que todo aprendizaje se desarrolla entre las cuatro paredes del aula. Deberán ofrecerse escenarios distintos, -ya sean construidos o naturales- dependiendo de las tareas emprendidas y de los objetivos perseguidos”.

4.- “El entorno escolar ha de ofrecer distintos subescenarios de tal forma que las personas del grupo puedan sentirse acogidas según distintos estados de ánimo, expectativas e intereses”.

5.- “El entorno ha de ser construido activamente por todos los miembros del grupo al que acoge, viéndose en él reflejadas sus peculiaridades, su propia identidad”. (Citado por Duarte, 2003. p. 12).

De los cuales retomo el número dos que dice: “el entorno escolar ha de facilitar a todos y a todas el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales” (Duarte, 2003, p. 12). Al respecto de eso el uso de materiales educativos pretenden acercar a los estudiantes a la asimilación de contenidos, en donde desarrollen habilidades, destrezas y además promuevan el aprendizaje significativo.

Las necesidades del alumnos del siglo XXI han trascendido a lo largo del tiempo destacando el impacto que ha tenido la innovación a través de la tecnología que invade su vida, es por ello que ahora tienen diferente manera de pensar cómo va pasando el tiempo, va cambiando la perspectiva y pensamientos de los sujetos, por lo tanto la enseñanza debe manifestarse de acuerdo a las necesidades de los presentes estudiantes. La tecnología por ejemplo ha causado en los alumnos gran interés por estar en contacto con ella a través de diferentes herramientas como: el celular, la televisión, las computadoras, los video juegos, entre otras cosas que atraen la atención del niño, al respecto entra la siguiente cuestión: ¿Por qué no incorporar la tecnología en el ámbito educativo para favorecer el aprendizaje? Siendo que es el interés actual de la mayoría de los estudiantes y más en edades de los 6 a 12 años que cuando les llama la atención este tipo de herramientas. Al respecto Pérez y Telleria (2012) proponen:

“Con las potencialidades que ofrecen las TIC, los ambientes de aprendizaje se han flexibilizado en tiempo y espacio mediante las herramientas de

comunicación y colaboración, configurando modalidades de estudio emergentes donde estos ambientes se transforman en espacios de interacción virtual, denominados Ambientes Virtuales de Aprendizaje” (AVA) (p. 90).

Los ambientes virtuales de aprendizaje se lleva acabo precisamente con la incorporación de las TIC en los proceso educativos para el proceso de enseñanza y/o aprendizaje de manera que los estudiantes adquieran la información a través del uso de diferentes herramientas digitales que incidan de forma significativa en el aprendizaje del alumno, por ello la necesidad de una enseñanza diferente por parte del docente.

5. La creación de ambientes de aprendizaje a través del uso de las herramientas digitales.

Las TIC crean nuevas condiciones y oportunidades en este mundo globalizado, donde ahora todo gira a través de la tecnología, además en el ámbito educativo brindan la oportunidad de crear ambientes de aprendizaje, siendo un recurso que en la actualidad le es de interés a los alumnos, debido a que están más familiarizados con herramientas digitales como: el celular, la televisión, video juegos, entre otras cosas. De esta manera al alumno le resulta más cómodo interactuar con recursos que estén al alcance de su agrado y que les sea más oportuno el poder recibir información a través de dichos recursos.

Lo anterior hace una estrecha relación con el sexto principio pedagógico “Usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje” (SEP, 2011), mismos que son empleados por el docente a cargo, su función es ser un mediador del aprendizaje a través de diferentes estrategias que conlleven el uso de materiales didácticos, entre ellos destaca la incorporación de materiales audiovisuales, con ello se emplean diferentes formas de crear nuevos escenarios de aprendizaje, que al mismo tiempo le son atractivos para los

alumnos, debido a que es lo que a su edad les interesa por el hecho de trabajar de distinta manera, siendo las clases más innovadoras, de acuerdo con Rivas (2000) “puede decirse que innovación es la incorporación de algo nuevo dentro de una realidad existente” (p.20). De ahí que también da lugar a transformar o renovar algo que ya se tiene, por ejemplo en la educación se trata de la incorporación de las tecnologías para la mejora de los aprendizajes de los alumnos.

Aunque es bien sabido que existe un desfase en el país con la tecnología actual de otros muchos países como Japón, Estados Unidos, Corea del Sur, entre otros, ya que se destacan por sus grandes avances tecnológicos y científicos que han tenido a diferencia del resto de países subdesarrollados. Sin embargo Cesar Coll (2011) menciona que no importa la cantidad de herramientas digitales que se tengan al alcance, sino, el como el docente hace uso con lo que tiene e implementa actividades de enseñanza y aprendizaje que les sean interesantes de acuerdo a las necesidades del alumno y modificar las prácticas educativas a las que están sujetos. Al respecto Coll (2011), menciona:

“Los estudios revisados indican también que en ningún caso pueden considerarse una condición suficiente- incluso cuando se dispone de un equipamiento y una infraestructura que garantiza el acceso a las TIC, profesores y alumnos hacen a menudo un uso ilimitado y poco innovador de estas tecnologías”(p. 6).

Cabe mencionar al respecto que las estrategias que el docente implemente de acuerdo a las posibilidades que este cuente es de suma importancia, debido a que se puede hacer mucho con poco, siempre y cuando se sepa adecuar las actividades pertinentes a lo que se desea obtener, además en zonas rurales de México no es común que las escuela no cuenten con espacios virtuales, sin embargo, como lo refiere el autor, no es necesario contar con un aula de computo especializada para incorporar las TIC, sino, que basta con llevar

instrumentos que a los alumnos les son familiares como: televisión, celular, computadora, entre otros porque no es la cantidad sino el uso que docente hace y el dominio que tiene para la utilidad de estas tecnologías.

El primer reto de los profesores ante grupo es que se fijan metas por tener una nueva perspectiva de la enseñanza, que piensen en la forma que ellos hubieran querido que fuese con ellos, puesto que antiguamente la educación se regía por ser tradicional y no implementar instrumentos que pudieron ayudar a la mejora de los aprendizajes, por ello es ahora un reto que los docentes frente a grupo busquen las posibilidades de hacer que la adquisición de los conocimientos sea más digerible para los nuevos alumnos del siglo XXI que a su vez presentan diferentes características y por lo tanto diferentes necesidades de aprendizaje.

5.1 ¿Cómo influyen las herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje?

La adquisición de los aprendizajes dependerá en gran medida de la forma de enseñanza que el profesor emplea, conforme a las estrategias de enseñanza que este tenga para con sus alumnos, sin embargo el alumno tiene un papel muy importante en ese proceso, debido a que las actitudes, la motivación que este tenga se verá reflejado en lo que él aprenda.

La motivación es un aspecto importante de acuerdo con Santrock (2002), es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido” (Naranjo, 2000, p. 153). Por ello resulta útil aplicar las herramientas digitales, ya que forma parte de la motivación que el alumno desea tener en el aula de clase. Además es también un estímulo que genera una respuesta satisfactoria para lograr el trabajo en clase solicitado.

En muchas ocasiones no hay una motivación previa al dar una clase, lo que ocasiona pérdida de interés al asistir a clases por parte de los alumnos, además se recae a trabajar de una forma conductista, siendo el enfoque actual constructivista, en donde el papel de profesor es ser un mediador, guiador y facilitador del aprendizaje. Desde la práctica docente es necesario a través de materiales didácticos atender la urgencia que en el aula se vive. No obstante es aún más grande el resto del docente el desafío de involucrar los materiales adecuados al siglo XXI, conocido como era de la tecnología, pero no basta con tener las herramientas suficientes, sino, el empleo que se les da a estas, el trabajo que se realiza a través de ellas para facilitar la construcción de los conocimientos.

Las TIC desde el currículo tiene la finalidad de crear ambientes de aprendizaje, sin embargo desde el proceso de enseñanza, el docente hace uso de ellas para aplicar estrategias que puedan facilitar la trasmisión de conocimientos, así como lo menciona Morffe (2010) “las TIC actúen como instrumento facilitador de la construcción de unos determinados conocimientos, sean estos de tipo instrumental, formativo, instructivo, etc.” (p. 208). En este sentido el profesor puede aplicarlas para mejorar su práctica docente, ya que él es quien pone las limitaciones al momento de la creación de ambientes de aprendizaje. Las tecnologías se pueden ver como una forma nueva de enseñanza, en la actualidad facilitan la comprensión de la información, porque aunque la revisión de libros, la lectura y escritura son de suma importancia en este proceso, no deja de ser una forma tradicional, como lo es la lectura de algún tema y posterior hacer un resumen de lo que se entendió; es más pertinente generar un efecto positivo en los alumnos a través de diferentes herramientas digitales con las cuales a los niños se les hace más interesante trabajar y tengan una actitud más activa en el trabajo escolar.

Desde luego los recursos tecnológicos es un reto que enfrentan los actuales maestros para incorporarlas como instrumentos de trabajo dentro de la

planeación de la enseñanza, sin embargo es necesario aplicarlas para una mejora calidad de aprendizaje y porque es una cuestión que demandan los alumnos del siglo XXI, lo cual coadyuve a que adquieran los cuatro pilares de la educación que según Delors (1996) son: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos; que dan pauta a una formación del individuo en un mundo actual, que impacte en el desarrollo de habilidades a lo largo de su vida.

Además debe haber una estrecha relación por parte de alumnos, maestro así como contenidos curriculares, el emplear las tecnologías solo quedan supeditadas como mediadoras del aprendizaje, no como remplazo del docente, más bien, son las TIC las que brindan las herramientas digitales, son el medio, no el fin, ni mucho menos las responsables del aprendizaje de los alumnos.

No obstante la utilización de las TIC influye a lo largo de la vida escolar del alumno, cada vez ha de ser capaz de resolver problemas que se le presenten para la realización de trabajos extra clase que demanden el uso de las tecnologías; en las comunes investigaciones que maestros dejan sobre algún determinado tema, los alumnos han de ser capaces no sólo de buscar, sino, que vayan más allá, que indaguen en la información correcta, en el espacio virtual acorde a la edad del sujeto para que dicha información pueda ser comprendida y por lo tanto pueda ser funcional para él, ya que existen un sin números de páginas web que brindan información, pero para el alumno podría ser información no confiable, se sabe que en el internet existen información de esta naturaleza en la que muchos de los usuarios no lo saben reconocer, es ahora el gran reto: desarrollar habilidades en los alumnos para saber seleccionar información.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Todo proceso investigativo dentro de su alcance y dimensión requiere de una metodología que le permita acercarse al objeto de estudio, de manera tal que constituye la herramienta primordial para interactuar e intercambiar significados y significantes que den origen a un conocimiento a lo ya establecido.

En el presente apartado se trata de manera clara y precisa el método y la metodología que rigió a la investigación; se citan los elementos metodológicos que permitieron el acercamiento anhelado al objeto de estudio, así mismo se muestran los datos específicos con objetividad para esclarecer el problema.

La investigación tuvo un enfoque cualitativo que a través de la recopilación de información favoreció a una interpretación inductiva, desde la perspectiva de Taylor, Bodgan (1984) la investigación cualitativa “consiste en más que ser un conjunto de técnicas para recoger datos. Es un modo de encarar el mundo empírico” (p.20).

Cabe reconocer que el enfoque permite obtener datos de tipo descriptivos además de que estudia la realidad a través de técnicas de recolección de información no estandarizada, siguiendo al autor citado se reconoce a la metodología cualitativa cuando refiere en su más amplio sentido a la investigación que producen datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable. De esta manera los resultados se obtienen de una forma natural verificando las conductas y manifestaciones de los participantes.

La metodología según S.J Taylor, R.Bodgan “Designa el modo en que enfocamos los problemas y buscamos las respuestas” (1984, p. 15). En palabras de Cortés e Iglesias (2004) “Es la ciencia que nos enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo darnos la estrategia a seguir en el proceso”, recuperando ambas definiciones cabe precisar que la metodología es el medio que enlaza el objeto de estudio con el sujeto, en este caso, con el investigador quien sigue ciertos procedimientos que den pauta a logro de los objetivos de investigación, de modo de que se ponga a prueba los supuestos planteados utilizando ciertos instrumentos para demostrar su validez.

Dentro de los métodos cualitativos se encuentra el hermenéutico que es un proceso que intenta establecer la interpretación de cualquier anomalía , el fenomenológico que es el estudio tal como son los experimentos vividos y perdidos por el hombre; el etnográfico que es el estudio directo con las personas o grupos principalmente, sus técnicas utilizadas son la observación participante y las entrevistas; la historia de vida, que se basa en el conocimiento de los social que es la propia experiencia humana; el estudio de casos, explica un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto específico; la teoría fundamentada, se enfoca en la interacción entre las personas y explora el comportamiento humano y los roles sociales; el interaccionismo simbólico, se refiere a un proceso en el cual los humanos interactúan con símbolos para construir significados, por último se resalta a la investigación – acción, que constituye un proceso continuo, donde se van dando los momentos de problematización, diagnóstico, diseño de una propuesta de cambio que a su vez permite resolver la problemática.

Desde esta mirada se recupera al método investigación acción. Elliott (2010) afirma que “La investigación acción se describiría como reflexión relacionada con el diagnóstico” (p.23). Con ello se entiende que es una forma de estudio

en la que el objetivo es mejorar las prácticas, así mismo comprender las situaciones que lo provoca.

Además favorece la participación con los sujetos que son participes, consiste en tener un estudio directo con el grupo, durante un determinado tiempo y encontrar las problemáticas que se encuentran, para posteriormente buscar estrategias alternativas para dar solución al problema. Además es la unión entre la teoría y la práctica, lo cual favorece a tener un cúmulo de conocimientos que dan oportunidad a que posteriormente se pongan en práctica a partir de estrategias diseñadas que logren impactar y auxiliar ante la problemática presentada.

Se consideró pertinente utilizar este método, porque permitió investigar y operar para atender a la problemática de estudio en la institución considerada para la realización de las prácticas profesionales, en este caso a la Escuela Primaria “Dr. Gustavo Baz”, aquí, cabe la posibilidad de citar a Antonio Latorre (2003) desde su texto *¿Qué es la investigación – acción?* cuando afirma que un profesional de la educación ha de integrar en su práctica la función investigadora como medio de autodesarrollo profesional e instrumento para mejorar la calidad de los centros educativos, es decir, el docente ha de convertirse en un investigador de su propia práctica, en palabras de Eduardo Mercado Cruz (1998) es el docente quien ha de hacer “ajeno lo cotidiano”, es él quien ha de tomar el papel de investigador de su tarea de enseñar.

Siguiendo esta línea de investigación favoreció a la participación del investigador, situación que pretendió alcanzarse en todo momento, lo cual coadyuvo a lograr los objetivos.

La investigación acción permitió reflexionar sobre las necesidades existentes y hacer conciencia sobre los problemas que vivió el grupo, así mismo, entendió a la enseñanza como un proceso de investigación que conlleva una

búsqueda y resolución. Para esto fue necesario hacer el análisis de las experiencias que se obtuvieron en el acontecer diario, lo que constituyó reflexionar la práctica e introducir propuestas de mejora con el fin de favorecer a los procesos del desarrollo curricular, el desarrollo profesional, los programas educativos, la planificación de la enseñanza y la creación de ambientes de aprendizaje, entre otros.

Dentro de las características más peculiares de esta metodología que cabe resaltar fue la parte del investigador tuvo, ya que se inserta en el problema a investigar que le ayude a recopilar información a través de diferentes instrumentos, Latorre (2005) resalta algunas más:

La investigación – acción.

- Es participativa. Las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias prácticas. La investigación sigue una espiral introspectiva, una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.
- Es colaborativa, se realiza en grupo por personas implicadas.
- Crea comunidades autocriticas de personas que participan y colaboran en todas las fases del proceso de investigación.
- Es un proceso sistemático de aprendizaje, orientado a la praxis (acción críticamente informada y comprometida).
- Induce a teorizar sobre la práctica.
- Somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones.
- Implica registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre: exige llevar un diario personal en el que se registran nuestras reflexiones.
- Es un proceso político porque implica cambios que afectan a las personas.
- Realiza análisis críticos de las situaciones.
- Procede progresivamente a cambios más amplios.
- Empieza con pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, avanzando hacia problemas de más envergadura: la inician pequeños grupos de colaboradores

expandiéndose gradualmente a un número mayor de personas (p.25).

La investigación pretende dar un cambio, buscando la innovación, lo cual requiere tiempo para satisfacer de una manera eficaz las necesidades de los individuos involucrados en el tema a investigar.

Fue de la puesta en práctica del que crearon ambientes de aprendizaje haciendo uso de las herramientas digitales en los diferentes proyectos didácticos que se llevaron a cabo en un periodo de septiembre de 2018 a junio de 2019, cada proyecto didáctico tuvo duración de 15 días, por lo cual se realizó uno por mes, debido a que la maestra titular del grupo también trabajó durante cada mes. La planeación didáctica se fundamentó desde la propuesta de Casares Aponte, quien prioriza un enfoque basado por competencias, de igual forma su ejecución y evaluación tuvo dicho enfoque, Tobon (2010), menciona que:

“El modelo de competencias apoya el acercamiento y entrelazamiento de las instituciones educativas con la sociedad y sus dinámicas de cambio, con el fin de que estén en condiciones de contribuir tanto al desarrollo social y económico como al equilibrio ambiental y ecológico. Estamos entonces ante un modelo que busca satisfacer las grandes necesidades de la educación actual, por lo que no puede ser visto como una moda” (p. 5).

Así mismo se buscó conectar lo exigido en el Plan de estudios 2011, que rige a la educación primaria, resaltando al principio número dos que es: Planificar para potenciar el aprendizaje, que a la letra dice:

“La planificación es un elemento sustantivo de la práctica docente para potenciar el aprendizaje de los estudiantes hacia el desarrollo de competencias. Implica organizar actividades de aprendizaje a partir de diferentes formas de trabajo, como situaciones y secuencias didácticas y proyectos” (p.27).

En esa lógica de la creación de ambientes de aprendizaje se retomaron los cuatro tipos de ambientes que proponen Bransford, Brow y Cocking (2007), mismo que fueron descritos con mayor profundidad en el capítulo II: ambiente centrado en quien aprende, en el conocimiento, en la evaluación y en la comunidad. Cabe recordar que el ambiente centrado en quien aprende hace referencia a crear los escenarios pertinentes para aprender a partir de lo que el alumno sabe, por lo que en el transcurso del mes de septiembre de 2018 que fue el primer acercamiento con los estudiantes; en el proyecto “Contando chistes mexicanos” en el mes de septiembre, se trabajó con los alumnos a través de un diagnóstico el cual consistió en saber que tanto conocían los alumnos los chistes representativos de su país, para ello se realizó un juego haciendo uso de proyección interactivas en donde los alumnos tendrán que identificar cuál de los juegos de palabras pertenecían a algunos chistes (Anexo 5).

Lo anterior con la finalidad de conocer si los alumnos podían identificar las características de un chiste tan sólo con leerlo, para posteriormente partir de las necesidades que tenían los alumnos, como por ejemplo el no saber contar un chiste, para ello se proyectaron videos de payasos y/o cómicos contando diversos tipos de chistes, para que a partir de ello los niños pudieran simular la apariencia de cómico a la hora de contar los chistes; de esta manera fue más fácil explicar y que los alumnos pudieran interactuar con comediantes que ellos mismos reconocen en programas de televisión.

El ambiente centrado en quien aprende fue indispensable a lo largo del ciclo escolar, ya que en cada proyecto y cada contenido del programa de las diversas asignaturas fue necesario conocer con qué conocimientos sobre ello contaban los niños, para que de esta manera fuera más fructífero el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

El segundo ambiente centrado en el conocimiento, muestra el cambio de aprendizaje que tiene el alumno a partir de lo que él conoce y de acuerdo a sus estilos de aprendizaje, los que más se atendieron fue: visual y kinestésico, porque implicó la búsqueda de información. Se crearon ambientes de aprendizaje haciendo uso de la tecnología a partir del proyecto “Mi directorio de emergencia” desarrollado en el mes de octubre el cual consistió en crear un directorio que fuera funcional para cada alumno por lo que tuvieron que investigar números telefónicos a través del internet, considerando únicamente a páginas oficiales como; SEMARNAT, ONU, La Marina Armada de México, etc., puesto que son números que en determinado momento podrían requerir los alumnos o sus familiares para atender una emergencia en la que se vean involucrados. Además se hizo uso de videos que fueron útiles para que los alumnos conocieran de manera presencial la forma correcta de hacer uso de un directorio telefónico y de esta manera tuvieron una referencia para poder identificar esta práctica.

Además en el desarrollo de dicho proyecto se abordó el tema del plato del bien comer (Anexo 6), por lo cual se generaron ambientes de aprendizaje a través de juegos que conllevaron el uso de las herramientas digitales. Se utilizaron actividades interactivas, donde los alumnos por equipos pasaban a colocar los alimentos en su lugar de acuerdo al grupo de alimentos al que pertenecían; al interactuar los alumnos directamente con la computadora, el proyector, etc. Favoreció el proyecto creando a su vez ambientes de confianza al hacer uso de los recursos tecnológicos, porque en la mayoría de los niños aún existía el mito de que si lo tocó se descompondrá la computadora, por esta razón al inicio del ciclo escolar se mostraron tímidos, sin embargo en el transcurso de la actividad fueron más competentes y se desarrollaron, interactuaron y aprendieron de una forma diferente apoyándose, aquí se vivió la colaboración en el aula.

Así mismo en la creación de este ambiente, se requirió hacer uso de presentaciones en el programa de Power Point, las cuales contenían información relevante del tema que se estaba abordando, esto con la finalidad de mostrar la información de manera más atractiva, además de que a los alumnos les llamaba más la atención para organizar la información en sus cuadernos de notas, ya que las diapositivas en su mayoría fueron interactivas, se editaban haciendo uso de colores llamativos, imágenes gif, etc., que despertaba su atención en lo que estaban viendo y a su vez sintetizaban la información, ayudando a los alumnos a retener más fácil los conocimientos.

De igual forma se crearon ambientes de aprendizaje centrados en el conocimiento en los proyectos que se llevaron a cabo durante noviembre de 2018 a junio de 2019, de los cuales se retoma el proyecto “Conociendo mi historia” en el mes de noviembre, retomando los recursos digitales en escuchar audios de historias de grandes artistas mexicanos (Anexo 7), como: Diego, Rivera, Frida Kahlo, etc., que a su vez los alumnos escuchan e imaginaban como fue tal historia, en este ambiente el estilo de aprendizaje que más se puntualizó fue el auditivo, sin embargo a pesar de que sólo lo escuchaban, se rompió con la rutina de que solo se leyera la historia, también se retomó un lugar más pacífico dentro de la institución que el aula de clases, con la finalidad de que los alumnos fueran escuchando la historia más relajados, de esta manera se creó un ambiente de aprendizaje que generó emociones, asombro, etc. por parte de los alumnos. Situaciones como estas crean panoramas diferentes que al niño le favorecen y le son significativas en su aprendizaje.

En el ambiente centrado en la evaluación está enfocado a la retroalimentación de los conocimientos, su mayor propósito es evaluar el aprendizaje siempre con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ambiente que fue considerado en todos los proyectos trabajados durante el ciclo escolar, ya que forma parte de conocer que fue lo que no lograron adquirir los alumnos de esta manera se retomó retoma la evaluación como instrumento para

reforzar, retroalimentar conocimientos que el estudiante no comprendió en su totalidad.

Uno de los proyectos en el cual se crearon estos ambientes fue “Circuito de la alimentación” en el mes de diciembre, el cual tenía como finalidad elaborar un folleto con base a información del plato del bien comer. Así como el saber llevar a cabo una dieta saludable y correcta. Este ambiente se creó durante y al finalizar el proyecto; que consistió en utilizar algunas herramientas digitales como: proyector, computadora y con la ayuda del software Power Point se crearon varias preguntas que eran reflejadas por el proyector (Anexo 8), la dinámica era en dos equipos, el primer equipo que aplastará primero sería el que tendría la oportunidad de contestar primero y elegir la opción desde la computadora para corroborar si fue correcto o no.

Lo anterior da muestra de qué es lo que le hace falta por aprender a los alumnos, pero además los motiva a querer aprender por gusto, para tener buenos reactivos en el juego. Son situaciones de aprendizaje que logra ver la evaluación de diferente perspectiva y no solo con un examen escrito, ya que a pesar de que pueden ser las mismas preguntas son diferentes situaciones, la del examen escrito genera estrés en el alumno, motivo por el cual puede bloquear sus expectativas, sin embargo el examen a través de un juego a través del uso de herramientas digitales crea una mirada diferente por parte del alumnado.

De esta manera se llevó acabo la evaluación como parte de una retroalimentación, de esta manera se logró confirmar que era lo que hacía falta mejorar, de ahí se crearon ambientes para retroalimentar lo que ya se había visto a través de videos, cortometrajes, investigaciones extraescolares en página web, etc. Además se retoma en este ambiente la gran aportación de Tobón (2013), para la elaboración de rúbricas para evaluar de forma general cada proyecto, sin embargo también se utilizaron escalas estimativas

(Anexo 9) que daban cuenta de lo que el alumno iba adquiriendo con base a lineamientos de acuerdo a los aprendizajes esperados de cada asignatura.

Finalmente para el ambiente centrado en la comunidad que se considera primordialmente en el aprendizaje a la familia, la motivación e interés que esta tenga para con los alumnos, se enfoca principalmente en como la familia se inserta en la educación de los estudiantes, pues desde pequeños ven a los padres como un ejemplo a seguir, por esta razón fue importante mantener contacto con los padres de familia o familia cercana al alumno en la incorporación de las actividades que el alumno realiza en el aula de clases.

Con base en ello se crearon ambientes de aprendizaje donde los padres de familia interactuaron en el aprendizaje de los alumnos, sin embargo cabe aclarar que actividades que sean en compañía con los padres de familia no pueden realizarse constantemente, debido a los tiempos de los papás, pero al realizarse son significativas para el alumno, en el proyecto “Describamos un proceso”, el cual se llevó a cabo del 11 al 21 de marzo del presente año. El proyecto consistió en describir el proceso de elaboración de algún objeto, alimento etc., sin embargo este ambiente centrado en la comunidad refiere al apoyo moral que tiene la sociedad con los alumnos, que consistió en formar dos equipos involucrando mamás y alumnos, cada integrante de cada equipo tenía que oprimir el botón para contestar primero y tener la oportunidad de acertar a la respuesta correcta de la pregunta que se mostraba a través del proyector, a través de esto se propició motivación para los alumnos, interactuar en los trabajos escolares con sus papás proyectó gran alegría por realizar las actividades, sin embargo el uso de los recursos digitales dentro de esta actividad favoreció en los alumnos interés al involucrarse e estas porque hacen uso de materiales que a su edad les son atractivos e impactantes.

De esta manera se pudo generar el ambiente centrado en la comunidad porque resultó trascendente en la motivación y actitud que el alumno

demostraba en el trabajo cotidiano al saber que su familia cercana participa en actividades de su escuela.

De igual forma en el proyecto “Un sueño en la luna” (Anexo 11) se retomó como parte del ambiente centrado en la comunidad, el cual consistió en la proyección de un cortometraje que genera empatía y lazos de unión entre el alumnado y padres de familia, simulando un cine, la elección de la película, cortometraje o caricatura se definía por el tema visto en días anteriores con la finalidad de realimentar el tema de una forma agradable para los niños y estar con la compañía de un ser tan cercano como son los papás,.

Este ambiente está destinado a mejorar el rendimiento escolar, despejarse de lo habitual para integrarse a un ambiente motivador de aprendizaje.

Delimitación de espacio temporal.

Espacialidad.

La investigación se realizó en la Escuela Primaria “Dr. Gustavo Baz”, que se encuentra ubicada en la comunidad de Zacango, Villa Guerrero, la institución cuenta con 17 docentes frente a grupo, de los cuales tienen con un nivel de licenciatura y sólo uno de ellos posee una maestría, un subdirector y un director, los cuales tienen una relación confortable y comparten el mismo interés por la calidad de la enseñanza hacia los alumnos. La institución ostenta 10 aulas en condiciones favorables de trabajo y ocho que son provisionales debido al sismo ocasionado en el año 2017, lo cual trajo graves consecuencias en la mayor parte de su infraestructura, ocasionando inconformidad en la formación del alumnado debido a que se genera incomodidad al trabajar en las aulas provisionales hechas de madera, además de que genera bastante ruido por parte de los demás grupos ocasionando una inestabilidad en los alumnos para concentrarse, son los maestros frente a grupo que muestran

interés, produciendo diversas estrategias para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje a pesar de las condiciones que se viven.

Temporalidad.

La investigación se inició a partir del mes de septiembre del 2018 donde se tuvieron las primeras interacciones con el grupo, a partir de ahí, se diagnosticó e identificó la problemática citada, las acciones que se fueron dando para el desarrollo de la presente investigación, quedaron sujetas en el siguiente cronograma que concluyó en el mes de junio de 2019:

Esta delimitación, se hizo con la finalidad de estructurar la propia investigación, sin embargo, cabe aclarar al lector que los aportes que surgieron de ella, ayudando al trabajo y la educación en cualquier institución educativa en la que se ponga en práctica.

ACTIVIDADES A REALIZAR	2018								2019		
	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL
Acercamiento empírico al objeto de estudio											
Preparación de instrumentos											
Aplicación de instrumentos											
Recopilación de la información											
Procesamiento de la información											
Análisis de la información y prueba del supuesto											
Fundamentación teórica											
Contrastación empírico teórica y conclusiones, sugerencias y recomendaciones											
Presentación del trabajo de investigación											

Unidades de observación.

Las unidades de observación ceden al investigador analizar de manera concreta lo que se requiere indagar sobre el estudio, al respecto Rojas (1958) destaca que las unidades de observación precisan una idea sobre las características elementales que deben reunir los componentes (persona, viviendas) para que puedan considerarse dentro de la población objeto de estudio, por lo que se tomó en cuenta como unidades de observación a docentes, alumnos y padres de familia; por tener un acercamiento directo al problema de estudio dentro de la investigación, por esta razón los aportes empíricos, unidades observadas por el investigador se debaten en un preguntar de éste y en un responder de aquellos sobre un asunto que les fue común como problema planteado.

La investigación se realizó en el grupo de tercer grado grupo "B" de la Escuela Primaria "Dr. Gustavo Baz", siendo un total de 23 alumnos, los cuales 12 de ellos son mujeres y 11 hombres, se encuentran entre los ocho y nueve años de edad, lo cual se priorizan las actividades lúdicas. Dentro de los aspectos que los caracterizan es que presentan una actitud positiva para realizar las actividades cotidianas, el estilo de aprendizaje que predomina en el grupo es visual y kinestésico, ambos en un 40% de los alumnos y un 20% auditivo (Anexo 4), les gusta participar en juegos que requieran habilidades físicas, sin embargo también surge la necesidad de desarrollar sus habilidades cognitivas queriendo conocer la razón de todas las cosas usando su imaginación para la creación de significados, para esto demandan el uso de recursos que les sean agradables e interesantes acorde a sus necesidades siendo parte de su motivación para su realización, así mismo les atrae jugar en grupo con reglas simples; generalmente el niño es afectuoso, servicial, alegre, sociable y curioso, pero también puede ser egoísta, dominador y exigente. Ante sus exigencias es recomendable utilizar actividades que sean de su agrado contemplando previamente un diagnóstico para retomar los estilos de

aprendizaje de cada uno de los alumnos, ya que con ello se prioriza algunas actividades que de acuerdo a sus necesidades educativas fueran funcionales en su aprendizaje.

Son alumnos que se empeñan por realizar las actividades, sin embargo entre ellos existen niños con dificultades de aprendizaje que necesitan mayor atención en cuestión de guiar más el trabajo. Son alumnos que presentaron motivación por aprender, pero el hecho de estar en aulas provisionales de madera causaba estrés y falta de interés por prestar atención a las clases, pues se forjaba un ambiente estresante por el exceso de ruido ocasionado por los diferentes grupos y además la construcción que se estaba haciendo en los salones dañados.

Población y muestra.

Para la investigación que se realizó, la población que de acuerdo con Lepkuoski (2008) es considerada como “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (citado por Sampieri, 2014, p.174). En este caso la población o universo son todos los alumnos de la Escuela Primaria “Dr. Gustavo Baz”, pues comparten ciertas características; para delimitar el problema se sacó una muestra que a su vez Sampieri (2014) menciona que es un “subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de esta” (p. 173).

Los sujetos seleccionados a investigar son: los alumnos de tercer grado grupo “B”, fueron con la que se crea la investigación, ya que fue de suma importancia conocer sus gustos e inquietudes en el proceso enseñanza-aprendizaje, fue elemental conocer qué tipo de enseñanza prefieren recibir y a través de que materiales les llama más la atención.

El tipo de muestreo utilizado fue muestreo no probabilístico ya que no dependió de la probabilidad, más bien de las características y/o aportaciones

que se obtuvo del grupo. Johnson, 2014, Hernández-Sampieri et al., 2013 y Battaglia, 2008, menciona que la muestra no probabilística es un “subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino, de las características de la investigación (citado por Sampieri, 2014, p.176).

Además de los docentes de la institución fue importante recopilar la forma en que han llevado sus estrategias de enseñanza, los materiales que utilizan, en dado caso, cómo se llevó la implementación de las herramientas digitales y cómo influyó en la educación y el logro de los aprendizajes esperados.

Así mismo, fue indispensable tener presente a directivos, ya que la institución no cuenta con equipamiento necesario que cumpla las condiciones para llevar dentro del aula dichos recursos tecnológicos, por ello es indispensable conocer los motivos por lo que no se ha realizado una gestión de ello.

Para finalizar, los padres de familia asumen un rol importante en la educación de los estudiantes, pues están pendientes de su educación. Por consiguiente fue necesario verificar cómo es el apoyo que les brindan al realizar tareas extracurriculares.

Por lo anterior se recopiló información necesaria que llevó a contemplar lo trascendente para enmendar la problemática investigada y llegar a que los alumnos adquieran los aprendizajes esperados a través del uso de las herramientas digitales dentro del aula.

Fuentes de información consultadas.

Para la elaboración de dicha investigación fue necesario recopilar información de diferentes fuentes, con la finalidad de rescatar aportes que fueron indispensables para tener un acercamiento con la problemática. Según Hurtado (2012) existen tres aspectos para la utilización de fuentes, el primero tiene que ver con la fundamentación que se refiere al interés que el

investigador tiene al demostrar tal hecho o suceso; el segundo aspecto es la demostración hace referencia a que las fuentes que se utilicen deben estar sustentadas; y el tercero, la verificación, una vez concluida la investigación se demostrará que la investigación es seria y confiable antes los ojos del lector.

Además la investigación en fuentes permite al lector tener un acercamiento más detallado, en el caso de la educación, Hurtado, menciona que:

“Les permite a profesores y a estudiantes contar no solo con los resultados de la investigación, sino, con los lugares específicos de donde se obtuvieron dichos resultados, así como la posibilidad de revisar dichas fuentes para verlas desde otra visión o conocimiento específico (DGSPE, 2012)

Las fuentes además de presentar información detalladas sobre hechos o acontecimientos que pasan, brindan una posibilidad de tener un acercamiento más vivencial o presencial, teniendo en cuenta que ayuda a comprender el pasado y retomar lo que sea de interés para el presente, es decir ayuda a comprender una problemática a conocer como se ha visto la misma situación desde diferentes ámbitos.

Las fuentes se clasifican en primarias y secundarias: las primeras dan referencia al tipo de información que es plasmada a través de documentos que están clasificados en escritos, iconográficas y orales. Dentro de la investigación las más utilizadas fueron: la observación, el cuestionario y el diario, ya que permite recolectar información válida de los sujetos a investigar.

La segunda fuente se interpreta como el resultado de la utilización de las fuentes primarias, son producto de años de investigación, se clasifica por escritos, auditivos y visuales. En este caso dentro de la investigación se utilizaron a través de la búsqueda de información y teorías que ayudaron a comprender la problemática presentada.

Por esa razón para la realización de la investigación se hizo uso de ambas fuentes, debido a que es necesario consultar en documentos que den cuenta el testimonio que han tenido docentes frente a grupo con la creación de ambientes de aprendizaje a través del uso de la tecnológicas y como en años pasados se vivió el cambio de lo tradicional al constructivismo. Además se hizo uso del diario de clase (Anexo 3), que es una herramienta de trabajo del maestro porque permite verificar y reflexiona sobre su práctica docente aparte de que también es considerada como fuente primaria. Se tuvo a bien considerar también las fuentes orales, pues permiten tener un intercambio de ideas entre el investigador y personas que comparten ideas entre sí.

Instrumentos para obtener información.

Los instrumentos para la investigación son herramientas que le permiten al investigador recopilar información necesaria para facilitar el proceso de resolución de la problemática. Para Ortiz (2003) un instrumento “se refiere a los medios que le permiten al investigador obtener los datos centrales” (citado por Nava, 2014, p.459). Una de las principales características de los instrumentos para recoger información es precisamente que aporta datos que le son necesarios a quien investiga. Al respecto menciona José Nava (2014), Doctor en derecho y Maestro en Educación:

“La principal característica de un instrumentos para recabar la información sobre la problemática educativa consiste en que es el medio por el cual se conoce la realidad con la estrategia técnica respectiva que se esté empleando. Si la realidad se pretende conocer observándola, el utensilio en que deberán recolectarse las notas sobre la misma tendrá que ser el registro; si experimentándola, con los elementos; si el documentándola, con las fichas de trabajo, y, finalmente, si encuestándola, mediante el cuestionario y/o la entrevista” (p. 422).

Fue necesario revisar que el instrumento brindará información verídica, es decir que no fuera información “disfrazada”, por ello fue pertinente utilizar los

más apropiados apegándose a las necesidades que el investigador tiene, pero también a las de los sujetos a investigar. En el caso de la investigación cualitativa su propósito principal es la recolección de datos por lo que permite que las técnicas a utilizar sean de tipo verbal o no verbal de esta manera hace que sea flexible la utilización de dichas herramientas. Al respecto menciona Sampieri (2014) “en la indagación cualitativa los instrumentos no son estandarizados, sino que se trabaja con múltiples fuentes de datos, que pueden ser entrevistas, observaciones directas, documentos, material audiovisual, etc.”.

Desde esta perspectiva es necesario utilizar los instrumentos adecuados al tipo de enfoque con el cual se está realizando la investigación, por lo que a partir de ello la información recopilada tendrá que cubrir algunos requisitos. Sampieri (2014) menciona que “toda medición o instrumento de recolección de datos debe reunir tres requisitos esenciales: confiabilidad, validez y objetividad”:

Para la aplicación de los instrumentos que se utilizaron en ésta investigación fue importante contemplar los tres requisitos antes mencionados pues a través de ello se da cuenta que la información recabada fue lo más válida posible, la confiabilidad se refiere a los constantes resultados de información aplicada a varios individuos, es decir, los resultados obtenidos deberán ser iguales o similares. La validez da cuenta al instrumento específico y correcto a utilizar en determinado tema, por ejemplo si se desea medir el peso de un objeto se tendrá que utilizar la báscula, puesto que la báscula es un instrumento para medir el peso (Sampieri, 2014). Cuando un instrumento cuenta principalmente con estas dos características se puede decir que la información arrojada puede tomarse en serio, ya que brinda interpretación basada en hechos reales.

Por último el tercer requisito que es la objetividad, Mertens (2010) “se refiere al grado en que este es o no permeable a la influencia de los sesgos y

tendencias del investigador o investigadores que lo administran (citado por Sampieri, 2014, p. 206).

Como técnicas de recopilación de información para esta investigación se utiliza la observación participante, se caracteriza por el hecho de que la persona que observa recoge datos en un medio natural y por estar en contacto con los sujetos a observar y el cuestionario para recabar información de una forma más formal.

Así mismo se hará uso de la observación, que nos brinda la oportunidad de percibir de manera más directa los hechos sucedidos. Al respecto Nava (2014) dice que “La observación es una estrategia técnica para conocer la realidad de manera subjetiva (desde los sentidos)” (p.439).

De igual forma el cuestionario para Bisquerra (2000) es “un conjunto más o menos amplio de preguntas o cuestiones que se consideran relevantes para el rasgo, características o variables que son objeto de estudio” (Nava, 2014, p. 464). Por ello el cuestionario debe aplicarse para la recopilación de datos de interés por parte del que investiga.

Los cuestionarios constan de una serie de preguntas que son aplicadas a una determinada muestra para recabar información sobre una problemática, al respecto afirma Sampieri (2014) “en fenómenos sociales, tal vez el instrumento más utilizado para recolectar los datos es el cuestionario” (p. 217). Es por esta razón que ayudan a identificar información que se desea saber sobre algún cualquier aspecto.

Las técnicas anteriormente vistas se eligieron porque se consideran pertinentes en la recopilación de datos verdaderos que ayude a ser más precisa y verídica la información que se obtiene para obtener un registro detalladamente evidente de lo que se está investigando. Para ello se retomó a Zabalza (2004), en su libro: Diarios de clase. Un instrumento de investigación

y desarrollo profesional, como instrumento de investigación para el fortalecimiento de la práctica docente, pues permite reflexionar, mejorar y dar seguimiento a las debilidades y / o fortalezas que se presente en el aula (Anexo 3).

Igualmente se crearon dentro de la metodología investigación-acción, ambientes de aprendizaje que favorecieron a llegar los resultados que se pretenden en esta indagación, las cuales conllevan el uso de las herramientas digitales dentro y fuera del aula, debido a que los recursos tecnológicos en la actualidad están inmersos en la vida cotidiana de los seres humanos.

Recolección de la información.

Se hizo un análisis lógico de los resultados obtenidos, los cuales dieron pauta a obtener la información necesaria para la investigación, de la cual se aplicaron instrumentos para la indagación de lo que se deseaba obtener. En primer lugar se analizó con las personas a las que se les hizo el cuestionario para que estuvieran consientes del cuestionario que contestarían, por lo que no hubo ningún problema.

Finalmente en determinados tiempos se llevaron a cabo los cuestionarios, se aplicaron algunas a alumnos (Anexo 15) que fueron la principal fuente para conocer sobre el acercamiento que han tenido relacionadas con las tecnologías, y cómo se han ido manejando en el aula de clases con la finalidad de saber el gusto que los estudiantes tienen para las tecnologías en el proceso enseñanza-aprendizaje; a los maestros (Anexo 12), que durante el día se fue aplicando el cuestionario a uno por uno lo que permitió mayor confianza para ellos, aunque esto demandó varios días para finalizar con todos los docentes de la institución; a los padres de familia (Anexo 13) que sin duda son un punto clave para el aprendizaje de los alumnos y la ayuda de tareas extraescolares que le brindan a sus hijos, así como el conocimiento que se tiene sobre el uso de las herramientas tecnológicas, en este caso se citó a los padres de familia

en determinados lapsos también con la finalidad de que tuvieran más confianza al contestar. De igual manera se aplicó el cuestionario al directivo (Anexo 14) para conocer la importancia que se le ha brindado a el uso de las tecnologías en la educación y cómo se ha manifestado su instancia a través de la gestión educativa que pueda brindar mejores resultados en el aprendizaje de los niños.

Cabe mencionar que en la aplicación de los cuestionarios hubo variables extrañas lo cual de alguna manera pudo afectar que los sujetos contestarán con claridad y seguridad. Estas variables pudieron ser que la escuela no se encuentra en condiciones aptas para el trabajo y concentración, debido al exceso ruido generado por todos los grupos de trabajo, ya que se concentra aun mayormente por las aulas de madera haciendo que el ruido se escape por doquier. Además de las alta temperatura que se siente al estar dentro de las aulas de clase. En el caso de los padres de familia (Anexo 13), muchos de ellos mostraron ansiedad para que las preguntas terminaran lo más pronto posible por cuestiones de trabajo y tiempo.

Los sujetos antes mencionados fueron clave para la indagación de información que a partir de los resultados obtenidos se concluyó generalmente en que las herramientas digitales son en gran medida materiales educativas que coadyuven a la creación de ambientes de aprendizaje. En el cuestionario aplicada a maestros (Anexo 12), se manifestó que la mayoría de los maestros de la institución no hacen uso constante de estos recursos como herramienta de enseñanza para facilitar el proceso de aprendizaje de los alumnos, esto por diversas situaciones entre las que destacan es por no contar de manera permanente con materiales como: computador, proyector, bocina, etc., además de que al implementar actividades que hagan uso de estas herramientas demandan tiempo que a su vez los profesores necesitan para terminar las actividades propuestas en los

libros de texto, sin embargo mencionan que son recursos que a los alumnos les interesa y motiva al aprender.

El apoyo que los alumnos reciben por parte de los padres de familia es indispensable para que ellos se interesen en las actividades escolares; a causa de ello la razón de realizar un cuestionario a los padres de familia para conocer más a fondo el apoyo que se les brinda a sus hijos a la hora de tareas extraescolares, como investigaciones en las que deben hacer uso de las tecnologías de comunicación, muchos de ellos tienen los conocimientos y las herramientas necesarias, otros tienen escasos conocimientos, sin embargo hay apoyo para llevarlo a un ciber donde puedan ayudar a sus hijos a realizar la tarea. Los padres de familia creen que las herramientas digitales en la actualidad facilitan la búsqueda de información, pero además atrae a sus hijos a realizar la tarea con buenos ánimos, debido a que el hecho de usar tan solo una computadora les transmiten comodidad y ganas de seguir aprendiendo de la manera que ellos se les facilita.

En cuanto a los maestros frente a grupo concuerdan que el uso de las tecnologías facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje y a partir de ello se crean nuevos ambientes de aprendizaje, un ambiente más armónico que facilita la adquisición de aprendizaje, puesto que se hace uso de herramientas que a los alumnos les gusta utilizar tales como: los videos, juegos, audios, etc. En general los docentes creen que son herramientas que hacen más divertido el aprendizaje y menos tedioso para los alumnos, ya que no es fácil estar cinco horas escuchando al maestro dar la clase, en cambio al hacer uso de recursos tecnológicos se crean ambientes de aprendizaje

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y RESULTADOS

Análisis de los resultados.

En este capítulo se presentan las respuestas que se obtuvieron en la aplicación de instrumentos de recopilación de datos, se utilizó el cuestionario para recuperar la información precisa de alumnos y maestros, los cuales responden al problema de investigación y con la finalidad de lograr los objetivos planteados.

Se presentan los resultados de los alumnos, pues son el principal agente de esta investigación, posteriormente los docentes quienes se encargan de crear los ambientes de aprendizaje pertinentes para el logro de los aprendizajes en los alumnos. Se tabularon los resultados de los cuestionarios aplicados y se realizaron gráficas para un mejor análisis y comprensión de los resultados obtenidos. El estudio está basado en la muestra que son los 23 alumnos del tercer grado grupo "B" y otra representativa de los tres docentes de tercer grado. Además se hizo uso de indicadores que permitieron la elaboración de gráficas para hacer un análisis de los datos cualitativos.

En primer lugar se presentan los resultados que se obtuvieron en la aplicación del cuestionario a los alumnos, la cual fue de gran importancia aplicarla, ya que de esta manera se logró dar cuenta de la motivación que los alumnos tienen en cuestión a el uso de materiales dentro del aula para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se elaboraron diez preguntas, con la finalidad de que los alumnos contestarán con absoluta libertad y confianza.

Finalmente se revisan los resultados de las correlaciones entre los instrumentos para identificar que semejanzas de pensamiento existen entre los agentes a quienes se les aplicaron los cuestionarios.

Datos demográficos de la matrícula general de la escuela.						
Total de alumnos	Primer grado	Segundo grado	Tercer grado	Cuarto grado	Quinto grado	Sexto grado
450 (100%)	89 (20%)	72 (16%)	71 (16%)	72 (16%)	71 (16%)	75 (17%)

La muestra del estudio está definida por el grupo de tercero “B”, que consta de 23 alumnos, de los cuales 11 son hombres y 12 son mujeres; así mismo consta de tres maestros representativos de los tres grados de tercero. Se representa en la siguiente tabla.

Agentes a quien se les aplicó el cuestionario	Número de personas
Maestros	3
Alumnos	23

A continuación se presentan las respuestas emitidas de un cuestionario que corresponde a diez preguntas (Anexo 15), relacionadas en la influencia que tiene en ellos el usar las herramientas digitales en el salón de clase, así como los materiales que se les facilita adquirir el aprendizaje. Se aplicaron diez preguntas con la finalidad de que fueran más precisos en las respuestas que arrojaron y que al mismo tiempo no fueran tediosas para contestarlo de la manera más confiable posible. Se presenta la siguiente tabla con las preguntas y respuestas de los participantes.

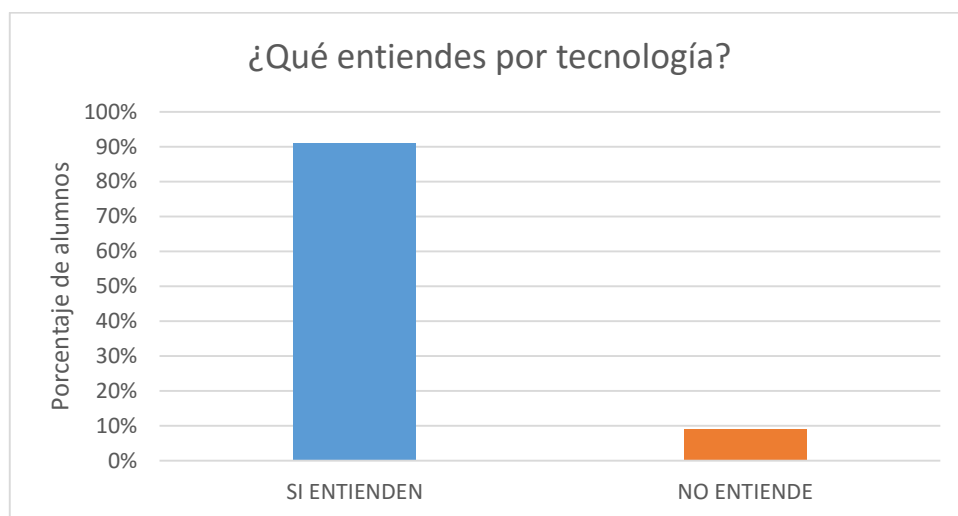
Descripción de cuestionario aplicado a alumnos.

1.- ¿Qué entiendes por tecnología?	El 91% de los niños entienden que son los aparatos como: celular, computadora, tablet, etc.	El 9% de los niños no entienden lo que es.
2.- ¿Qué herramientas digitales conoces?	El 91% de los niños conocen algunas herramientas digitales, como: celular, tablet, computadora, internet, etc.	El 9% de los niños no contestaron
3.- ¿Con qué recursos tecnológicos cuentas en tu casa?	El 96% de los niños cuentan con recursos digitales.	El 4% de los niños no cuenta con recursos digitales.
4.- ¿Cuánto tiempo dedicas al día a usar las herramientas digitales con las que cuentas?	El 52% de los niños de 1 a 30 minutos al día.	El 48% de los niños de una a cuatro horas al día.
5.- ¿Te gusta trabajar en el aula utilizando las herramientas digitales? ¿Por qué?	El 83% de los niños contestaron que si, por que es divertido y aprenden.	El 17% de los niños contestaron que no, porque daña la vista
6.- ¿Consideras que aprendes mejor cuando	El 87% de los niños contestaron que si	El 13% de los niños contestaron que no

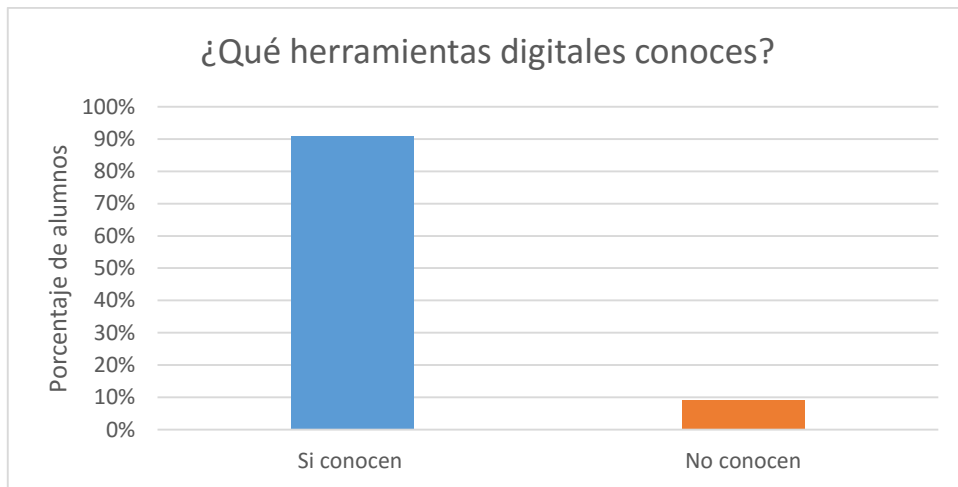
tu maestra utiliza la tecnología en el aula?		
7.- ¿Qué actividades has realizado cuando la maestra hace uso de los recursos tecnológicos?	El 78% de los niños contestaron que han realizado actividades como: esquemas gráficos para recuperar la información. a través de la visualización de videos o presentaciones en Power Point.	El 22% de los niños contestaron que realiza actividades referentes al tema.
8.- ¿Te interesas más en los temas de las asignaturas cuando se ocupan la computadora, proyector y se hacen juegos?	El 91% de los niños contestaron que sí, porque es divertido y aprenden.	El 9% de los niños contestaron que no.
9.- ¿Para ti con que materiales se te hace más fácil aprender en la escuela?	El 78% de los niños prefieren hacer uso de los recursos tecnológicos, como lo es: la computadora, videos, juegos, etc.	El 22% de los niños prefieren hacer uso de libros, libreta, etc.
10.- ¿Consideras qué jugar utilizando los recursos tecnológicos	El 78% de los niños contestaron si	El 22% de los niños contestaron otra cosa.

durante las clases favoreció tu relación con tus compañeros para aprender?		
--	--	--

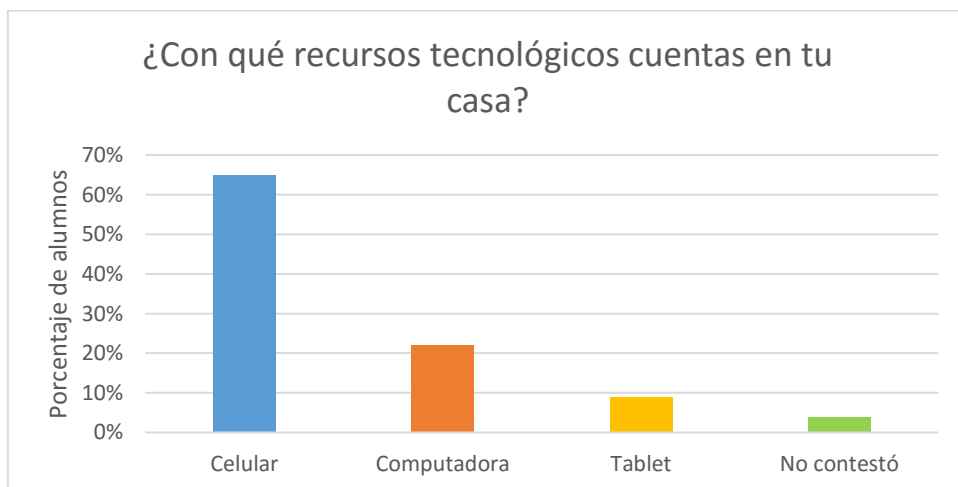
Análisis e interpretación de los resultados del cuestionario aplicado a alumnos.



En las respuestas obtenidas de esta primer pregunta, los alumnos no contestaron en sí lo que significa tecnología, sin embargo, dieron muestra de saber a qué se refería, refiriendo algunas herramientas tecnológicas como lo es: la computadora, el proyector, el celular, la bocina, entre otros porque han sido los recursos que se implementaron para la creación de ambientes de aprendizaje, es por ello que las respuestas obtenidas dieron cuenta que sí entendían que es tecnología debido a que están relacionados con estos recursos en su día a día, algunos de los niños cuentan con recursos tecnológicos en su casa, otros tienen referencia por las veces que se han implementado dentro del aula de clases.

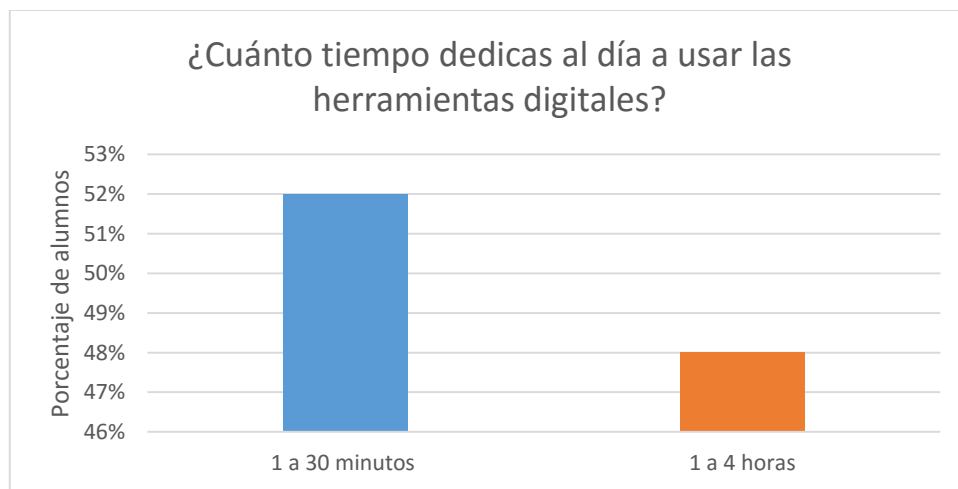


Los alumnos tienen muy presente qué es la tecnología y lo asocian con aparatos como: computadora, celular, proyector, etc.; por ello a la hora de preguntar las herramientas digitales que conocen les es fácil identificarlas con esos ejemplos antes mencionados, ya que la mayoría mencionó los recursos tecnológicos que se han implementado en la creación de ambientes de aprendizaje, además de que algunos de los alumnos cuentan con estos recursos en su casa, es por ello que los alumnos hacen mención de estos recursos.

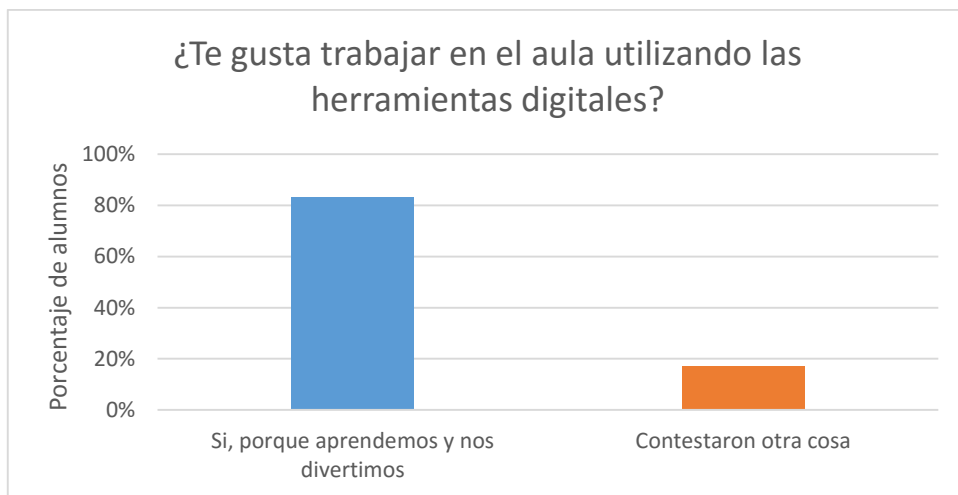


La mayoría de los alumnos precisó que contaban con al menos un celular en su casa, muchos otros cuentan con computadora y tablet, sin embargo hay

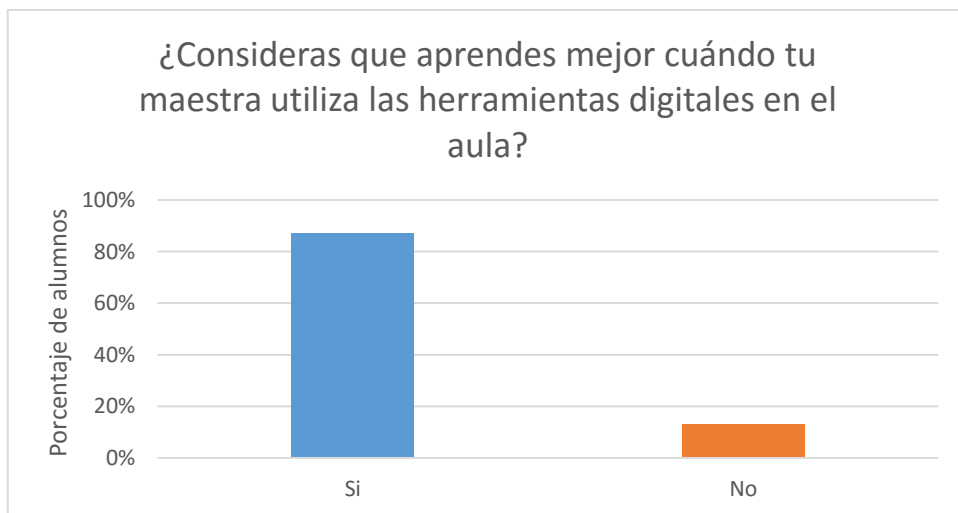
niños que no cuentan con los recurso pero para la elaboración de tareas extracurriculares es muy común que asistan a un ciber para investigar la información solicitada, muchos de ellos lo hacen por si solos, otros lo hacen con ayuda del papá o mamá. Algunos de los estudiantes visitan el ciber para ver videos educativos, algunos otros a jugar, eso permite que el alumno ya tenga un referente sobre los recursos tecnológicos y los utilizan de la forma que a ellos les interese. Así mismo para la entrega de tareas extracurriculares los alumnos se interesan más al solicitar alguna investigación de internet.



La mayoría de los alumnos dedican a menos 30 minutos al día el usar las herramientas digitales, sin embargo muchos de ellos se referían al uso exclusivo del celular por ello es que lo utilizan poco tiempo, otros de los alumnos se referían a ocuparlo para hacer investigaciones, realizar la tarea de la escuela, ver videos, jugar videojuegos, etc, y de acuerdo con el cuestionario aplicado a padres de familia mencionaron que sus hijos si les interesa hacer uso de estos recursos, a pesar de que algunos solo cuentan con celular en su casa, mencionaron los padres de familia que desde más pequeños sabían utilizarlo aún mejor que ellos, porque es lo que les gusta.

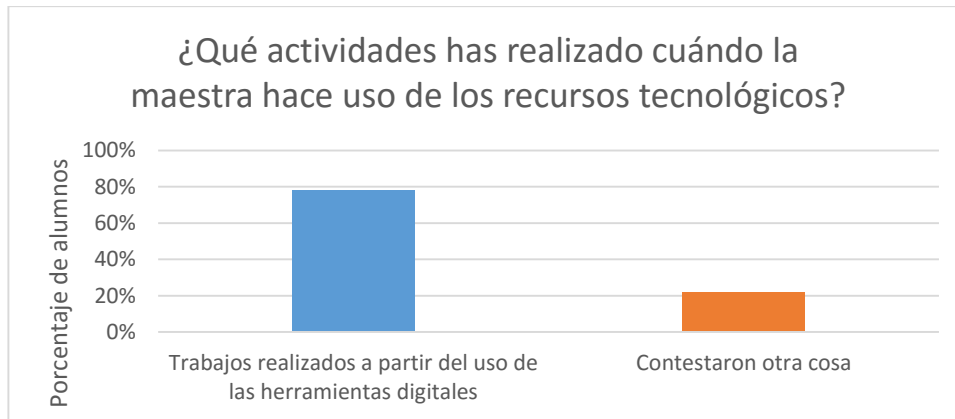


La mayoría de los alumnos contestaron que sí, porque es divertido y aprenden más fácil utilizando herramientas digitales como computadora, proyector, etc, ya que no siempre tuvieron la oportunidad de que su maestro (a) en otro grado implementará estos recursos, además de que les gusta ver videos porque les facilita comprender el tema que con solo la maestra lo explique.

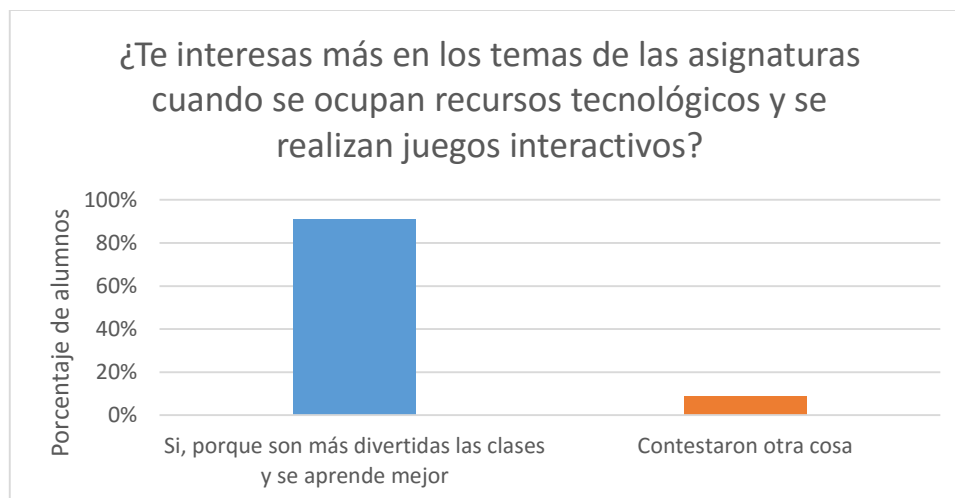


Los alumnos contestaron que sus maestros al menos una vez han incrementado las herramientas digitales como forma de enseñanza utilizando recursos como: computadora, proyector, bocina, celular, etc; sin embargo no lo hacen constantemente por falta de recursos tecnológicos, pese a ello se crearon ambientes de aprendizaje mediante la utilización de las herramientas

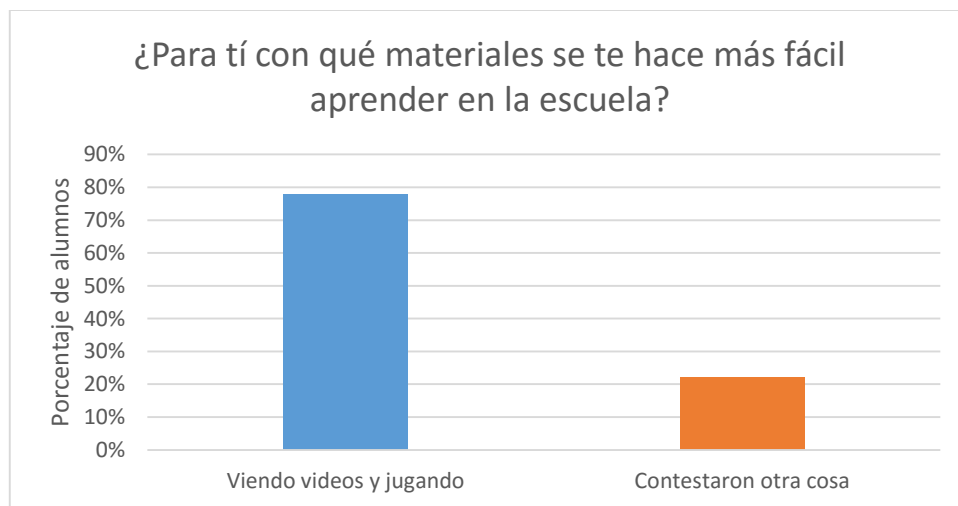
digitales, donde se demostró que a los alumnos les agrada porque les interesa estar en contacto con estos recursos y al mismo tiempo les motiva por prestar atención a los temas de las diferentes asignaturas y aprender de ello.



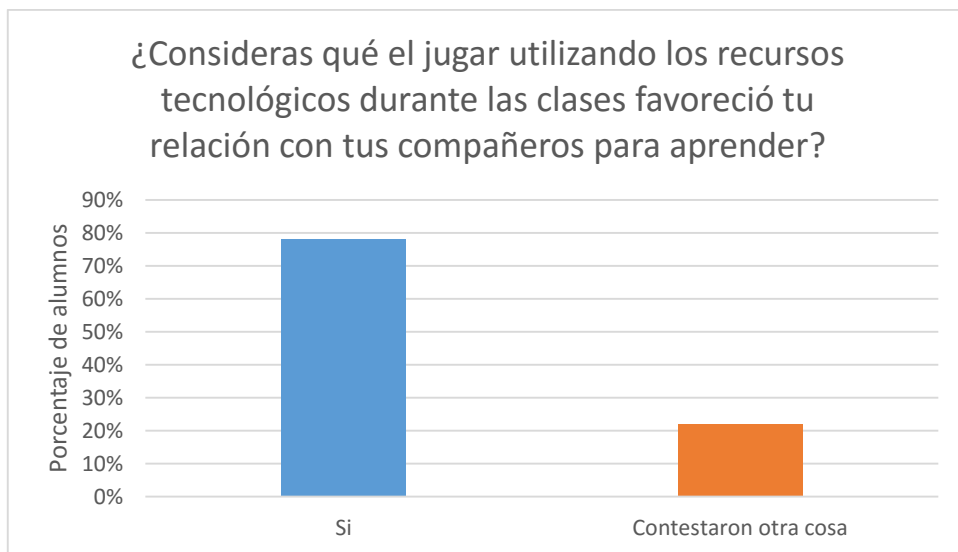
Los alumnos contestaron que se realizan trabajos a partir de la información que observan de los videos o diapositivas, y de esta forma es más fácil organizar la información, tales como: organizadores gráficos que ayudan a sintetizar la información de tal manera que les ayude a comprender mejor lo que se abordó, además de que se han realizado ambientes de aprendizaje en la evaluación a través de juegos interactivos que dan pauta de lo que el alumno ha aprendido y de esta forma se esmeran por adquirir los conocimientos y poder ganar en los juegos.



La respuesta más frecuente en esa pregunta fue la utilización de las herramientas digitales, muchos contestaron que es más fácil y divertido aprender porque les gusta ver videos, jugar en la computadora, entre otras cosas. En algunas ocasiones se puso a prueba el hacer una clase de manera ordinaria sin implementación de los recursos tecnológicos con la finalidad de comparar las actitud que los estudiantes tuvieran, a partir de esto se pudo comprobar que los alumnos manifiestan bajo rendimiento escolar, apatía y poco interés por realizar las actividades.



La mayoría de los alumnos respondieron que sí aprenden nuevos conocimientos, que es más fácil y divertido trabajar en las clases con las herramientas digitales, ya que de esta manera es menos tedioso y las clases son más dinámicas, por lo cual se interpretó que los alumnos prefieren que en el aula de clases se haga uso de los recursos tecnológicos porque crea nuevos escenarios y prácticas educativas que a los alumnos les motiva, se interesan en la comprensión de los conocimientos.



Gran porcentaje de los alumnos contestó que al interactuar con sus compañeros a través de la realización de actividades que conllevan el uso de la tecnología porque mejora la comunicación y relación entre compañeros al crear los ambientes de aprendizaje en donde se propiciaron juegos que conllevan la interacción entre compañeros, la relación en esos ambientes fue amena, los alumnos compartieron experiencias y se ayudaban mutuamente para lograr el objetivo, además de que se apoyó a los niños que presentan bajo rendimiento escolar.

A continuación se muestran las respuestas emitidas por los maestros responsables del grado de tercero correspondiente a cada grupo (Anexo 12), el cual se formuló un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas que dieran oportunidad de conocer con claridad el cómo ha influido el uso o la falta de herramientas digitales en la adquisición de aprendizajes esperados en los alumnos. El cuestionario constó de 15 preguntas que se muestran en la siguiente tabla con sus respuestas correspondientes.

Descripción del cuestionario aplicado a maestros de tercer grado.

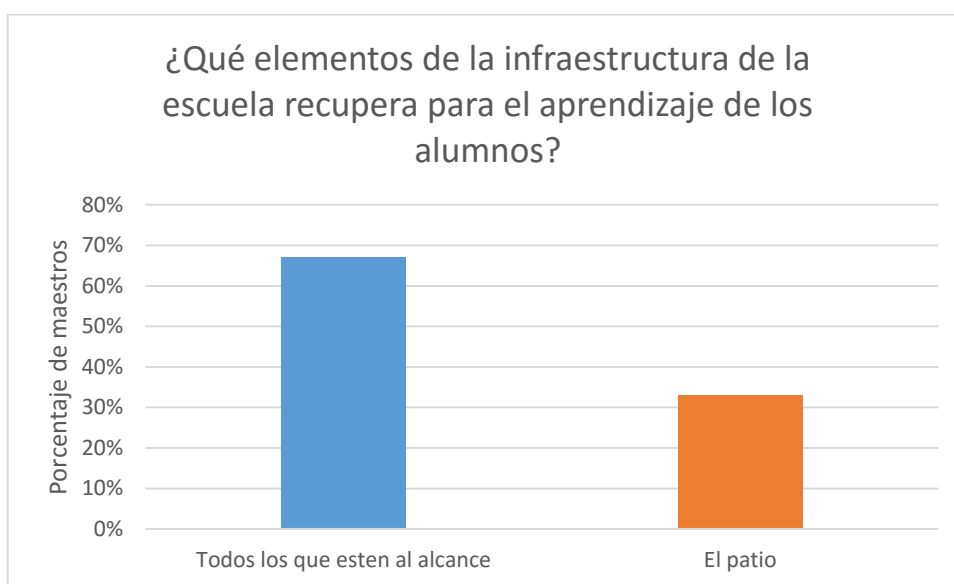
1.- ¿Qué elementos de la infraestructura de la escuela recupera para el aprendizaje de los alumnos?	El 67% de los maestros respondieron que todos los materiales que estén al alcance para fortalecer el aprendizaje de los alumnos.	El 33% de los maestros contestó que el patio.
2.- ¿Cuáles son los recursos materiales que más influyen en el aprendizaje de los alumnos?	El 67% de los maestros contestaron que los materiales auditivos, visuales, digitales, etc.	El 33% de los maestros contestó que todos los que puedan crear ambientes de aprendizaje.
3.- ¿Cómo es la interacción de los alumnos con los diferentes integrantes de la comunidad escolar?	El 100% de los maestros contestaron que con respeto y se pretende que los niños regularicen su comportamiento de forma correcta.	
4.- ¿Considera usted importante el uso de las herramientas digitales como herramienta de enseñanza y/o aprendizaje?	El 100% de los maestros contestaron que sí porque incrementa el interés por aprender de los alumnos.	
5.- ¿Cuáles herramientas digitales recupera usted para	El 100% de los maestros contestaron que el celular, computadora y proyector.	

incorporarlas en el aula?		
6.- ¿Cómo influye el uso de las herramientas digitales en la creación de ambientes de aprendizaje?	El 100% de los maestros contestaron que despierta el interés y curiosidad por aprender.	
7.- ¿En qué porcentaje considera usted que utiliza las TIC en sus clases?	El 67% de los maestros contestaron que aproximadamente un 60%	El 33% de los maestros contestó que un 10%
8.- ¿Cuáles son las principales herramientas digitales que considera indispensable para tener dentro del aula de clases?	El 67% de los maestros contestaron que computadora, proyector, internet, grabadora.	El 33% de los maestros contestó que dependiendo de las condiciones del aula.
9.- ¿Considera importante la creación de ambientes de aprendizaje para el logro de los aprendizajes esperados?	El 100% de los maestros contestaron que sí porque se posibilitan situaciones que incrementan la motivación por parte de los alumnos y por ende un aprendizaje significativo.	
10.- ¿Cómo crea los ambientes de	El 67% de los maestros contestaron que de acuerdo	El % de los maestros contestó

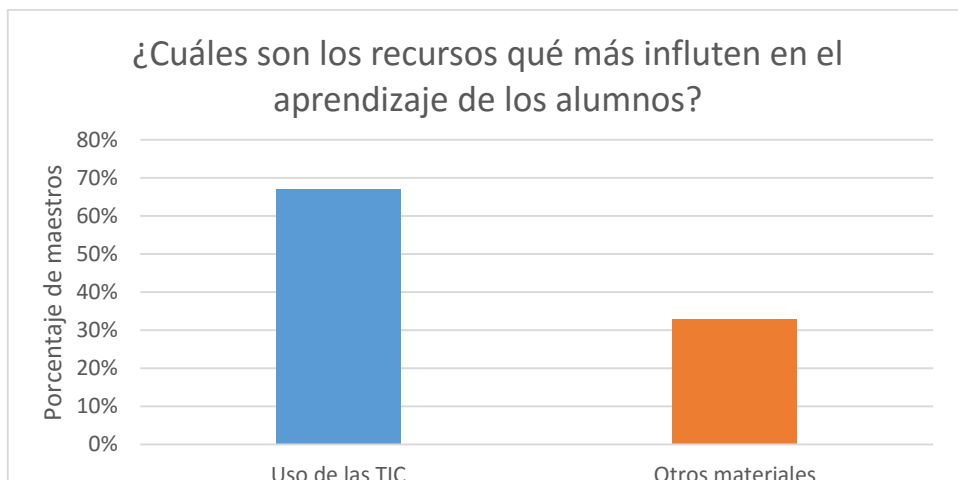
aprendizaje dentro del aula de clases?	a los aprendizajes esperados.	que incorporando a todos los niños en el trabajo.
11.- ¿Qué actividades realiza para la creación de ambientes de aprendizaje?	El 67% de los maestros contestaron que con actividades lúdicas.	El 33% de los maestros contestó que creando unos ambientes de confianza.
12.- ¿Qué resultados ha obtenido en la aplicación de la creación de ambientes de aprendizaje en el grupo del cual usted es responsable?	El 100% de los maestros contestaron que los motiva y con ello se ha logrado un avance en la adquisición de los aprendizajes.	
13.- ¿Cómo es la actitud de los alumnos en la integración de equipos de trabajo?	El 100% de los maestros contestaron que al principio les cuesta trabajo integrarse.	
14.- ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes, gracias a los ambientes de las diversas comunidades virtuales?	El 67% de los maestros contestaron que sí, porque son recursos motivadores.	El 33% de los maestros contestó que depende del enfoque que se le dé.

15.- ¿Cuáles son los estilos de aprendizaje que predominan en el grupo?	El 67% de los maestros contestaron que visual.	El 33% de los maestros contestó que kinestésico.
---	--	--

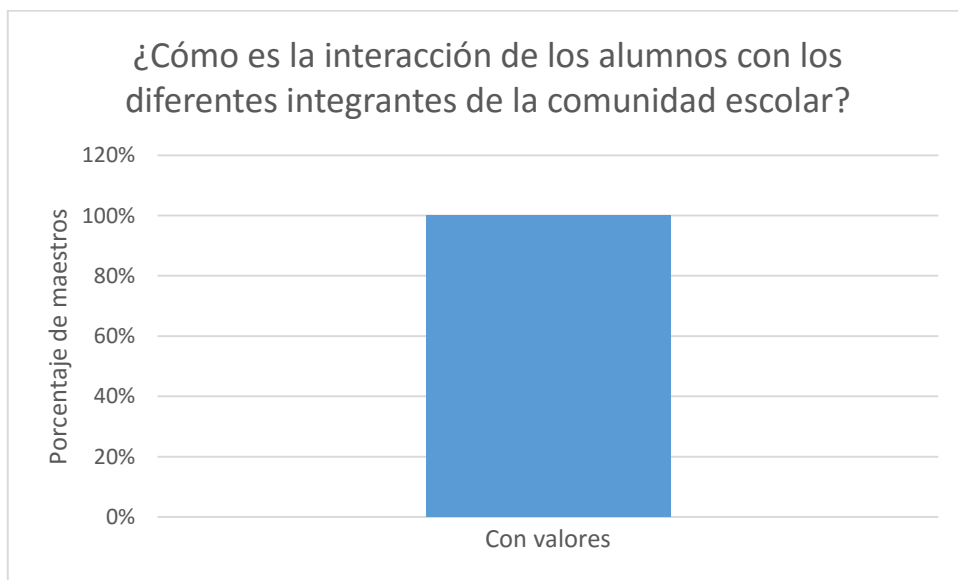
Análisis e interpretación de los resultados del cuestionario aplicado a maestros de tercer grado.



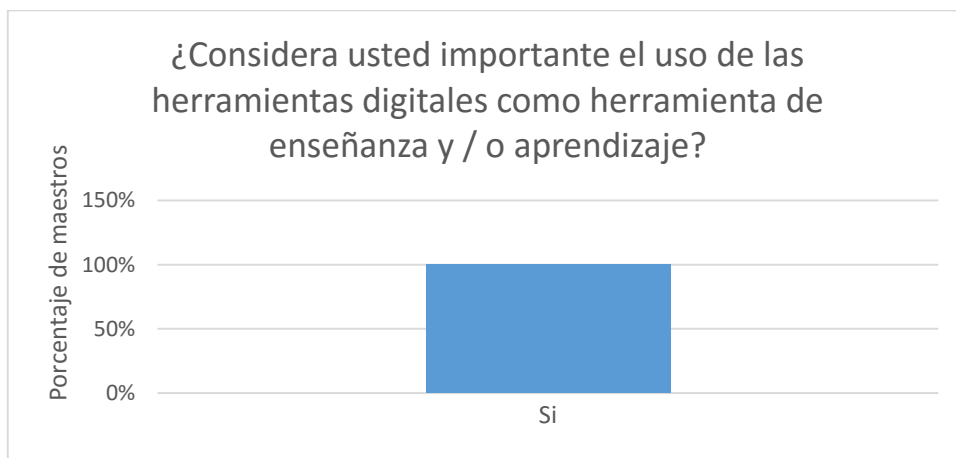
Dos de los maestros respondieron que es difícil utilizar la infraestructura de la escuela debido a las situaciones que dejó el pasado sismo del 2017, el espacio es muy reducido, lo cual no permite tener acceso a ello y hacer uso de espacios propicios para el aprendizaje de los niños, sin embargo se comentó que también influye el entusiasmo y responsabilidad del maestro frente a clase porque él es el encargado de crear diversas situaciones que favorezcan el aprendizaje de los alumnos pese a los materiales con que se cuentan, por ello es importante tener como referente el contexto para de ahí retomar los recursos que puedan ser propios para el proceso de enseñanza y aprendizaje.



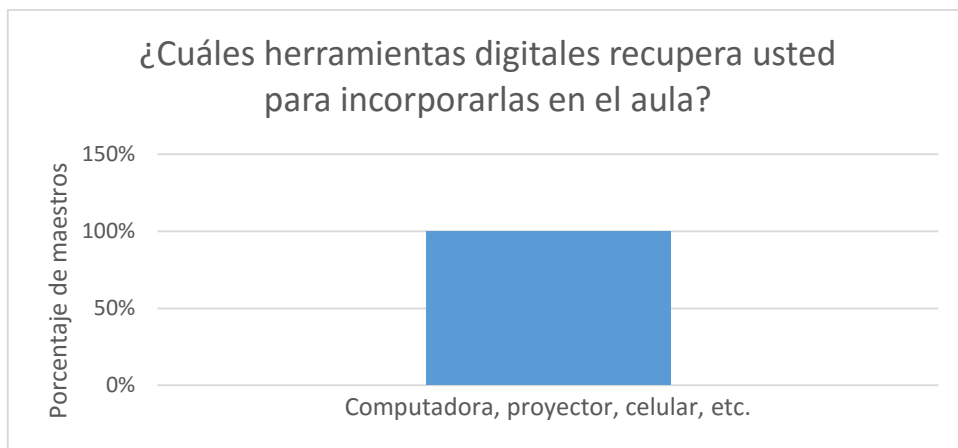
Dos de los maestros precisaron que las tecnologías en la actualidad influyen más en el aprendizaje del alumnado, ya que son alumnos del siglo XXI lo cual apunta a incrementar estrategias que le permitan al alumno desarrollarse en el contexto en que se encuentra, debido a que en la actualidad el uso de la tecnología es parte motivante para que el niño se incorpore en los procesos de enseñanza y aprendizaje al crear situaciones a través de las herramientas digitales que les sean significativas, a pesar de que en una escuela no cuente con los recursos necesarios, dan hincapié a que es el docente el encargado de ser provechoso con lo poco o mucho que se cuente.



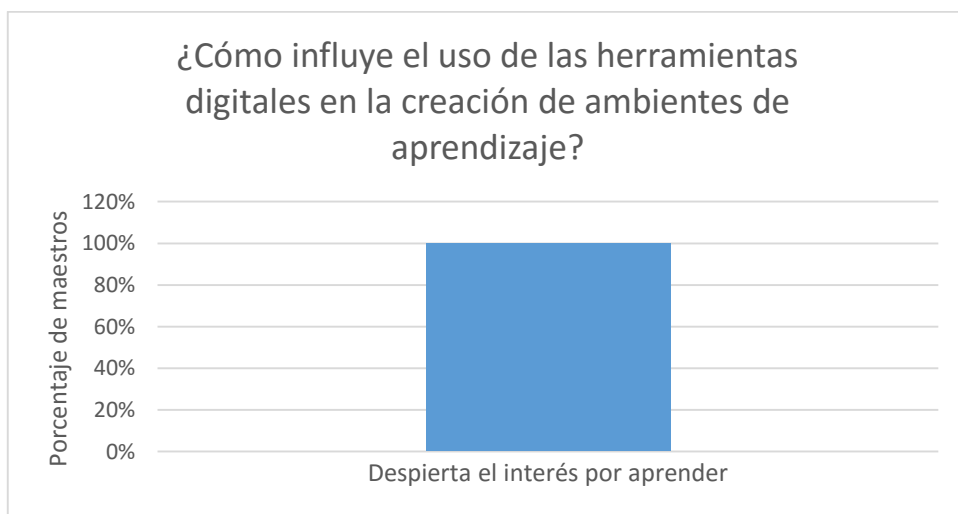
Los tres maestros respondieron que la interacción entre los integrantes de la comunidad escolar es armónica, con valores y sobre todo respetando las opiniones de todas personas, ya que todos son diferentes y tienen diferentes capacidades de aprender, sin embargo esto va a depender de como sea el liderazgo desde la dirección escolar, así como dentro del aula de clases porque deben de crearse reglas que los alumnos deben de respetar y ser consciente de que si no es así habrá una consecuencia, es por ello la importancia de crear ambientes de aprendizaje a través una comunicación estable porque es así como podrá existir una relación confortable entre los miembros del aula, alumno – alumno y maestro – alumno.



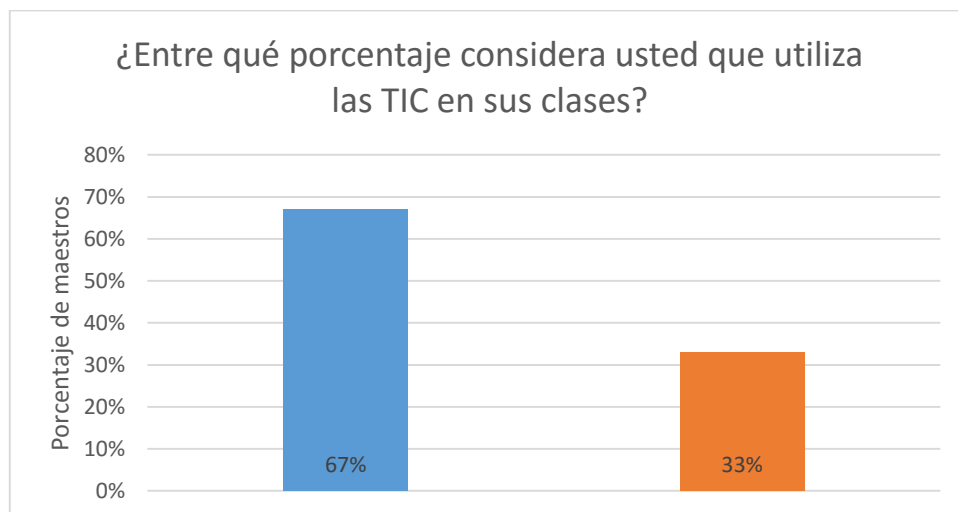
Todos los maestros contestaron que sí, porque en la actualidad es indispensable trabajar con las herramientas digitales teniendo alumnos del siglo XXI, ya que entre sus características destaca que se asocian fácilmente a la tecnología porque desde más pequeños han estado en contacto con estos recursos. Además hacer uso de la tecnología dentro del aula de clases propicia interés en los alumnos a la hora de dar la clase porque es muy común observar que manifiesten aburrimiento, cansancio, etc.; sin embargo el uso de la tecnología incrementa el interés, la motivación y es un recurso facilitador en los proceso de enseñanza y aprendizaje.



Los tres maestros contestaron que utilizaban las más básicas que pudiesen incorporarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como lo es: la computadora, el proyector, celular, bocinas, etc.; con las cuales se crean diversas estrategias a partir de la creatividad que el docente tenga, haciendo uso de diversos softwares que podrían incorporarse en los recursos tecnológicos con los que se cuenta, por lo que no es indispensable el exceso de materiales, sino, el uso que a estos se les dé que le brinde al niño curiosidad por aprender haciendo más dinámicas las clases para alcanzar los aprendizajes esperados.

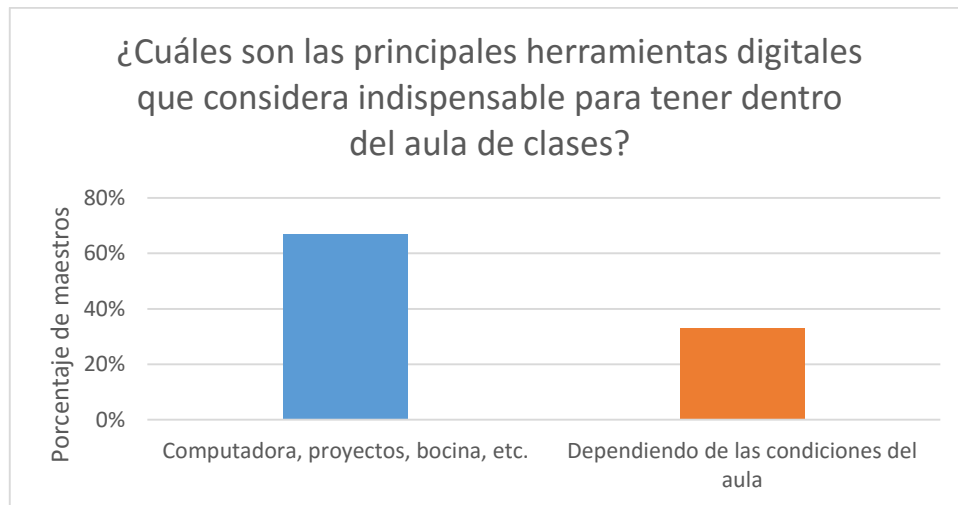


Los maestros contestaron que el uso de las herramientas digitales influye de manera significativa en el proceso de aprendizaje de los alumnos pues despierta el interés de los alumnos por aprender, los motiva e incentiva e incluso se percatan que su comportamiento y actitudes durante el día es más positivo para el trabajo individual y colaborativo. Así mismo, son recursos que desde el plan de estudios 2011 hacen referencia como materiales educativos que facilitan dichos procesos para la creación de ambientes de aprendizaje que promuevan los aprendizajes significativos. Además de que son un factor influyente en la actualidad porque están dentro de las competencias para la vida que el alumno debe de poseer en el trayecto de la educación básica.

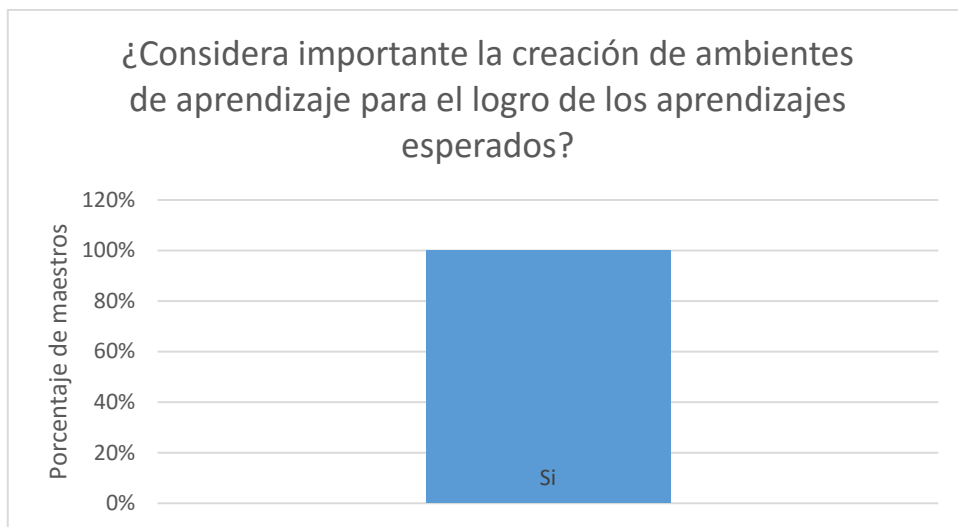


Debido a la falta de recursos digitales dentro de la escuela, el uso que los maestros hacen dentro del aula de clases no es constante, ya que para hacer uso de ellos, es necesario pedir los materiales con anticipación para poder apartar estos recursos y poder dar la clase con base a ello, sin embargo cuando hacen uso de estos recursos tratan que las clases sean dinámicas a través de videos, entre otras actividades que a los alumnos les gusta que haya dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Así mismo en muchas ocasiones los docentes hacen uso de sus propios recursos tecnológicos porque perciben

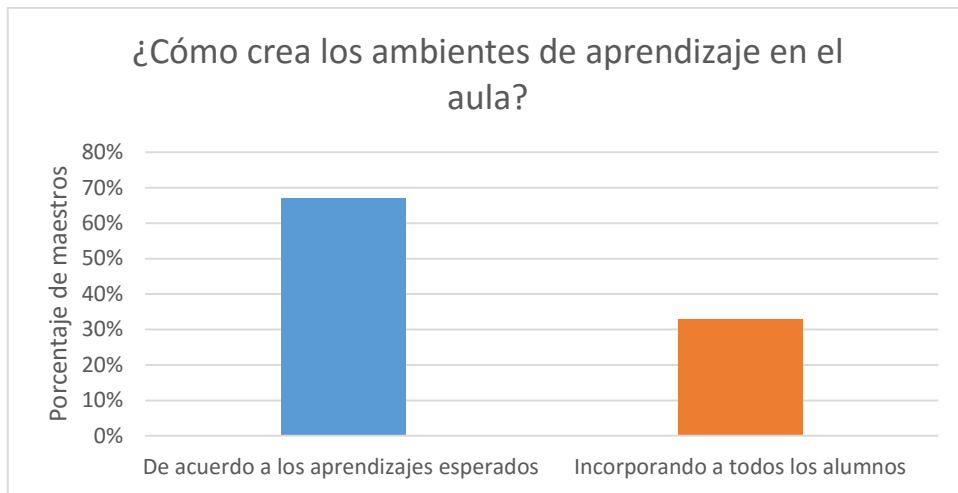
que a los niños les motiva, ponen más atención e incluso durante tienen un mejor comportamiento.



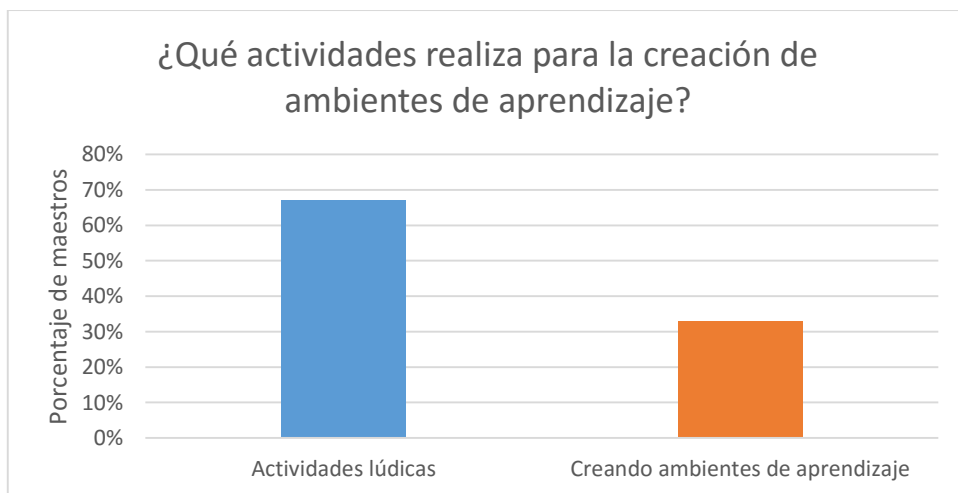
Dos de los maestros contestaron que lo más indispensable que se debe tener en un aula de clases es la computadora, proyector, bocina, internet, etc.; ya que con esos materiales se pueden crear situaciones de aprendizaje dinámico e interesante para el alumno, de tal manera que con los recursos tecnológicos como los que se mencionaron puedan crear ambientes de aprendizaje con base la utilización de diferentes herramientas digitales, softwares que permitan establecer diversas estrategias de enseñanza y de aprendizaje. De igual forma un maestro hace hincapié que es indispensable retomar las condiciones del contexto, tomando en cuenta los materiales con lo que se cuenta y partir de ahí crear situaciones de aprendizaje que favorezcan significativamente en los alumnos.



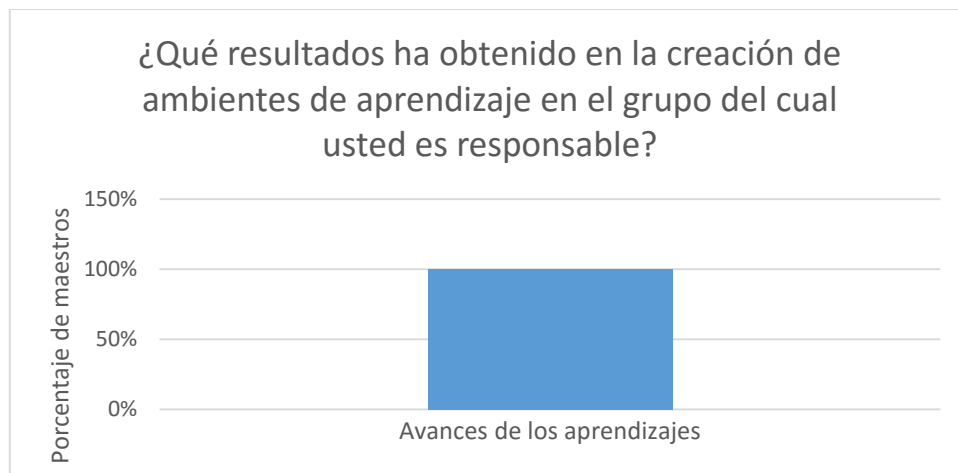
Los tres maestros respondieron que sí, ya que para que exista un aprendizaje debe haber un ambiente que pueda generar ese aprendizaje, para ello se deben retomar varios factores como los estilos de aprendizaje de los alumnos para identificar la forma de aprendizaje, el contexto en que se encuentra la escuela y de ahí crear situaciones que sean acordes a ello, sin embargo el uso de materiales fortalece la comprensión de los conocimientos son indeseable para su creación, así lo establece El Plan de Estudios 2011, en el principio pedagógico número tres. De esta manera los maestros hacen referencia que es importante la utilización de materiales educativos para crear espacios propicios de aprendizajes, como lo son los ambientes de aprendizaje que se estipula en el mismo principio antes mencionado.



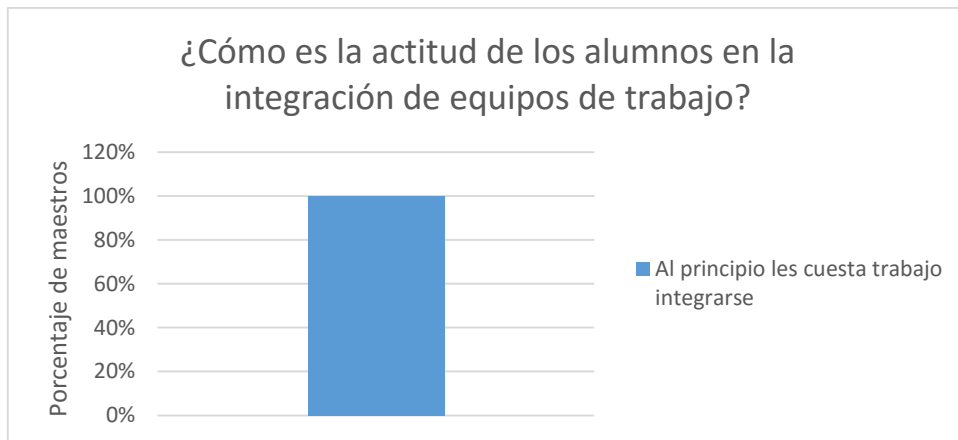
Dos maestros contestaron que se crean a partir de los aprendizajes esperados que se desea que adquieran los alumnos creando situaciones con base a las necesidades de los estudiantes realizando previamente un diagnóstico que de muestra de los intereses de los alumnos, así como el recuperar los conocimientos previos para partir de lo que ya saben, tal como lo refiere (Bransford et al, 2007) en el ambiente centrado en el conocimiento que al respecto menciona recuperar los conocimientos que posee el alumno para establecer una relación con lo que está por aprender a través de diferentes estrategias, entre ellas incorporar recursos que les sean atractivos, como lo es: las herramientas digitales que coadyuvan a que los alumnos se motiven.



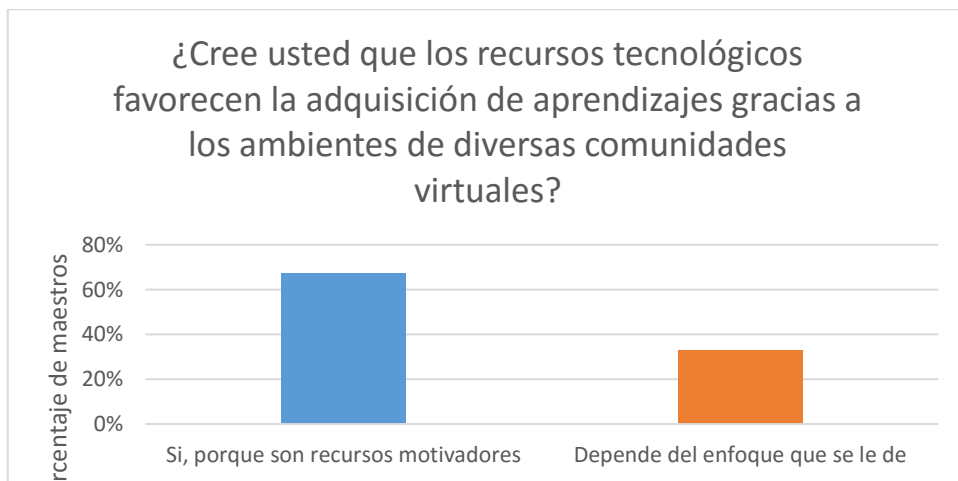
Entre las actividades que los maestros realizan para la creación de ambientes de aprendizaje son la incorporación de actividades lúdicas que despierte el interés del alumno y sus ganas por aprender, de igual forma el uso de materiales didácticos se consideran indispensable su uso porque es importante la manipulación que los alumnos tienen en el proceso de aprendizaje, de ahí que en el principio pedagógico número seis estipulado en El Plan de Estudio 2011, hace hincapié de la importancia que conlleva usar materiales didácticos, retomando la trascendencia que ha tenido en la actualidad el uso de las herramientas digitales dentro de la educación.



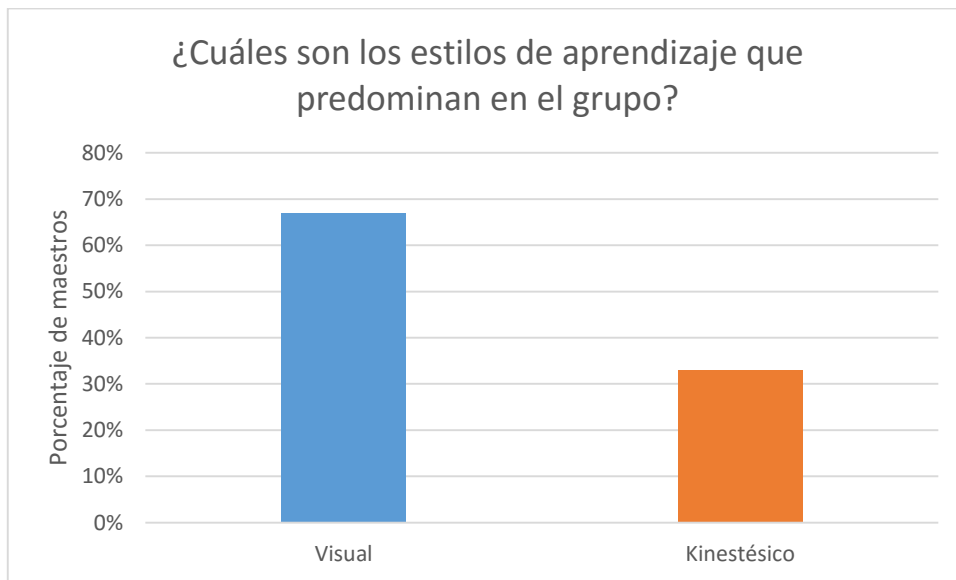
Los tres maestros han visto resultados positivos, de avance en la adquisición de los aprendizajes esperados en los alumnos, sin embargo para su creación se debe de tomar en cuenta la comunicación y relación amena se establezca entre alumno – alumno y maestro – alumno, para las diversas actividades que conllevan el trabajo individual y en equipo. Además de que facilita el proceso enseñanza-aprendizaje, y que con ello se ven involucradas estrategias que conlleven el uso de recursos que motiven al alumno por seguir aprendiendo.



En cuanto al trabajo en equipo, los maestros contestaron que ha sido complicado que los alumnos entren en contacto con sus compañeros y establezcan un trabajo armónico, sin embargo esto ha sido al principio de la integración de equipos, ya que posteriormente los alumnos entran en confianza y pueden trabajar cómodamente al crear situaciones de aprendizaje donde se vean involucrados todos los integrantes para ello es indispensable que hagan uso de los valores haciendo hincapié al respeto y tolerancia, además estos valores son indispensables para la creación de un ambiente armónico de aprendizaje de esta manera el niño se relaciona con sus compañeros respetando la diferentes opiniones que surgen en el trabajo colaborativo.



Dos maestros respondieron a la pregunta que si favorece a la adquisición de los aprendizajes, porque son recursos motivadores para los alumnos, son materiales que a los alumnos les gusta utilizar en su día a día y que además están familiarizados desde corta edad por lo tanto. Al respecto refiere Ajello 2003) “la motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que este toma parte” (citado por Naranajo, 2009, p. 153). De ahí que la motivación se vuelve un factor determinante en las acciones que el alumno realiza. Un maestro contestó que dependiendo el enfoque que se le dé favorecerá el aprendizaje significativo de los alumnos..



Dos maestros contestaron que el estilo de aprendizaje que predomina en su grupo corresponde a visual y eso conlleva a que las actividades deben ser acordes a las necesidades que presentan los alumnos aunque el estilo que más presentan es visual deben generar estrategias para los tres estilos de aprendizaje que son: visual, auditivo y kinestésico, sin embargo en el visual las actividades deben emplearse a que centren la atención en imágenes en las que logren identificar y comprender el tema que se está analizando, así

como los son los videos, imágenes, etc. Un maestro contestó que kinestésico por lo cual se enfoca más a realizar actividades de manipulación, sin embargo contempla los tres estilos de aprendizaje, para englobar a todos los alumnos.

Triangulación de los resultados.

Correlacionando las respuestas emitidas de los diferentes instrumentos a los sujetos principales de una escuela que son: alumnos y maestros, se indagó que las herramientas digitales ejercen en el alumnado un interés por estar en contacto con la tecnología, ya que proporciona asombro por parte de los alumnos. Las herramientas digitales provoca en el alumno motivación y entusiasmo por querer aprender, de esta manera los estudiantes adquieren aprendizajes significativos.

De acuerdo a lo que los miembros a quienes se aplicó el cuestionario contestaron, hacen referencia a la tecnología como herramientas digitales, tales como: computadora, celular, internet, etc.; que son propicias para facilitar el manejo de información, así mismo los agentes investigados consideran estos recursos tecnológicos como un medio para la enseñanza y el aprendizaje a los educandos, debido a que los consideran como un factor dominante de motivación para los estudiantes, pues es una nueva forma de enseñanza para docentes del siglo XXI.

Además se menciona en las respuesta obtenidas que los recursos tecnológicos crean espacios lúdicos, creando un acceso motivante para los alumnos en el proceso de aprendizaje, de esta manera él se interesa por las actividades que se realizan en el aula de clases, así mismo forma parte de intercomunicación que tiene maestro - alumno y alumno – alumno.

Muestran también a las herramientas digitales como un recurso facilitador de aprendizaje, para ello a través de estrategias de enseñanza empleadas por el docente los alumnos crean su propio significado a través de la elaboración de

productos como organizadores gráficos para recabar la información más relevante sobre algún tema.

Dentro de sus respuestas generales concluyeron que el uso de las herramientas digitales crea ambientes de aprendizaje benéficos para que el alumno se relacione de manera armónica e interese lograr los aprendizajes esperados propuestos en el plan de estudios vigente, de tal manera que cuando los maestros al hacer uso de la tecnología en el aula de clases crean ambientes favorables y oportunos para el alumno, ya que el crear dichos ambientes requiere de actividades donde el alumno se sienta en confianza y cómodo para que al recibir conocimientos nuevos lo haga de manera significativa y provechosa.

Ambos agentes proporcionaron información que acredita que el uso de la tecnología en el aula favorece los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clases, sin embargo también se realizó un cuestionario a padres de familia con la finalidad de obtener información que dé cuenta de la familiarización que los padres tiene con el uso de la tecnología.

De lo cual se llegó a conclusión de que a sus hijos les gusta hacer uso de la tecnología dentro de su hogar, están interesados en indagar y experimentar recursos que son nuevos para ellos; por esta razón se considera que el hacer uso de materiales tecnológicos dentro del aula de clases despierta su interés por aprender. Además de que estos recursos son una forma distinta por aprender, los incentiva y motiva a asistir a la escuela.

Concluyeron que aprenden mejor utilizando estos recursos porque es algo con lo que están familiarizados desde el hogar y que además les gusta utilizar la mayoría del tiempo en un día, por lo que de esta manera estarán más concentrados, motivados y aprendiendo durante las clases.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Todo proceso de investigación nos lleva a obtener resultados, los cuales son analizados y discutidos para llegar a conclusiones. La investigación presentada fue de tipo cualitativo porque se pretendía recaudar información detallada en búsqueda de una respuesta a la problemática inicial.

De acuerdo a la bibliografía revisada y en concordancia con los resultados obtenidos en la presente investigación se obtienen las siguientes conclusiones:

Los alumnos adquieren a través de la creación de ambientes de aprendizaje un nuevo sentido de la enseñanza y por consecuencia en su aprendizaje, generan en el alumno inquietud y deseo por aprender colocando principalmente sus necesidades al centro del proceso de enseñanza.

Las herramientas digitales juegan un papel preponderante en la sociedad actual y desde luego en la infancia, esto porque desde pequeños han crecido de manera implícita con la tecnología, los rodea un mundo globalizado que demanda en la mayoría de la comunicación el uso de las TIC, desde niños tienen un cierto interés por descubrir, interactuar e indagar más cómo funciona cada recurso digital que le rodea.

El proceso educativo en la escuela primaria se ve influido por el uso de la tecnología como recurso mediador que incentiva y logra despertar el interés por aprender, desde esta lógica las herramientas digitales juegan un papel sobresaliente, son un recurso facilitador del aprendizaje.

El principal interés en el aprendizaje de los niños es a través del juego, de ahí que pueden crearse ambientes a partir de distintos recursos como lo son las herramientas digitales.

Los ambientes de aprendizaje creados a través del uso de las herramientas digitales coadyuvan a que los alumnos de tercer grado logren de manera directa la adquisición de los aprendizajes esperados propuestos en el Plan de Estudios de la Educación Básica de los alumnos.

Se logró constatar que el uso de las herramientas digitales como recurso didáctico proporciona ventajas dentro del ámbito educativo, entre las cuales destaca la participación del alumno en el trabajo colaborativo, favoreció la discusión de temas en las diversas asignaturas, la comunicación entre compañeros generando las condiciones para una sana convivencia.

Los alumnos manifiestan el gusto por apropiarse de conocimientos que conlleven el uso de las TIC, mejorando su rendimiento escolar al interactuar con materiales que son de su agrado y que les generan significados.

Lo anterior confirma el objetivo general de la investigación que pretendía reconocer la influencia de los ambientes de aprendizaje mediante el uso de las herramientas digitales en el tercer grado en la escuela primaria “Dr. Gustavo Baz”, ubicada en la comunidad de Zacango, municipio de Villa Guerrero, Estado de México, además los resultados de la prueba SISAT fueron notorios aplicada en el mes de septiembre de 2018 (Anexo 2), incrementando el porcentaje a partir de la aplicación que tuvo a bien realizarse en el mes de junio de 2019 (Anexo 16), de ahí que en los tres indicadores, aumento en un su porcentaje; en lectura se incrementó un 27.7 %, en producción de textos un 21.3% y en cálculo mental un 8.9%, dando un total de 57.9%.

Siguiendo la lógica de los objetivos específicos que buscaba generar ambientes de aprendizaje haciendo uso de herramientas digitales para

favorecer en cada proyecto de enseñanza planeado el logro de los aprendizajes esperados en los alumnos de tercer grado de educación primaria, se confirma, porque se favoreció la integración de materiales educativos en la planeación de la enseñanza, materiales como libros de textos, sitios digitales recomendados en dichos libros, uso de videos, juegos digitales, presentaciones en el programa de Power Point, audios, películas, cortometrajes, documentales, páginas de consulta en sitios web, etc.

Se reconoce el logro del segundo objetivo específico que consistía en interpretar a través de la investigación - acción las respuestas de los cuestionarios aplicados que buscaba investigar la influencia de las herramientas digitales para la creación de ambientes de aprendizaje. Fue la investigación – acción que coadyuvó a la interpretación de los resultados dejando claro el vínculo práctica – teoría – práctica, es decir la investigación se inició con un acercamiento empírico al objeto de estudio favoreciendo la aplicación de un diagnóstico y la identificación de la problemática motivo de la investigación, se diseñó una revisión teórica sobre las categorías de análisis, pero además se accionó en búsqueda de respuestas concluyendo con algunas alternativas para la mejora.

La investigación - acción fue más que la recogida de información a través de diferentes instrumentos, fue la contrastación de la teoría con la práctica, brindando oportunidades que posibiliten la mejora, se caracteriza por atender de manera directa al objeto de estudio, implica en el investigador la participación para proponer alternativas que favorezcan la solución.

Por otro lado, esta investigación me permitió tener un acercamiento de cómo influye en la educación el usar diferentes herramientas digitales para crear ambientes de aprendizaje y qué importancia se le ha otorgado dentro del Plan de Estudios. Además tuve la oportunidad de crecer personal y profesionalmente en el ámbito educativo y que me permitirá retomar todos

estos conocimientos que pude adquirir al realizar la investigación para que en un futuro sean de utilidad en el ámbito laboral, dado que la tecnología es algo que está invadiendo nuestra actual sociedad y que en la educación los docentes deberemos estar en constante actualización para conseguir en los alumnos el máximo logro de aprendizajes esperados.

La tecnología siempre estará en constante cambio, habrá innovaciones e incrementará el porcentaje del uso de estos recursos, la educación por lo tanto también cambiará los procesos de enseñanza y aprendizaje, de ahí que como docentes deberemos estar preparados a las innovaciones que se presenten, así como atender las necesidades de los alumnos en el tiempo actual.

A continuación se presentan ambientes de aprendizaje haciendo uso de las herramientas digitales como propuesta de mejora para la intervención docente y como parte de los procesos de aprendizaje de los alumnos.

Ambientes de aprendizaje creados mediante el uso de las herramientas digitales.

Título. Juegos virtuales.

Propósito.

Que los alumnos interactúen con los recursos tecnológicos a través de la incorporación de diferentes herramientas digitales para propiciar ambientes de aprendizaje significativos.

Descripción.

Consistió en la aplicación de preguntas con incisos en donde los niños interactuaron con los recursos de manera vivencial, con esto se estimuló la confianza de los alumnos al participar al frente de los demás compañeros. Esta situación generó un aprendizaje significativo, ya que al emplear las

herramientas digitales en las clases diarias se gestionó un ambiente lúdico que propició la atención de los estudiantes hacia al maestro al dar las clases.

Dichas preguntas fueron acerca del tema que se estuvo revisando del cual se eligieron algunos de los alumnos para que puedan pasar a contestarla.

Además se realizó de una forma más dinámica, donde se hicieron dos equipos, los cuales tuvieron que participar de manera individual y contestar las preguntas que aparecieron en la proyección. Cada uno de los integrantes de cada equipo tuvo que tener las manos atrás de la espalda, cuando se les dio la indicación aplastaron la campana y el primero que lo logró pudo contestar la pregunta, de no haber acertado, los otros alumnos de los diferentes equipos tuvieron de nuevo otra oportunidad para contestar asertivamente.

Título. El video como recurso para la retroalimentación del aprendizaje.

Propósito.

Que los alumnos analicen, reflexionen e interpreten información a través de la visualización de videos para retroalimentar los procesos educativos.

Descripción.

Esta estrategia tiene como propósito incrementar la atención de los estudiantes y retroalimentar los temas vistos, además provoca en los alumnos la inquietud de aprender a través de diferentes situaciones, como lo es en el auditivo y en lo visual.

Consistió en proyectar videos que se relacionaron a diferentes temas de acuerdo a una materia, y con ello se logró retroalimentarlos temas, así mismo con eso se proporcionó un cuestionario y en algunas ocasiones elaboraron un producto, como: mapa mental, mapa de nubes, etc.; acerca de lo que trató el video y así la atención de los alumnos aumentó sabiendo que tendrían que entregar alguna evidencia de aprendizaje, a consecuencia de eso prestaron

mejor atención. Además es importante centrarse en los diferentes intereses de los alumnos, así como estilos de aprendizaje que involucren actividades acordes.

Título. Presentaciones en PowerPoint.

Propósito.

Que los alumnos observen y analicen la información de una forma más atractiva, haciendo uso de las herramientas digitales para recuperar información sobre temas de las diferentes asignaturas.

Descripción.

Esta estrategia consistió en proyectar conceptos o imágenes en diapositivas, de tal forma que sirvieron como pancartas que muy comúnmente se utilizan, sin embargo esta consistió en proyectar algunos conceptos de temas para que los alumnos puedan escribirlos en sus libretas, de ahí tuvieron presente el significado de algunas palabras desconocidas, además de que se contribuyó al cuidado del medio ambiente al no generar pancartas de papel que en algún momento darán a la basura por falta de espacio en el salón de clases.

Con esta estrategia los alumnos desarrollaron también su habilidad de escritura, ya que al quitar la diapositiva en un determinado tiempo, tuvieron que apresurar su ritmo de escritura, además que con ello se generó consciencia para el cuidado del medio ambiente.

Por otro lado la proyección en diapositivas incrementó el interés del alumno al fijar su atención a lo que se estuvo visualizando a través de las diapositivas.

4.- Cine club, un espacio recreativo para la creación de significados de su entorno sociocultural.

Propósito.

Incrementar la comprensión en los alumnos a través de breves películas o cortometrajes de temas vistos durante la semana para la elaboración de esquemas gráficos que resuman la información.

Descripción.

Al finalizar cada proyecto de aprendizaje es importante la retroalimentación de los contenidos, para ello se creó la representación de un cine a partir de los contenidos que se vieron durante el proyecto, retomando los aprendizajes esperados que se estipula en el Plan de Estudios. Se observó un cortometraje o película corta sobre algún tema que se estuviese analizando, con la finalidad de motivar a los alumnos a desarrollar su comprensión en distintos ámbitos, además de realimentar los contenidos y mejorar el área de comprensión lectora, así mismo se pretendió que los estudiantes incrementarán el interés por prestar atención, por ello también se solicitó una evidencia de aprendizaje que dio muestra la reflexión que ellos mismos tuvieron sobre la filmación.

5.- Búsqueda de información extra clase.

Propósito

Que los alumnos indaguen y busquen información necesaria a través de páginas web educativas específicas a su nivel educativo para desarrollar las competencias para la vida.

Descripción.

La información que se presenta en internet en muchos casos no es confiable, los alumnos al realizar las tareas extracurriculares no se percataban de esta situación, de ahí que surgió la iniciativa de otorgar a los alumnos diferentes

páginas web, donde encontraron distinta información educativa de acuerdo a los tareas, tomando en cuenta las temáticas que se estuvieron abordando durante la clase, además de especificar páginas oficiales y acordes a la edad del niño para que pudieran recoger información valida y verídica, de tal manera que precisarán de manera clara la información solicitada.

REFERENCIAS

Bibliográficas.

Bransford, J., Brown, A., Cocking, R. (2007) *La creación de ambientes de aprendizaje en la escuela*. México, D.F.SEP.

Cano de Faroh, A. (2007). Cognición en los adolescentes Según Piaget y Vygotski ¿dos caras de la misma moneda? *Academia paulista de psicología*. Vol. XXVII. Núm. 2. 148 – 166.

Casimiro, E. (2015). *Docentes: de analógicos a digitales*. Universidad Pedagógica Nacional.

Castro, Guzmán y Casado. (2007). *Las TIC en los procesos de enseñanza y Aprendizaje*. Laurus

Castro, M. Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista electrónica educare*. Vol. 19. 1 – 33.

Carrera, Beatriz. Mazzarella, Clemen. (13 de abril de 2001). Vygotskij: enfoque sociocultural. *Redalyc*, Vol. 5, 41 - 43.

Chaves, A. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*. Vol. 25. (Núm. 2). 59 – 65.

Coll, C. (2011). *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*. (s.e).

Cortés, M. Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México. Universidad Autónoma del Carmen.

Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid. UNESCO.

Díaz, F. (2010) Los profesores ante las innovaciones curriculares. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*. Vol. 1. (Núm. 1), 37-57.

Díaz Barriga, F. (2006) Enseñanza situada: *vínculo entre la escuela y la vida*. México, DF. México. McGraw-Hill interamericana.

Duarte, J. (2003) *Ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual*.

Elliott, J. (2000). *El cambio educativo desde la investigación - acción*. Madrid. Morata.

Gil (2002), Identidad y las nuevas tecnológicas.

Hurtado, J. (2012) *Fuentes primarias y secundarias en la construcción del conocimiento*. DGSPE.

Joan Majó. (2003). *Nuevas Tecnologías y Educación*. UOC, 1, sn.

Julían Betancourt Morejón. (1 de diciembre de 2009). ¿Cómo propiciar atmósferas creativas en el salón de clases? *Revista Digital Universitaria*, Vol. 10, 2 - 7.

Latorre, A. (2003). *La investigación – acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. España. GRAÓ.

Rodríguez, L. Moreira, M. Concensa S., Ileana Greca. (2008). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Barcelona: Octaedro.

Mario Carretero Rodríguez. (2000). Cambio conceptual y Educación. *Tarbiya, revista de Investigación Educativa*, Vol. 26, 73 – 82

Martínez, R. (1999). Enfoque Sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación. *Redie*. Vol. 1 (Núm.1), 16 – 37.

Martínez, S. (2014). *El docente con habilidades digitales como potenciador de proyectos de aprendizaje*. Universidad Pedagógica Nacional.

Mercado, E. (2017). Formas para la docencia. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*. Vol. 12. 487 – 512.

Muños, R. (2015). *Desarrollo de habilidades digitales a través de una comunidad de aprendizaje*. Universidad Pedagógica Nacional.

Morffe, A. (2010). *Las TIC como herramientas mediadoras del aprendizaje significativo en el pregrado: una experiencia con aplicaciones telemáticas gratuitas*. *Revista de artes y humanidades UNICA*. Vol. 11 (Num. 1) 200-219.

Naranjo, M. (2000). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista de educación*. Vol. 33 (Num. 2). 153-170.

Nava, J. (2014). *La orientación epistemológica de la investigación educativa*. Alemania: editorial académica Española.

Partida, S. (2006) Gestión de ambientes de aprendizaje constructivistas apoyados en la zona de desarrollo próximo. *Redalyc*. Vol. 6. (p. 8-21).

Pedroza, K. (2015). *Estrategias de diseño instruccional en objetos digitales de aprendizaje*. Universidad Pedagógica Nacional.

Perez, A, Telleria, M, Maria, B. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de teoría y didáctica de las ciencias sociales*. 2012 (Num. 18), 83.112.

Rafael palomo López, Julio Ruíz palmero, José Sánchez rodríguez. (2011). *Las TIC como agentes de innovación educativa*. MICRAPEL.

Rivas, M. (2000). *Innovación educativa, teoría, progresos y estrategias. Síntesis.*

Rojas, J. (1958). *La invención de la desmemoria.* Colombia. Universidad del Valle.

Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de estudio 2011.* México: SEP.

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Planes y Programas para la Educación Integral. Aprendizajes Clave.* México: SEP.

Roberto Hernández Sampieri. (2014). *Metodología de la Investigación.* México: McGrawHill education.

Sergio Tobón Tobón, Julio H. Pimienta Prieto, Juan Antonio García Fraile. (2010). *Secuencias didácticas: Aprendizaje y evaluación de competencias.* México: Pearson.

S.J Taylor, R.Bodgan. (1984). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación.* Nueva York, Estados Unidos Americanos: PAIDÓS.

Zabalza, Miguel Ángel (2004): *Diarios de clase. Un instrumento de investigación y desarrollo profesional,* Madrid, Narcea.

Mesográficas.

Nuestro México (s.f). Villa Guerrero. México: Nuestro México.com.
<http://www.nuestro-mexico.com/Mexico/Villa-Guerrero/>

Pueblos America (s.f). Localidades de México. México: Pueblos América.com.
<https://mexico.pueblosamerica.com/>

Anexos.



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



"2019, Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur."

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

Licenciatura en Educación Primaria

Cuestionario dirigido a alumnos del tercer grado grupo "B"

Ficha de habilidades de estudio y actitudes

I. DATOS GENERALES.

Nombre:

Apellido paterno	Apellido materno	Nombre
------------------	------------------	--------

Género: M _____ F: _____ Edad: _____

1. ¿Qué entiendes por tecnología?

2. ¿Con qué recursos tecnológicos cuentas en tu casa (videojuegos, internet, computadora, celular, etc.?)

3. ¿Cuánto tiempo dedicas al día a usar las herramientas digitales con las que cuentas?

4. ¿Qué recursos tecnológicos conoces?

5. ¿Alguna vez en la escuela, tus maestros han trabajado computadoras, proyector, etcétera?

6. ¿Te gusta trabajar utilizando los recursos tecnológicos?

Escribe el nombre de dos asignaturas que cursas que más te agradan y explica porque:

Asignaturas que me agradan	Por qué

Asignaturas que menos me agradan	Por qué

Gracias por tu aportación

Anexo 1

Diagnóstico dirigido a los alumnos del tercer grado, grupo "B".

HERRAMIENTA DE REGISTRO

TOMA DE LECTURA: REPORTE POR GRUPO

C.C.T. 15EPRO769X

ESCUELA DR. GUSTAVO BAZ

NIVEL PRIMARIA

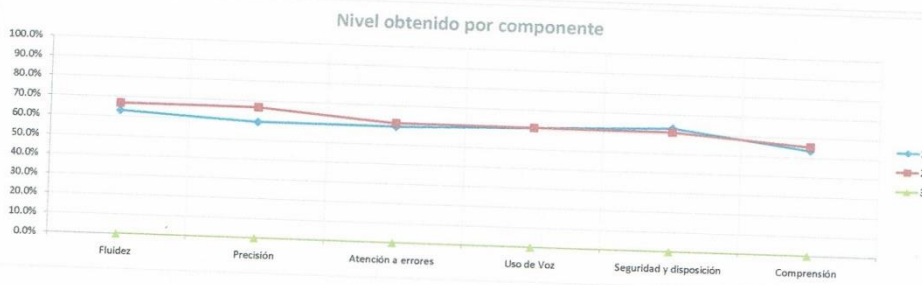
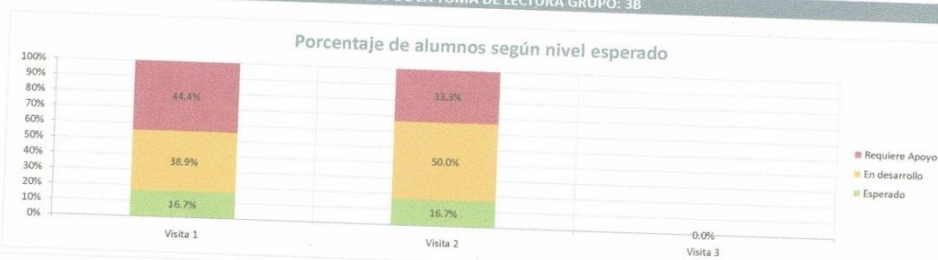
ENTIDAD México

Grupo: 3B

Menú Principal

No.	Unidad	Nombre del alumno	Grupo	Sexo	I	II	III	IV	V	VI	PT	NIV
1	1	ARCE VELAZQUEZ CARLOS ALEXANDER	3 B	MASCULINO	2	1	1	2	2	1	9	REQUIERE APOYO
2	1	ESTRADA CRUZ WENDY GUADALUPE	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
3	1	ESTRADA HERRANDEZ YANDEL ALEXANDER	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
4	1	FRANCO LAGUNAS CARLOS YURIEL	3 B	MASCULINO	1	1	2	2	2	1	9	REQUIERE APOYO
5	1	FUENTES AYALA DIANA GUADALUPE	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
6	1	FUENTES HINDOZA LUCAS	3 B	MASCULINO	2	2	1	1	2	1	9	REQUIERE APOYO
7	1	FUENTES MENDEZ AARON GUADALUPE	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
8	1	GOMEZ ESTRADA ALIN JATZURI	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
9	1	GOMEZ ESTRADA LUCERO	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
10	1	GUADARRAMA BAILON JOSE GUADALUPE	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
11	1	GUADARRAMA MARTINEZ MARIA SIMENA	3 B	MASCULINO	2	1	1	2	1	1	8	REQUIERE APOYO
12	1	GUTIERREZ ROJAS KELLY JIMENA	3 B	FEMENINO	3	3	2	3	3	3	17	ESPERADO
13	1	JUAREZ GOMEZ CLAUDIO DANIEL	3 B	FEMENINO	2	3	3	3	3	3	17	ESPERADO
14	1	LOPEZ FUENTES ISRAEL TONATUJH	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
15	1	LOPEZ MENDOZA MIRANDA	3 B	MASCULINO	3	2	3	2	3	1	14	EN DESARROLLO
16	1	MARTINEZ FUENTES ROLANDO	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	1	11	EN DESARROLLO
17	1	MENDEZ BELTRAN DULCE ESPERANZA	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
18	1	PEDRAZA SOTO MARIA GUADALUPE	3 B	FEMENINO	3	3	3	2	2	3	16	ESPERADO
19	2	ROSEL SANCHEZ ANNETTE	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
20	2	SOTO GUADARRAMA ALDO GEOVANNI	3 B	FEMENINO	3	3	3	3	3	3	18	ESPERADO
21	2	TAPIA MARTINEZ AXEL DANIEL	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
22	2	TERRONES MARTINEZ JESICA	3 B	MASCULINO	2	2	1	2	2	2	10	EN DESARROLLO
23	2	TORRES TELLECHEA KEVIN ARON	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
24	2	VALDEZ AYALA PAOLA	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
				FEMENINO	2	2	2	1	1	1	9	REQUIERE APOYO

RESULTADO DE LA TOMA DE LECTURA GRUPO: 3B



Sugerencias para el grupo: 3B

Guardar Datos

Anexo 2

Resultados de lectura en la prueba SISAT, aplicada en el mes de septiembre de 2018.



HERRAMIENTA DE REGISTRO

PRODUCCIÓN DE TEXTOS: REPORTE POR GRUPO

C.C.T. 15EPRO769X

ESCUELA DR. GUSTAVO BAZ

NIVEL PRIMARIA

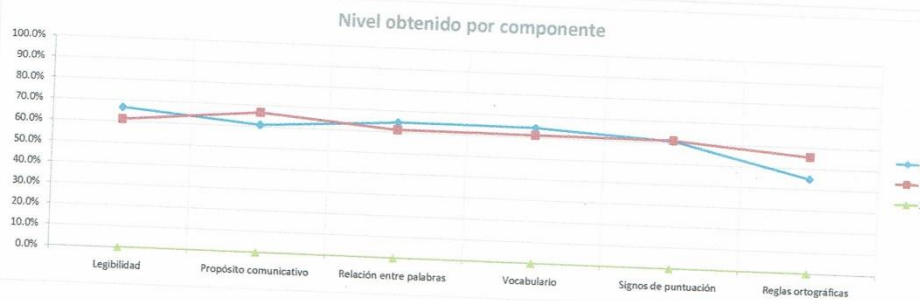
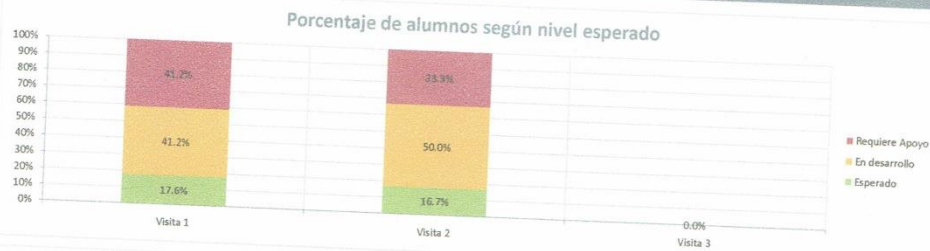
ENTIDAD México

Grupo: 3B

Menú Principal

No	Visita	Apellido del Alumno	Grupo	Genero	I	II	III	IV	V	VI	PT	NIV
1	1	ARY VELAZQUEZ CARLOS ALEXANDER	3 B	MASCULINO	2	1	1	1	2	1	8	REQUIERE APOYO
2	1	ESTRADA CRUZ WENDY GUADALUPE	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
3	1	ESTRADA HERNANDEZ YANDEL ALEXANDER	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
4	1	FRANCO LAGUNAS CARLOS YURIEL	3 B	MASCULINO	2	2	1	1	2	1	9	REQUIERE APOYO
5	1	FUENTES HINOJOSA LUCAS	3 B	MASCULINO	1	1	2	2	1	1	8	EN DESARROLLO
6	1	FUENTES MENDEZ AARON GUADALUPE	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	1	11	REQUIERE APOYO
7	1	GOMEZ ESTRADA ALIN JATZURI	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	1	11	EN DESARROLLO
8	1	GOMEZ ESTRADA LUCERO	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	1	11	EN DESARROLLO
9	1	GUADARRAMA BAILÓN JOSE GUADALUPE	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	1	1	10	EN DESARROLLO
10	1	GUADARRAMA MARTINEZ MARIA XIMENA	3 B	MASCULINO	2	1	1	2	1	1	8	REQUIERE APOYO
11	1	GUTIERREZ ROJAS KELLY JIMENA	3 B	FEMENINO	2	2	3	3	2	2	14	EN DESARROLLO
12	1	JUAREZ GOMEZ CLAUDIO DANIEL	3 B	FEMENINO	3	3	3	3	3	2	17	ESPERADO
13	1	LOPEZ FUENTES ISRAEL TONATUH	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
14	1	LOPEZ MENDOZA MIRANDA	3 B	MASCULINO	3	2	3	2	3	1	14	EN DESARROLLO
15	1	MARTINEZ FUENTES ROJANDO	3 B	FEMENINO	3	3	3	3	3	2	17	ESPERADO
16	1	MENDEZ BELTRAN DULCE ESPERANZA	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
17	1	PEDRAZA SOTO MARIA GUADALUPE	3 B	FEMENINO	3	3	3	3	2	2	16	ESPERADO
18	2	ROSEL SANCHEZ ANNETTE	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
19	2	SOTO GUADARRAMA ALDO GEOVANNI	3 B	FEMENINO	2	3	3	3	3	2	16	ESPERADO
20	2	TAPIA MARTINEZ AXEL DANIEL	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
21	2	TERRONES MARTINEZ JESICA	3 B	MASCULINO	2	2	1	2	2	2	11	EN DESARROLLO
22	2	TORRES TELLECHEA KEVIN ARON	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
23	2	VALDEZ AYALA PAOLA	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
			3 B	FEMENINO	2	2	2	1	1	1	9	REQUIERE APOYO

RESULTADO DE LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS: 3B



Sugerencias para el grupo: 3B

Guardar Datos

Anexo 2

Resultados de producción de textos de la prueba SISAT del mes de septiembre de 2018.

CÁLCULO MENTAL: REPORTE POR GRUPO

C.C.T. 15EP0769X ESCUELA DR. GUSTAVO BAZ

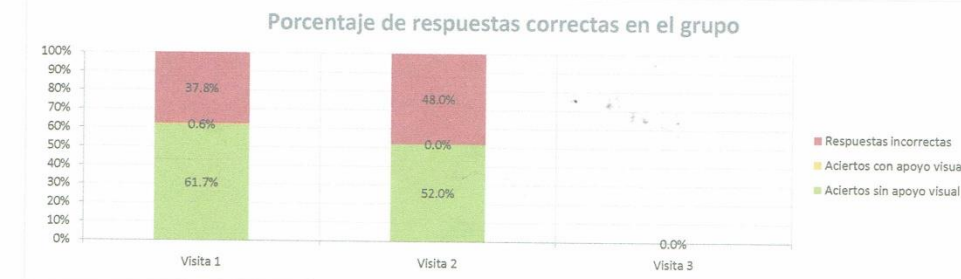
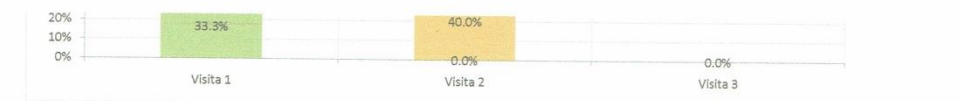
NIVEL PRIMARIA ENTIDAD MEXICO

Grupo: 3B

Menu Principa

Id	Visita	Nombre del alumno	Edad	Sexo	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	ET	ET-IV	NIV
1	1	ARCE VELAZQUEZ CARLOS ALEXANDER	8 B	MASCULINO	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7	0		EN DESARROLLO
2	1	ESTRADA CRUZ WENDY GUADALUPE	8 B	FEMENINO	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4	0		REQUIERE APOYO
3	1	FRANCO LAGUNAS CARLOS YUBIEL	8 B	MASCULINO	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	6	0		EN DESARROLLO
4	1	FUENTES AYALA DIANA GUADALUPE	8 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	0		EN DESARROLLO
5	1	FUENTES HINOJOZA LUCAS GUADALUPE	8 B	MASCULINO	1	0	1	1	0	0	1V	0	0	0	4	1		REQUIERE APOYO
6	1	FUENTES MENDEZ AARON GUADALUPE	8 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7	0		EN DESARROLLO
7	1	GOMEZ ESTRADA ALIN JATUVI	8 B	FEMENINO	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0		REQUIERE APOYO
8	1	GOMEZ ESTRADA LUCERO	8 B	FEMENINO	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4	0		REQUIERE APOYO
9	1	GUADARRAMA BALON JOSE GUADALUPE	8 B	MASCULINO	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5	0		EN DESARROLLO
10	1	GUADARRAMA MARTINEZ MARIA XIMENA	8 B	FEMENINO	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0		ESPERADO
11	1	GUTIERREZ ROJAS KELLY XIMENA	8 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	0		ESPERADO
12	1	JUAREZ GOMEZ CLAUDIO DANIEL	8 B	MASCULINO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		REQUIERE APOYO
13	1	LOPEZ FUENTES ISRAEL GONZALUZ	8 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	0		ESPERADO
14	1	LOPEZ MENDOZA MIRANDA	8 B	FEMENINO	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	0		ESPERADO
15	1	MARTINEZ FUENTES ROLANDO	8 B	MASCULINO	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	0		EN DESARROLLO
16	1	MENDEZ BELTRAN DULCE ESPERANZA	8 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	0		ESPERADO
17	1	PEDRAZA SOJO MARIA GUADALUPE	8 B	FEMENINO	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	5	0		EN DESARROLLO
18	1	RODEL SANCHEZ ANNETTE SOJO GUADARRAMA ALDO GIOVANNI	8 B	FEMENINO	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	0		ESPERADO
19	2	SOJO GUADARRAMA ALDO GIOVANNI	8 B	MASCULINO	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0		REQUIERE APOYO
20	2	TAPIA MARTINEZ AXEL DANIEL	8 B	MASCULINO	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	4	0		REQUIERE APOYO
21	2	TERRONES MARTINEZ JESICA	8 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7	0		EN DESARROLLO
22	2	TORRES TELLECHEA KEVIN AARON	8 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	0		EN DESARROLLO
23	2	VALDEZ AYALA PADIA	8 B	FEMENINO	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	4	0		REQUIERE APOYO

RESULTADO DEL CÁLCULO MENTAL GRUPO: 3B



Anexo 2

Resultados de cálculo mental de la prueba SISAT del mes de septiembre de 2018.

DIARIO DE CLASE

Docente en Formación: Verónica Nava Nava

Martes 4 de diciembre

Pautas idiosincrásicas del aula (Dinámica de la clase).

El día de hoy se inició con una actividad lúdica como parte motivacional del día, mediante una presentación en el programa de Power Point se visualizó a través del proyector una imagen donde los alumnos tuvieron que realizar movimientos con su cuerpo de acuerdo a la letra que se indicaba. Al principio les resultó confuso pues confundían los movimientos que tenían que realizar. Posteriormente lo fueron haciendo mejor, con ayuda del proyector se tapó con facilidad las letras con la finalidad de identificar quien de los alumnos podría retener o memorizar las letras y hacer los movimientos que correspondían.

Dilemas que el profesor plantea y reflexión de la práctica.

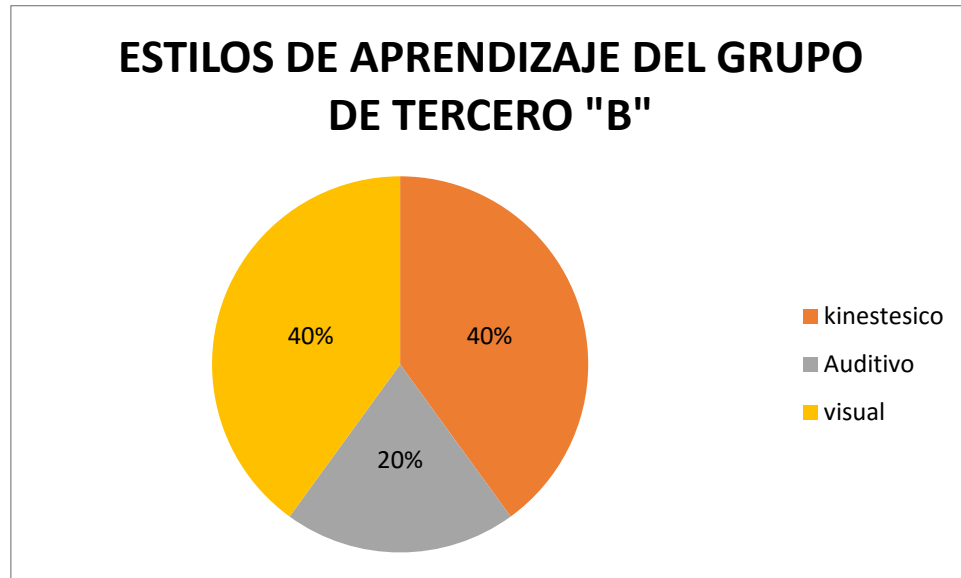
En el proceso de enseñanza y aprendizaje es importante aplicar estrategias que en los alumnos impacten de acuerdo a sus estilos de aprendizaje y necesidades educativas que presentan. Las actividades que se llevan a cabo dentro del aula deben estar correlacionadas a los planes de estudio vigentes. Es por esta razón que durante el día se utilizan como material educativo como se especifica en el plan de estudios 2011, el uso de las herramientas digitales.

Durante el día se analizó los grupos del plato del bien comer en base al libro e información que previamente se había investigado, sin embargo los alumnos tenían que realizar una representación del plato del bien comer con ayuda de recortes para ello se visualizó un video sobre los grupos que contienen, de esta manera los alumnos tuvieron un referente más, ya que en el video se especificaba de manera breve y clara los alimentos pertenecientes a cada categoría.

<p>Los alumnos se mostraron interesados y prestaron atención a la hora del video, ya que con ello deberían de hacer el trabajo, además de la información que previamente se había analizado.</p> <p>Al concluir el trabajo se revisó la tarea sobre la investigación de números telefónicos importantes para ellos, como: los números de sus familiares más cercanos, así como de fondas o restaurantes que hubieran en su comunidad, para incorporarlos en el directorio que se está realizando en el proyecto “mi directorio de emergencia”.</p> <p>En base a la actividad se construyó un teléfono con dos vasos e hilo; una vez concluido el directorio los alumnos salieron al patio y en parejas jugaron con el teléfono teniendo juegos de roles por turnos, un niño primero era el que llamaba a algún restaurante, entre otras cosas y enseguida le tocaba el otro turno de ser el que le llamaban.</p>
<p>Las tareas que se realizan en clase.</p>
<p>Una vez concluida la actividad los alumnos pudieron percatarse de la importancia que tiene el conocer los números al menos de su familia para cualquier situación de emergencia en la que se pudieran encontrar.</p> <p>Durante las actividades realizadas en el transcurso del día los alumnos presentaron buena actitud para realizar las actividades correspondientes, a pesar de las circunstancias que en el aula se viven, sin embargo es el docente el encargado de crear ambientes de aprendizaje que coadyuven a lograr en los alumnos los aprendizajes esperados.</p> <p>Para finalizar el día se realizó el ambientes de aprendizaje: “Cine club”, que con base al tema del plato del bien comer se proyectó una caricatura que dio muestra de la importancia de una buena alimentación basándose a los grupos del plato del bien comer, además se repartió una bolsa de palomitas con la finalidad de que los alumnos identificaran en que grupo del plato se encontraba, los alumnos supieron contestar correctamente. Al término de la caricatura los alumnos realizaron un esquema resumen que dio cuenta de la importancia que tiene una buena alimentación.</p>

Anexo 3

El diario de clase es un instrumento para recabar datos, retomados desde Zabalza (2004).



Anexo 4

Gráfico del porcentaje de los estilos de aprendizaje que predomina en el tercer grado grupo "B" de la Escuela Primaria "Dr. Gustavo Baz".



Anexo 5

Ambiente de aprendizaje: "video educativo", realizado en el proyecto: Contando chistes mexicanos.



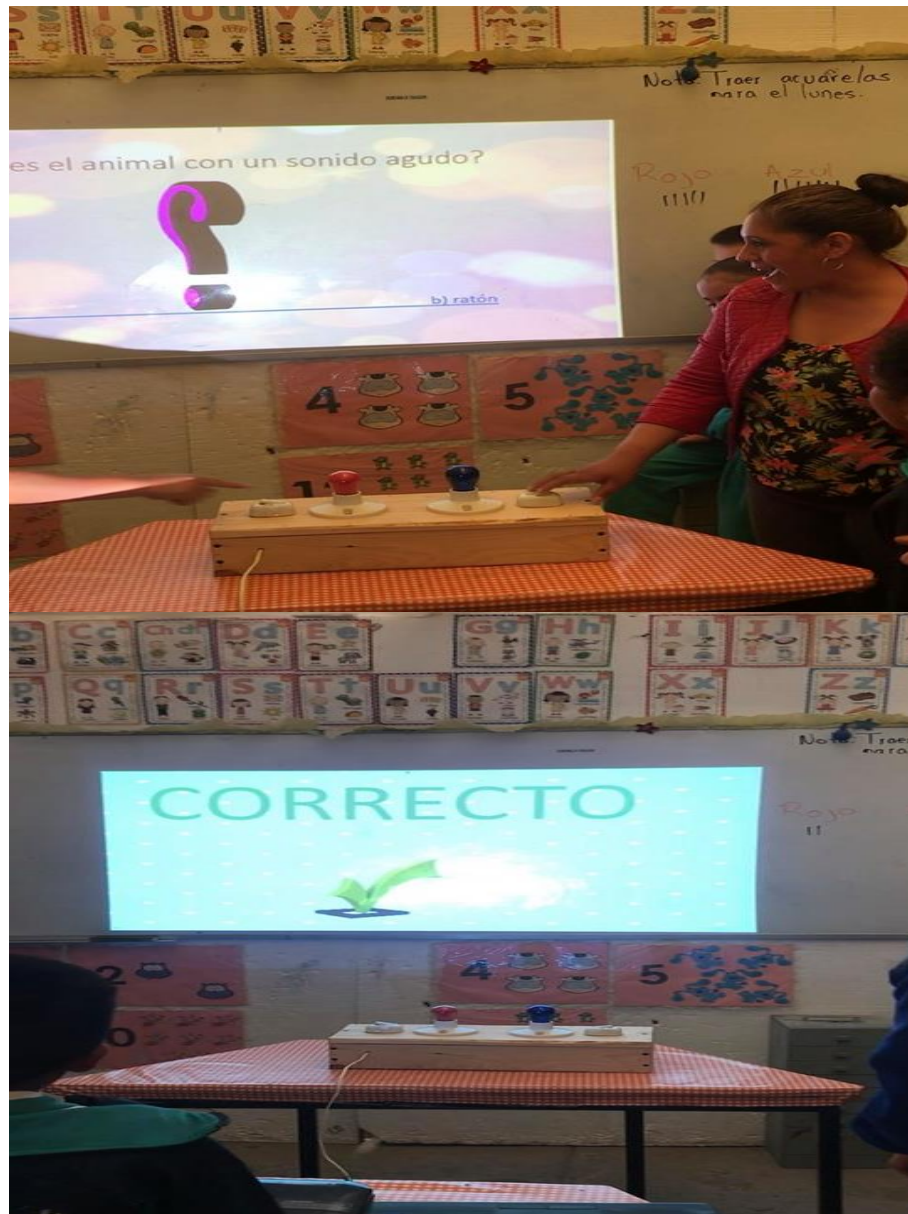
Anexo 6

Ambiente de aprendizaje: "cine club", realizado en el proyecto: mi directorio de emergencia.



Anexo 7

Ambiente de aprendizaje: "escucho y aprendo", realizado en el proyecto: conociendo mi historia.



Anexo 8

Ambiente de aprendizaje: “Aplasta y contesta”, con la participación de padres de familia; realizado en el proyecto: circuito de la alimentación.



ESCALA ESTIMATIVA DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES

TERCER GRADO GRUPO "B"

N.L	NOMBRE DEL ALUMNO	Describe la importancia del uso adecuado del plato del buen comer a través de presentaciones en Power Point que den cuenta de una buena alimentación y una alimentación no adecuada.	Comparará la información de llevar una dieta saludable con base a los grupos de alimentos del plato del buen comer a través de la información presentada en el libro de texto.	Emplea la información de los grupos que conforman el plato del buen comer a través de la elaboración de un plato del buen comer en base a la visualización de un video. Respecto al tema.	Promedio general.
1	Arce Velázquez Carlos Alexander				
2	Estrada Cruz Wendy Guadalupe				
3	Franco Lagunas Carlos Yuriel				
4	Fuentes Ayala Diana Guadalupe				
5	Fuentes Hinojosa Lucas				
6	Fuentes Méndez Aarón Guadalupe				
7	Gómez Estrada Alin Jatzuri				
8	Gómez Estrada Lucero				
9	Guadarrama Bailón José Guadalupe				
10	Guadarrama Martínez María Ximena				
11	Gutiérrez Rojas Kelly Jimena				
12	Juárez Gómez Claudio Daniel				
13	López Fuentes Israel Tonatiuh				
14	López Mendoza Miranda				
15	Martínez Fuentes Rolando				
16	Méndez Beltrán Dulce Esperanza				
17	Pedraza Soto María Guadalupe				
18	Rogel Sánchez Annette				
19	Soto Guadarrama Aldo Geovanni				
20	Tapia Martínez Axel Daniel				
21	Terrones Martínez Jesica				
22	Torres Tellechea Kevin Aron				
23	Valdez Ayala Paola				

RANGO DE CALIDAD

Excelente= 10	Muy bien= 9	Bien= 8	Regular= 7	Suficiente= 6	Requiere apoyo= 5
---------------	-------------	---------	------------	---------------	-------------------

Evaluó:

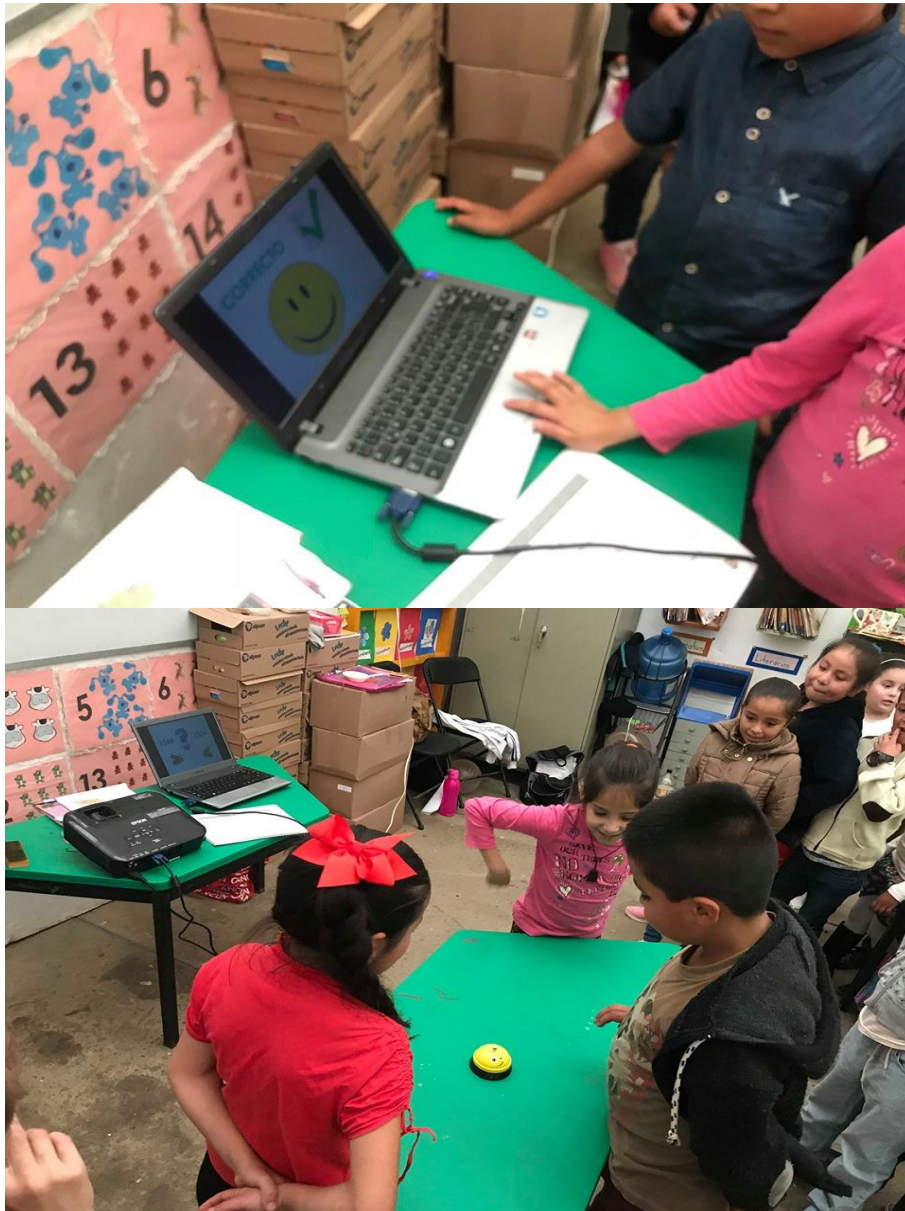
Vo. Bo

D.F. Veronica Nava Nava

Profa. Rosa María Ayala Carreño

Anexo 9

Escala estimativa de la asignatura de ciencias naturales, realizada en el proyecto: circuito de la alimentación.



Anexo 10

Ambiente de aprendizaje: “aplasta y contesta”, realizado en el proyecto:
describamos un proceso.



Anexo 11

Ambiente de aprendizaje: "cine club", con la participación de los padres de familia; realizado en el proyecto: un sueño en la luna.



“2019. Años del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur”.

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

Licenciatura en Educación Primaria

**CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES DEL TERCER GRADO
DE LA ESCUELA PRIMARIA “Dr. GUSTAVO BAZ”**

Propósito: Recabar información sobre la importancia de la aplicación de las TIC en el aula como herramienta de enseñanza para la creación de ambientes de aprendizaje, con la intención de recuperar aspectos que den muestra para el desarrollo metodológico de la investigación.

Instrucciones: Conteste con absoluta libertad de criterio las siguientes cuestiones, anteponiéndole que sus respuestas tiene un carácter estrictamente confidencial.

I. Datos de identificación del grupo.

Nombre de la Escuela Primaria _____ Grado: _____ Grupo: _____

Número de integrantes del grupo: _____ / Niñas: _____ Niños: _____ Edad promedio: _____

II. Aspectos que influyen en el aprendizaje de los alumnos.

1.- ¿Qué elementos de la infraestructura de la escuela recupera para el aprendizaje de los alumnos y con qué frecuencia la utiliza?

2.- ¿Cuáles son los recursos materiales que más influyen en el aprendizaje de los alumnos?

3.- ¿Cómo es la interacción de los alumnos con los diferentes integrantes de la comunidad escolar favorece la convivencia escolar sana que contribuya a la creación de ambientes de aprendizaje?

4.- ¿Considera usted importante el uso de las herramientas digitales como herramienta de enseñanza y/o aprendizaje?

6.- ¿Cuáles herramientas digitales recupera usted para incorporarlas en el aula??

7.- ¿Cómo influye el uso de las herramientas digitales en la creación de ambientes de aprendizaje?

8.- ¿Entre qué porcentaje considera usted que utiliza las TIC en sus clases?

9.- ¿Considera usted que el uso de los Entonos Virtuales de Aprendizaje nos hace dependientes de la tecnología y poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el aula?

10.- ¿Cuáles son las principales herramientas digitales que considera indispensable para tener dentro del aula de clases?

11.- ¿Considera importante la creación de ambientes de aprendizaje para el logro de los aprendizajes esperados? ¿Por qué??

12.- ¿Cómo crea los ambientes de aprendizaje dentro del aula de clases?

13.- ¿Qué actividades realiza para la creación de ambientes de aprendizaje?

14.- ¿Qué resultados ha obtenido en la aplicación de ambientes de aprendizaje en el grupo del cual usted es responsable??

15.- ¿Cómo influyen las herramientas digitales para el logro de los aprendizajes esperados?

16.- ¿Cómo es la actitud de los alumnos en la integración de equipos de trabajo?

17.- ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes, gracias a los ambientes de las diversas comunidades virtuales? ¿Por qué?

18.- ¿Cuáles son los estilos de aprendizaje que predominan en el grupo?

19.- ¿Qué temas son los más atractivos para que los alumnos se incluyan como grupo?

Gracias por su colaboración

Anexo 12

Cuestionario realizado a los maestros del tercer grado.



"2019, Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur".

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

Licenciatura en Educación Primaria

Cuestionario dirigido a padres de familia del tercer grado grupo "B"

I. DATOS GENERALES.

Nombre:

Género: M_____ F: _____ Edad: _____

1. ¿Con qué recursos tecnológicos cuenta en su casa (videojuegos, internet, computadora, celular, etc.?)

2. ¿Cuánto tiempo dedica su hijo (a) al día en usar las herramientas digitales con las que cuenta?

3. ¿Le gusta a su hijo (a) trabajar en el aula utilizando las herramientas digitales? Si___ No___ ¿Por qué?

4. ¿Considera que su hijo (a) aprende mejor cuando su maestra utiliza la tecnología en el aula?

5. ¿Se interesa más su hijo (a) en los temas de las asignaturas cuando se ocupan recursos tecnológicos y se realizan juegos interactivos?

Anexo 13

Cuestionario a padres de familia del tercer grado grupo "B".

"2018. Año del Bicentenario del Natalicio de Ignacio Ramírez Calzada, El Nigromante".

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

Licenciatura en Educación Primaria

CUESTIONARIO DIRIGIDO AL DIRECTOR DE LA ESCUELA PRIMARIA "GUSTAVO BAZ"

Propósito:

Recabar información el contexto escolar, familiar y sociocultural, así como el desarrollo interpersonal de los alumnos que inciden en su aprendizaje, con la finalidad de diseñar un proyecto de intervención socioeducativa.

Instrucciones:

Conteste con absoluta libertad de criterio las siguientes cuestiones, anteponiéndole que sus respuestas tienen un carácter estrictamente confidencial.

I. Datos de identificación de la institución:

Nombre de la Escuela Primaria _____ CCT: _____

Domicilio: _____

Zona Escolar: _____ Núm. Telefónico: _____ Correo electrónico: _____

¿Cuál es la meta académica que tiene la institución?

¿Cuál es la visión de la escuela primaria?

¿Cuál es la misión de la institución?

¿Qué principios y valores se fomentan a los alumnos en la escuela primaria?

II. Infraestructura escolar.

¿Qué elementos constituyen la infraestructura de la escuela?

¿Cuáles son los servicios con los que cuenta la escuela?

¿Es recurrente el acceso a la biblioteca escolar?

¿Qué materiales didácticos o para la infraestructura ha gestionado para mejorar la calidad de la educación en la primaria?

III. Comunidad escolar.

¿Cuántos docentes hay en la Institución?

¿Cuántos alumnos inscritos hay en la Institución?

¿Qué personal administrativo y de intendencia existe en la Escuela?

¿Cómo se promueve convivencia entre los integrantes de la escuela?

¿Cómo se organiza la institución para la asignación de comisiones en eventos socioculturales y académicos para los maestros?

¿Cómo es la relación docente-docente y docente-directivo?

¿Qué actividades pone en práctica para fomentar la equidad de género e inclusión en los alumnos de quinto grado?

IV. Actividades escolares que influyen en el aprendizaje de los estudiantes.

¿Qué talleres o cursos ofrece la institución para maestros y alumnos?

¿Cuáles son las prioridades en los Consejos Técnicos Escolares?

¿Qué mecanismo se genera para dar seguimiento a los avances académicos de los estudiantes?

¿Considera que está actualizada la biblioteca escolar?

¿Cómo se lleva a cabo el proceso de gestión o adquisición de materiales didácticos?

V. Participación de padres de familia.

¿Cómo se lleva a cabo la elección de los representantes de padres de familia?

¿Es regular la participación de los representantes de padres de familia o tutores de los alumnos a las justas escolares?

¿De qué manera intervienen los docentes y padres de familia o tutores para la toma de decisiones en las actividades socioculturales y académicas de la institución?

¿Se han organizado actividades como conferencias, cursos, talleres, reuniones, etc. con la finalidad de apoyar a los padres de familia para que a su vez ayuden a sus hijos a mejorar su aprendizaje?

¿Promueven los eventos académicos o socioculturales escolares en los que participan los padres de familia?

¿La escuela tiene alguna relación o promueve actividades con otra institución que favorezca el trabajo académico?

Gracias por su colaboración.

Anexo 14

Cuestionario al Director escolar de la Escuela Primaria “Dr. Gustavo Baz”.



"2019, Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur."

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

Licenciatura en Educación Primaria

Cuestionario dirigido a alumnos del tercer grado grupo "B"

I. DATOS GENERALES.

Nombre:

Apellido paterno

Apellido materno

Nombre

Género: M _____ F: _____ Edad: _____

1. ¿Qué entiendes por tecnología?

2. ¿Qué herramientas digitales conoces?

3. ¿Con qué recursos tecnológicos cuentas en tu casa (videojuegos, internet, computadora, celular, etc.?)

4. ¿Cuánto tiempo dedicas al día a usar las herramientas digitales con las que cuentas?

5. ¿Te gusta trabajar en el aula utilizando las herramientas digitales?

Si___ No___ ¿Por qué?

6. ¿Consideras que aprendes mejor cuando tu maestra utiliza la tecnología en el aula?

7. ¿Qué actividades has realizado cuando la maestra hace uso de los recursos tecnológicos?

8. ¿Te interesas más en los temas de las asignaturas cuando se ocupan recursos tecnológicos y se realizan juegos interactivos?

9. ¿Para ti con que materiales se te hace más fácil aprender en la escuela?

10. ¿Consideras que el jugar utilizando los recursos tecnológicos durante las clases favoreció tú la relación con tus compañeros para aprender?

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN.

Anexo 15

Cuestionario dirigido a los alumnos del tercer grado grupo "B"
de la Escuela Primaria



HERRAMIENTA DE REGISTRO

TOMA DE LECTURA: REPORTE POR GRUPO

C.C.T.: 15PRO769X ESCUELA: DR.GUSTAVO BAZ
 NIVEL: PRIMARIA ENTIDAD: México

No	Visita	Nombre del Alumno	Grupo	Genero	I	II	III	IV	V	VI	PT	NIV
1	1	ARCE VELAZQUEZ CARLOS ALEXANDER	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
2	1	ESTRADA CRUZ WENDY GUADALUPE	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
3	1	FRANCO LAGUNAS CARLOS YURIEL	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
4	1	FUENTES AYALA DIANA GUADALUPE	3 B	FEMENINO	3	3	3	2	3	2	16	ESPERADO
5	1	FUENTES HINOJOZA LUCAS	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
6	1	FUENTES MENDEZ AARON GUADALUPE	3 B	MASCULINO	2	3	3	2	3	3	16	ESPERADO
7	1	GOMEZ ESTRADA ALIN JATZURI	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
8	1	GOMEZ ESTRADA LUCERO	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	2	7	REQUIERE APOYO
9	1	GUADARRAMA BAILON JOSE GUADALUPE	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	3	2	13	EN DESARROLLO
10	1	GUADARRAMA MARTINEZ MARIA XIMENA	3 B	FEMENINO	3	2	3	3	3	3	17	ESPERADO
11	1	GUTIERREZ ROJAS KELLY XIMENA	3 B	FEMENINO	3	3	3	3	3	3	18	ESPERADO
12	1	JUAREZ GOMEZ CLAUDIO DANIEL	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
13	1	LOPEZ FUENTES ISRAEL TONATIUH	3 B	MASCULINO	2	2	2	3	3	3	15	ESPERADO
14	1	LOPEZ MENDOZA MIRANDA	3 B	FEMENINO	3	3	3	3	3	3	18	ESPERADO
15	1	MARTINEZ FUENTES ROLANDO	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
16	1	MENDEZ BELTRAN DULCE ESPERANZA	3 B	FEMENINO	3	3	3	3	2	2	16	ESPERADO
17	1	PEDRAZA SOTO MARIA GUADALUPE	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
18	1	ROGEL SANCHEZ ANNETTE	3 B	FEMENINO	3	3	3	2	3	3	17	ESPERADO
19	2	SOTO GUADARRAMA ALDO GEOVANNI	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	3	13	EN DESARROLLO
20	2	TAPIA MARTINEZ AXEL DANIEL	3 B	MASCULINO	2	2	1	2	2	1	10	EN DESARROLLO
21	2	TERRONES MARTINEZ JESICA	3 B	FEMENINO	2	3	3	3	3	2	16	ESPERADO
22	2	TORRES TELLECHEA KEVIN ARON	3 B	MASCULINO	1	1	2	1	2	2	9	REQUIERE APOYO
23	2	VALDEZ AYALA PAOLA	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	1	11	EN DESARROLLO

RESULTADO DE LA TOMA DE LECTURA GRUPO: 3B



Anexo 16

Resultados de lectura en la prueba de SISAT, aplicada en el mes de junio de 2019.

HERRAMIENTA DE REGISTRO

PRODUCCIÓN DE TEXTOS: REPORTE POR GRUPO

C.C.T. 15EPRO769X

ESCUELA DR. GUSTAVO BAZ

NIVEL PRIMARIA

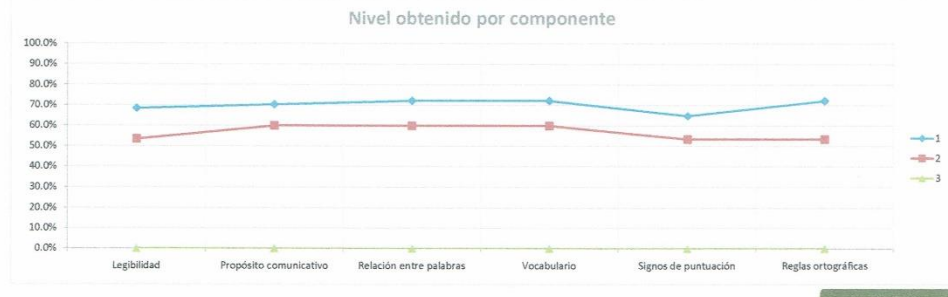
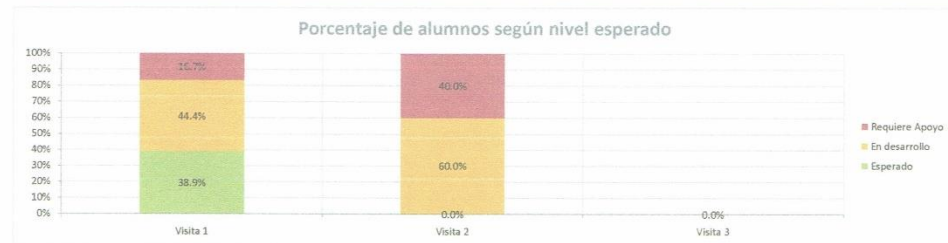
ENTIDAD México

Menú Principal

Grupo: 3B

No.	Visit	Nombre del Alumno	Grupo	Genero	I	II	III	IV	V	VI	PT	NIV
1	1	ARCE VELAZQUEZ CARLOS ALEXANDER	3 B	MASCULINO	2	2	1	2	2	2	11	EN DESARROLLO
2	1	ESTRADA CRUZ WENDY GUADALUPE	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
3	1	FRANCO LAGUNAS CARLOS YURIEL	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
4	1	FUENTES AYALA DIANA GUADALUPE	3 B	FEMENINO	2	2	3	2	2	2	13	EN DESARROLLO
5	1	FUENTES HINOJOZA LUCAS	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
6	1	FUENTES MENDEZ AARON GUADALUPE	3 B	MASCULINO	3	3	3	3	2	3	17	ESPERADO
7	1	GOMEZ ESTRADA ALIN JATZURI	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
8	1	GOMEZ ESTRADA LUCERO	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	1	2	11	EN DESARROLLO
9	1	GUADARRAMA BAILON JOSE GUADALUPE	3 B	MASCULINO	1	2	1	2	2	2	10	EN DESARROLLO
10	1	GUADARRAMA MARTINEZ MARIA XIMENA	3 B	FEMENINO	3	3	3	3	2	3	17	ESPERADO
11	1	GUTIERREZ ROJAS KELLY XIMENA	3 B	FEMENINO	3	2	3	3	2	3	16	ESPERADO
12	1	JUAREZ GOMEZ CLAUDIO DANIEL	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	6	REQUIERE APOYO
13	1	LOPEZ FUENTES ISRAEL TONATIUH	3 B	MASCULINO	2	3	3	2	2	3	15	ESPERADO
14	1	LOPEZ MENDOZA MIRANDA	3 B	FEMENINO	3	3	3	3	3	2	17	ESPERADO
15	1	MARTINEZ FUENTES ROLANDO	3 B	MASCULINO	1	2	2	2	2	2	11	EN DESARROLLO
16	1	MENDEZ BELTRAN DULCE ESPERANZA	3 B	FEMENINO	2	3	3	3	3	3	17	ESPERADO
17	1	PEDRAZA SOTO MARIA GUADALUPE	3 B	FEMENINO	3	2	3	2	2	2	14	EN DESARROLLO
18	1	ROGEL SANCHEZ ANNETTE	3 B	MASCULINO	3	2	2	3	3	3	16	ESPERADO
19	2	SOTO GUADARRAMA ALDO GEOVANNI	3 B	MASCULINO	2	2	2	1	2	1	10	EN DESARROLLO
20	2	TAPIA MARTINEZ AXEL DANIEL	3 B	MASCULINO	1	2	2	2	1	1	9	REQUIERE APOYO
21	2	TERRONES MARTINEZ JESICA	3 B	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	12	EN DESARROLLO
22	2	TORRES TELLECHEA KEVIN ARON	3 B	MASCULINO	2	2	2	2	1	2	11	EN DESARROLLO
23	2	VALDEZ AYALA PAOLA	3 B	FEMENINO	1	1	1	2	2	2	9	REQUIERE APOYO

RESULTADO DE LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS: 3B



Anexo 16

Resultados de producción de textos en la prueba de SISAT, aplicada en el mes de junio de 2019

CÁLCULO MENTAL: REPORTE POR GRUPO

C.C.T. 15EPRO769X ESCUELA DR. GUSTAVO BAZ
 NIVEL PRIMARIA ENTIDAD MEXICO
 Grupo: 3B Menu Principal

No.	Visita	Nombre del Alumno	Grupo	Género	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	PT	R-1V	NIV
1	1	ARCE VELAZQUEZ CARLOS ALEXANDER	3 B	MASCULINO	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7	0	EN DESARROLLO
2	1	ESTRADA CRUZ WENDY GUADALUPE	3 B	FEMENINO	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4	0	REQUIERE APOYO
3	1	FRANCO LAGUNAS CARLOS YURIEL	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	6	0	EN DESARROLLO
4	1	FUENTES AYALA DIANA GUADALUPE	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	0	EN DESARROLLO
5	1	FUENTES HINOJOZA LUCAS	3 B	MASCULINO	1	0	1	1	0	0	1V	0	0	0	4	1	REQUIERE APOYO
6	1	FUENTES MENDEZ AARON GUADALUPE	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7	0	EN DESARROLLO
7	1	GOMEZ ESTRADA ALIN JATZURI	3 B	FEMENINO	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	REQUIERE APOYO
8	1	GOMEZ ESTRADA LUCERO	3 B	FEMENINO	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	4	0	REQUIERE APOYO
9	1	GUADARRAMA BAILON JOSE GUADALUPE	3 B	MASCULINO	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5	0	EN DESARROLLO
10	1	GUADARRAMA MARTINEZ MARIA XIMENA	3 B	FEMENINO	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0	ESPERADO
11	1	GUTIERREZ ROJAS KELLY XIMENA	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	0	ESPERADO
12	1	JUAREZ GOMEZ CLAUDIO DANIEL	3 B	MASCULINO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	REQUIERE APOYO
13	1	LOPEZ FUENTES ISRAEL TONATIUH	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	0	ESPERADO
14	1	LOPEZ MENDOZA MIRANDA	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	0	ESPERADO
15	1	MARTINEZ FUENTES ROLANDO	3 B	MASCULINO	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	0	EN DESARROLLO
16	1	MENDEZ BELTRAN DULCE ESPERANZA	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	0	ESPERADO
17	1	PEDRAZA SOTO MARIA GUADALUPE	3 B	FEMENINO	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	5	0	EN DESARROLLO
18	1	ROGEL SANCHEZ ANNETTE	3 B	FEMENINO	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	0	ESPERADO
19	2	SOTO GUADARRAMA ALDO GEOVANNI	3 B	MASCULINO	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	REQUIERE APOYO
20	2	TAPIA MARTINEZ AXEL DANIEL	3 B	MASCULINO	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	4	0	REQUIERE APOYO
21	2	TERRONES MARTINEZ JESICA	3 B	FEMENINO	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7	0	EN DESARROLLO
22	2	TORRES TELLECHEA KEVIN ARON	3 B	MASCULINO	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	0	EN DESARROLLO
23	2	VALDEZ AYALA PAOLA	3 B	FEMENINO	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	4	0	REQUIERE APOYO

RESULTADO DEL CÁLCULO MENTAL GRUPO: 3B



Anexo 16

Resultados de cálculo mental en la prueba SISAT en el mes de junio de 2019.

HOJA DE FIRMAS

REALIZÓ



Veronica Nava Nava

REVISÓ Y AUTORIZÓ



Dra. Ma. Eugenia Flores Díaz

Asesora

ASUNTO: Se extiende constancia.

A QUIEN CORRESPONDA:

P R E S E N T E

La que suscribe Mtra. Ma. Eugenia Flores Díaz con clave de ISSEMYM 984945198 y RFC: FODE750401DK2, quien labora en la Escuela Normal de Coatepec Harinas, por medio de la presente hace constar que la Tesis de Investigación titulada: **“La influencia de los ambientes de aprendizaje mediante el uso de las herramientas digitales en el tercer grado de educación primaria”**, que la C. **Veronica Nava Nava**, ha sido revisada de manera minuciosa en forma y fondo, considero que posee los elementos suficientes para ser presentada como opción de titulación, por lo que puede proceder a cubrir los trámites correspondientes para presentar su EXAMEN PROFESIONAL en los espacios y tiempos establecidos por la Dirección de la Escuela Normal.

A petición de la interesada y para los fines legales que estime pertinentes, se extiende la presente constancia en Coatepec Harinas, México, a los veintisiete días del mes de junio de dos mil diecinueve.

Sin más por el momento, me pongo sus órdenes.

ATENTAMENTE



Dra. Ma. Eugenia Flores Díaz



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

"2019. Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur".

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

NIVEL: Superior

ASUNTO: Oficio de Responsabilidad.

Coatepec Harinas, Méx., a 27 de Junio de 2019.

A QUIEN CORRESPONDA PRESENTE.

La Dirección de la Escuela Normal de Coatepec Harinas, México; **HACE CONSTAR** que: todo el proceso teórico metodológico del Trabajo de Titulación, debate profesional, redacción, ortografía e impresión del mismo, son responsabilidad exclusiva del (la) sustentante.

GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
ATENTAMENTE



MTRO. EDGAR IVÁN ARIZMENDI GÓMEZ
En Suplencia del Director de la Escuela Normal de Coatepec Harinas,
de acuerdo con el Oficio 205120000/0354/2018 del Director General
de Educación Normal y Fortalecimiento Profesional



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

FRANCISCO SARABIA No. 54, Bº 2º DE SANTA ANA, COATEPEC HARINAS, MÉX. C.P. 51700
C.C.T. 16ENL0034W, TELS: (01 723) 14 5-10-88
normalcoatepec@edugem.gob.mx



"2019. Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur".

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

OFICIO No.: 889
EXPEDIENTE: 007/18-19
ASUNTO: Se autoriza trabajo de opción para Examen Profesional.

Coatepec Harinas, México., 27 de Junio de 2019.

**C. NAVA NAVA VERONICA
P R E S E N T E.**

La Dirección de la Escuela Normal de Coatepec Harinas, a través de la Comisión de Titulación; se permite comunicar a Usted, que ha sido autorizado el trabajo de opción: **TESIS DE INVESTIGACIÓN** que presentó con el tema: **"LA INFLUENCIA DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE MEDIANTE EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA"**, por lo que puede proceder a la realización de los trámites correspondientes a la sustentación de su Examen Profesional.

Para su conocimiento y fines consiguientes.

**ATENTAMENTE
COMISIÓN DE TITULACIÓN**

PRESIDENTE

DR. ENRIQUE DELGADO VELÁZQUEZ
SUBDIRECTOR ACADÉMICO

SECRETARIO

DR. ARMANDO GERARDO FLORES LAGUNAS
PROYECTO DE TITULACIÓN INSTITUCIONAL



MTRO. EDGAR IVÁN ARIZMENDI GÓMEZ

En suplencia del Director de la Escuela Normal de Coatepec Harinas,
de acuerdo con el oficio 205120000/0354/2018 del Director General
de Educación Normal y Fortalecimiento Profesional"



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS