



ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



TESIS DE INVESTIGACIÓN FACTORES ÁULICOS QUE DESFAVORECEN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

PRESENTA
BRAYAN VALENTE GARCÍA GUTIÉRREZ

ASESOR
DR. VICENTE GUTIÉRREZ TAVIRA

TULANTONGO, TEXCOCO, MÉXICO.

JULIO 2022.

"2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México".

ESCUELA NORMAL TEXCOCO

Tulantongo Texcoco de Mora, México a 01 de Julio de 2022.

**ASUNTO: Se autoriza
Documento de Titulación**

**C. BRAYAN VALENTE GARCÍA GUTIÉRREZ
P R E S E N T E.**


Por este conducto, la Dirección de la Escuela Normal de Texcoco a través de la Comisión de Titulación, se permite anunciar que ha sido **AUTORIZADO** su trabajo de Titulación en la modalidad de **Tesis de Investigación**, con el Título:

- Factores áulicos que desfavorecen el aprendizaje significativo.

Implicando así continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciado en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria.

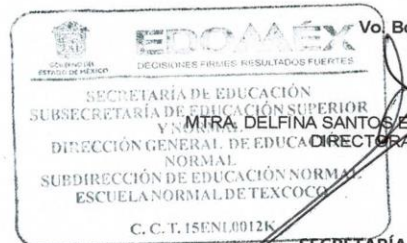
Lo que se comunica para su conocimiento y fines legales conducentes.


ATENTAMENTE



DRA. JUANA ROQUE PÉREZ

PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



Vo. Bo. 
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

DR. VICENTE GUTIÉRREZ TAVIRA

ASESOR DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Por su acompañamiento, apoyo, ayuda, colaboración en los momentos más importantes de mi vida como lo es el desarrollo de mi trabajo de titulación, quiero dedicar esta tesis de investigación a mi mamá Erica Gutiérrez Ramírez y hermanas, Britani Valeria García Gutiérrez García y Brenda Vanesa García Gutiérrez quien a pesar de todo nunca me han dejado solo y estoy seguro siempre podré contar con ellas, de todo corazón muchas gracias.

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por permitirme vivir y lograr cada una de mis metas, y que sin importar lo complejo que parezca el camino no dejo que perdiera la visión hacia mis objetivos.

A cada una de las personas que me han apoyado a lo largo de la vida, principalmente a mis padres y hermanas, pues gracias a su apoyo, comprensión, cariño y motivación he logrado llegar hasta donde estoy.

A cada uno de los maestros que dejaron un granito de arena en mi formación, así mismo a la Escuela Normal de Texcoco pues gracias a ella he podido formarme en el área docente como siempre lo quise.

A mis amigos principalmente a Alicia López Lara y Arleth Guadalupe Cabrera Butron, quienes me acompañaron durante nuestra formación. A Luis Francisco Rodríguez Tovar quien, a pesar de la distancia, me acompañó en momentos importantes de mi formación.

A la Escuela Secundaria 0402 “Siervo de la Nación” y cada uno de los estudiantes que la conforman, pues gracias a ellos pude desarrollar esta tesis de investigación, y son parte fundamental de mi formación.

A mi asesor el Dr. Vicente Gutiérrez Tavira, pues gracias a su acompañamiento y comprensión desarrolle de la mejor manera mi trabajo de titulación.

ÍNDICE

Resumen	7
Introducción	8
Capítulo I. Contexto Y Diagnóstico	9
1.1 Contexto Macrosocial	9
1.2 Tipo De Diagnóstico.....	12
1.2.1 Fundamentación Teórica Del Diagnóstico	12
1.2.2 Diseño Y Aplicación De Los Instrumentos Del Diagnóstico	13
1.2.3 Concentración, Interpretación Y Jerarquización De Resultados.....	14
1.3 Informe Del Diagnóstico.....	32
1.3.1 Justificación	32
1.3.2 Planteamiento Del Problema	33
1.3.3 Preguntas Que Orientan La Investigación.....	34
1.3.4 Supuesto Teórico	35
1.3.5 Propósito General	35
1.3.6 Propósitos Específicos.....	35
Capítulo II. Fundamentación Teórica	37
2.1 Antecedentes Bibliográficos	37
2.1.1 Factores De Distracción	37
2.1.2 Aprendizaje Significativo	38
2.2 Bases Teóricas	39
2.2.1 Teorías Psicológicas	39
2.3 Definición De Términos	42
2.3.1 Factores De Distracción	42
2.3.2 Aprendizaje Significativo.....	43
Enfoque Metodológico	44
Cronograma De Actividades	45
Estructura Capitular De La Investigación – Acción.....	45
Capítulo III. Propuesta De Intervención	48
3.1 Tipo De Propuesta	48
3.2 Fundamentación Teórica - Pedagógica De La Propuesta.....	48
3.3 Diseño De La Propuesta.....	53
3.3.1 Datos Informativos	53

3.3.2	Objetivos De La Propuesta.....	53
3.3.3	Descripción De La Propuesta.....	54
3.3.4	Metodología De La Estrategia.....	54
3.4.	Cronograma Para La Aplicación De La Propuesta.....	58
3.5	Evaluación De La Propuesta	58
3.6	Mejora De La Propuesta O Presentación De Una Segunda Propuesta Ya Mejorada.....	62
Capítulo IV.	Proceso Metodológico	65
4.1	Paradigma, Enfoque, Métodos, Técnicas E Instrumentos Para La Investigación Documental Y De Campo.....	65
4.1.1	Paradigma.....	65
4.1.2	Enfoque	66
4.1.3	Métodos	66
4.1.4	Técnicas E Instrumentos	67
4.2	Selección De La Población Y La Muestra	69
4.2.1	Población.....	69
4.2.2	Muestra.....	69
4.3	Informe De La Aplicación De La Propuesta	70
4.4	Análisis, Interpretación De Resultados Y Evaluación De La Propuesta	73
4.4.1	Análisis De La Propuesta E Interpretación De Resultados	73
4.4.2	Evaluación De La Propuesta	75
Conclusiones	78
Referencias	82
ANEXOS	85

“FACTORES ÁULICOS QUE DESFAVORECEN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”.

Resumen

Los factores áulicos pueden ser de gran ayuda para lograr un aprendizaje significativo, pero también, estos pueden causar que los conocimientos no sean adquiridos, es por ello por lo que el docente debe de diseñar y aplicar secuencias didácticas llamativas e innovadoras para lograr atraer la atención de los estudiantes.

En el nivel de Educación Secundaria en la asignatura de Formación Cívica y Ética es de vital importancia generar un aprendizaje significativo y disminuir los factores de distracción, pues esta asignatura tiene como fin brindarles las herramientas necesarias a los estudiantes, para que estos sean ciudadanos activos. Por ello, es de gran importancia que se empleen las estrategias adecuadas, además de que estas deben de ser llamativas para así disminuir los factores áulicos que desfavorezcan al aprendizaje.

El juego de Serpientes y Escaleras es una estrategia que permite a los estudiantes adquirir de manera significativa los aprendizajes, además de que fomenta el trabajo colaborativo, la participación activa y desarrollo de la toma de decisiones.

Además de que el trabajo de investigación está basado en el paradigma de Investigación-Acción, lo que permite la mejora de la práctica educativa, a través de las diferentes etapas que conforman esta metodología, las cuales son la observación, planificación, acción y reflexión.

Para ello debe de identificarse los factores de distracción dentro del aula y cuales afectan en el rendimiento académico de los estudiantes, esto a partir de la realización de un diagnóstico con los instrumentos de recolección de datos, para que posteriormente se pueda identificar como es que se aprende en la educación formal para que de esta manera se generen las estrategias adecuadas que disminuyan los factores de distracción y genere un aprendizaje significativo en cada uno de los estudiantes.

“FACTORES ÁULICOS QUE DESFAVORECEN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”.

Introducción

Los factores áulicos pueden permitir que una sesión de clases se desarrolle de la mejor manera posible, pero también estos pueden desfavorecer al aprendizaje causando que este no sea significativo para el estudiante, lo que causa que la planta estudiantil no obtenga los conocimientos necesarios para su desempeño en la vida diaria.

En el Capítulo I se habla acerca del contexto y diagnóstico, lo cual ayuda a conocer en donde es que se desarrolló la investigación y las características de las personas que participaron, con la finalidad de identificar una problemática y plantear algunos objetivos para lograr la solución de esta, a partir de un supuesto hipotético.

En el Capítulo II se abordan referentes teóricos los cuales permiten conocer acerca del tema de investigación a partir de la revisión de documentos de investigación similares considerando las variantes del tema.

El Capítulo III menciona una propuesta, la cual tiene como objetivo solucionar la problemática identificada, esta surge a partir de los resultados del diagnóstico y busca cumplir los objetivos planteados en el Capítulo I, así mismo aportar algo nuevo en el ámbito educativo, relacionado con el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes de secundaria en la asignatura de Formación Cívica y Ética, y la disminución de los factores de distracción dentro del aula.

El Capítulo IV conforma el proceso metodológico, donde se abordan el enfoque de Investigación-Acción para el desarrollo del trabajo de investigación donde además se realiza la evaluación de la propuesta planteada en el capítulo anterior con la finalidad de identificar si se alcanzaron los objetivos planteados o las áreas a trabajar para tener mejores resultados.

Por último, se plantean las Conclusiones en la cual se plantea lo importante que son las estrategias didácticas llamativas para generar un aprendizaje significativo en los estudiantes de Educación Secundaria.

Capítulo I. Contexto Y Diagnóstico

El contexto y el diagnóstico son elementos básicos para que una investigación pueda desarrollarse de manera satisfactoria. El contexto permite conocer el espacio y las características donde se realizará dicha investigación, mientras que, el diagnóstico permite la recuperación de información del espacio a investigar.

1.1 Contexto Macrosocial

El diagnóstico, es una herramienta, que permite la recolección de datos e información relevante para conocer un determinado lugar o espacio, este puede estar conformado por diferentes instrumentos como lo son test, cuestionarios, formularios, entrevistas, los cuales deben de ser aplicados en el espacio a investigar.

Asimismo, puede dividirse en diferentes categorías o contextos, los cuales permiten realizar una investigación más profunda y conocer de mejor manera las características, tradiciones, ritos y hábitos de determinadas personas, así como también, identificar como es la reacción de los investigados ante ciertas condiciones. Existen diferentes tipos de diagnóstico, y para el desarrollo de esta investigación se utilizará el de tipo educativo.

Ricard Marí Molla, (2001), considera el diagnóstico educativo como “un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica y cuyo objeto lo constituye la totalidad de los sujetos (individuos o grupos) o entidades (Instituciones, Organizaciones, Programas, contextos familiares, socioambiental, etc.) considerados desde su complejidad y abarcando la globalidad de su situación, e incluye necesariamente en su proceso metodológico una intervención educativa de tipo perfectiva” (Hernández, 2015)

Por lo anterior se considera al contexto macrosocial, en el cual se mencionan las características de la comunidad, donde se encuentra la institución donde se llevará a cabo esta investigación, así como las características del plantel educativo y de los alumnos que la conforman.

La Escuela Secundaria Oficial 0402 “Siervo de la Nación” se encuentra ubicada en el pueblo de San Bernardo Tlamimilolpan en el municipio de Tepetlaoxtoc, colinda al Norte con San Pedro Chiautzingo y al este con San Andrés de las peras, ya que estas tres comunidades forman una franja poblacional que va del lado Sur, colindando con el municipio de Texcoco y se prolonga hacia el lado noreste, trazado por la carretera Texcoco

Veracruz y colindando con el estado de Tlaxcala, San Bernardo es el centro de dichas comunidades entre San Andrés de las peras y San Pedro Chiautzingo. (Mares Olmos, 2007)

San Bernardo Tlamimilolpan es una comunidad donde abundan las tradiciones y la cultura del lugar, permitiendo que los integrantes de esta se involucren en las diferentes actividades que se llegan a presentar, también, la mayoría de los pobladores se identifican, aunque sea de vista con los demás de la comunidad, lo cual permite que la violencia en estas zonas sea mínima.

El municipio de Tepetlaoxtoc se encuentra localizado al noreste del Estado, colinda al norte con los Municipios de Otumba y Teotihuacán, al noreste con el de Acolman, al sureste con Texcoco y al este con el Estado de Tlaxcala (Mares Olmos, 2007)

En relación con el municipio, éste, se encuentra ubicado en zonas montañosas por lo que las diferentes cuevas, barrancas y puentes que lo conforman, cuentan con gran historia como parte de su riqueza cultural, permitiendo que, en diferentes momentos, se generen eventos para que se conozca la historia de éstos.

Dentro de la comunidad, aproximadamente 80 personas, se dedican al campo, trabajando solo en la época de lluvias, la gran mayoría busca una ocupación fuera de la comunidad, algunos de ellos en Ciudad de México, Texcoco. En años recientes negociantes de Chiconcuac traen cortes de tela para las familias de San Bernardo ya que el mayor empleo es la industria textil, otra parte de la población se dedica a ser choferes de diversos transportes de cargas pesadas como lo es: maquinaria, tráiler, etc., dentro de la costura se generan empleos para personas que vienen de comunidades cercanas como: San Pedro Chiautzingo, Texcoco, San Jerónimo Amanalco, Santo Tomás Apipilhuasco y algunos de San Bernardo, una pequeña parte de la población es profesionista con diversas licenciaturas y empleos (Mares Olmos, 2007).

San Bernardo Tlamimilolpan junto con las comunidades vecinas (San Pedro Chiautzingo y San Andrés de las Peras) en diferentes momentos han compartido diferentes aspectos culturales.

Lo anterior, permitiendo, que los integrantes de cada comunidad se relacionen con los de las comunidades vecinas y en relación con el ámbito educativo es muy similar,

haciendo que los diferentes estudiantes sean parte de las diferentes escuelas de las comunidades.

La institución donde se desarrolla esta investigación es de tipo General, las cuales se distinguen, por atender a toda la población de 12 a 15 años, y se diferencia de otros, por contar con áreas de desarrollo personal y social a través del laboratorio de ciencias, el conocimiento de una lengua extranjera, talleres y actividades alternas sobre tecnología, conocimiento del medio ambiente y el diseño de un proyecto de vida, para fortalecer tu formación de manera integral, por ello brinda la oportunidad de convivir y establecer lazos de amistad con los estudiantes (Educación, 2012).

El plantel cuenta con una matrícula aproximada de 219 alumnos y 17 docentes, y está organizada en 6 grupos, dos son de cada grado divididos en el grupo “A” y “B”, la hora de entrada del plantel es a las 7:00 am y terminan las clases a las 01:10 pm, donde el docente tiene que cambiar de aula para llegar al grupo que le tiene que dar clase.

Además, la escuela cuenta con una biblioteca, una sala para maestros, 3 cubículos de orientación, dirección, una cooperativa, además cuenta con un área deportiva para básquetbol y dos para fútbol, un estacionamiento para profesores, una sala de cómputo y un laboratorio de ciencias.

Los alumnos de secundaria se encuentran en un rango de edad de 12 a 15 años, donde, además, sufren los cambios de la adolescencia (primarios y algunos de los secundarios), además de la planta estudiantil se encuentra en un proceso de construcción de su identidad.

Los estudiantes del plantel regularmente son parte de la misma comunidad donde se ubica la escuela, esto debido a que muchos padres consideran que ahí se encuentran seguros. La planta estudiantil al estar en la misma zona en la que viven puede llegar con facilidad al plantel, aunque la adquisición de algunos materiales de apoyo se les complica, por lo que en algunas ocasiones se deben de adaptar a las características de la escuela, además, de que algunos tienen problemas económicos y la existencia de “tabús” sobre algunos temas.

1.2 Tipo De Diagnóstico

El diagnóstico es una herramienta que permite al investigador recolectar datos e información relacionada con su investigación, regularmente esta puede ser aplicada al inicio de la investigación a través de instrumentos previamente diseñados.

1.2.1 Fundamentación Teórica Del Diagnóstico

El diagnóstico es un instrumento que nos permite conocer algo a través del uso de diferentes herramientas como lo pueden ser la observación, aplicación de cuestionarios y test, y que va a permitir que el individuo pueda plantear estrategias de intervención para la solución de un problema detectado.

Se utiliza con un enfoque pedagógico, es decir, que se relaciona con el ámbito educativo, este será aplicado con el grupo de 3° “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0402 “Siervo de la Nación”, el cual será la muestra de esta investigación.

También ayuda, en ámbito de la educación, ya que, orienta, al conocimiento descriptivo o explícito, de una realidad educativa, mediante un proceso sistemático, flexible, integrador y globalizador, que parte de un marco teórico para explicar o conocer en profundidad la situación de un alumno o grupo, a través de múltiples técnicas que permiten detectar el nivel de desarrollo personal, académico y social. (Cortizas, 2006)

Este tipo de diagnóstico permite plantear y diseñar las estrategias adecuadas para un grupo determinado, atendiendo las diferentes necesidades que tenga, permitiendo que se genere en la planta estudiantil aprendizajes significativos favoreciendo en el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes.

Para ello debe de aplicarse diferentes instrumentos, para que, posteriormente sean analizados e interpretados, permitiendo que se adapte la investigación de acuerdo con las características obtenidas, favoreciendo en la relación con los actores escolares, y lograr que se tenga un mejor rendimiento académico.

Buisán y Marín (1987:13) aportan la idea de que el diagnóstico implica una labor de síntesis de toda la información recogida mediante técnicas diversas y subrayan la necesidad de las competencias que debe de adquirir el alumno durante su proceso de formación, idea que resulta muy actual, y que hace referencia no sólo a conocimientos

básicos o aplicados, sino a habilidades personales que el alumno debe desarrollar. (Cortizas, 2006)

Una de las finalidades de la educación básica consiste en la formación de ciudadanos capaces de participar e involucrarse en asuntos de interés público de manera activa, donde además debe de desarrollar las competencias necesarias para la vida.

Las autoras definen el diagnóstico de la siguiente manera: El diagnóstico trata de describir, clasificar, predecir y, en su caso, explicar el comportamiento del sujeto dentro del marco escolar. Incluye un conjunto de actividades de medición y evaluación de un sujeto (o grupo de sujetos) o de una institución con el fin de dar una orientación (Cortizas, 2006)

Considerando lo anterior es importante la realización de instrumentos para la formulación de diagnóstico, el cual permitirá plantear una ruta de mejora para el logro de los aprendizajes significativos de los estudiantes.

1.2.2 Diseño Y Aplicación De Los Instrumentos Del Diagnóstico

Los instrumentos para el diagnóstico son herramientas de recolección de datos que nos permiten tener un panorama de un contexto específico, en este caso conocer uno de los grupos de la institución educativa, con la finalidad de poder diseñar y aplicar diferentes estrategias con el fin de alcanzar un objetivo planteado.

A todo esto, se diseñó un cuestionario de hábitos de estudio, el cual permitirá identificar algunas características del grupo como lo son los tipos de examen preferibles, las horas que dedican al estudio fuera de la institución, y las diferentes estrategias que utilizan para lograr un aprendizaje.

También se seleccionaron diferentes tipos de test, con la finalidad de identificar el estilo de aprendizaje, el canal perceptivo y la inteligencia múltiple, que tienen como dominante cada uno de los estudiantes del grupo.

Para ello se entregó una copia de cada instrumento a los 36 estudiantes que conforman el grupo, los cuales, considero, contestados de manera honesta, los instrumentos que se utilizaron para la aplicación del diagnóstico se encuentran en el Anexo 1.

1.2.3 Concentración, Interpretación Y Jerarquización De Resultados

La concentración de resultados se refiere a la tabulación para colocar lo que se obtuvo de cada uno de los instrumentos aplicados, la interpretación es la explicación de los resultados obtenidos a través de la concentración de datos y de la jerarquización, la cual es la manera de presentar en forma de grafico lo que se obtuvo en la concentración.

Todos los instrumentos fueron aplicados a los integrantes del 3° Grado Grupo “B”, el cual está conformado por 36 alumnos, 16 alumnas y 20 alumnos con una edad de 14 y 15 años, tal y como se muestran en las siguientes tablas.

Tabla 1

Datos Sobre los Alumnos que Conforman El 3° “B”

SEXO	AÑOS			# ALUMNOS
	14	15	16	
Femenino	10	6	0	16
Masculino	9	10	1	20
Total				36

Fuente: Elaboración Propia

El primer instrumento que se aplico es un cuestionario, el cual consiste en un conjunto de preguntas con el objetivo de recopilar información de las personas encuestadas, estas son de tipo cerradas y se utiliza con fines de investigación, además de que pueden ser de tipo cualitativa como cuantitativa. A continuación, se muestran los resultados obtenidos del instrumento aplicado.

1. ¿Tienes un sitio fijo en casa reservado para estudiar y libre de distractores?
Tener un lugar de estudio fijo y ordenado ayuda a que no se pierda tiempo en buscar libros, apuntes, papeles, etc. De esta forma se logra que el estudio sea más productivo y significativo, además de que aprovecha mejor los tiempos.

De acuerdo con las respuestas obtenidas 5 de cada 36 alumnos no cuentan con un lugar donde estudiar, y 31 estudiantes cuentan con un sitio fijo y ordenado, tal y como se muestra a continuación.

Tabla 2

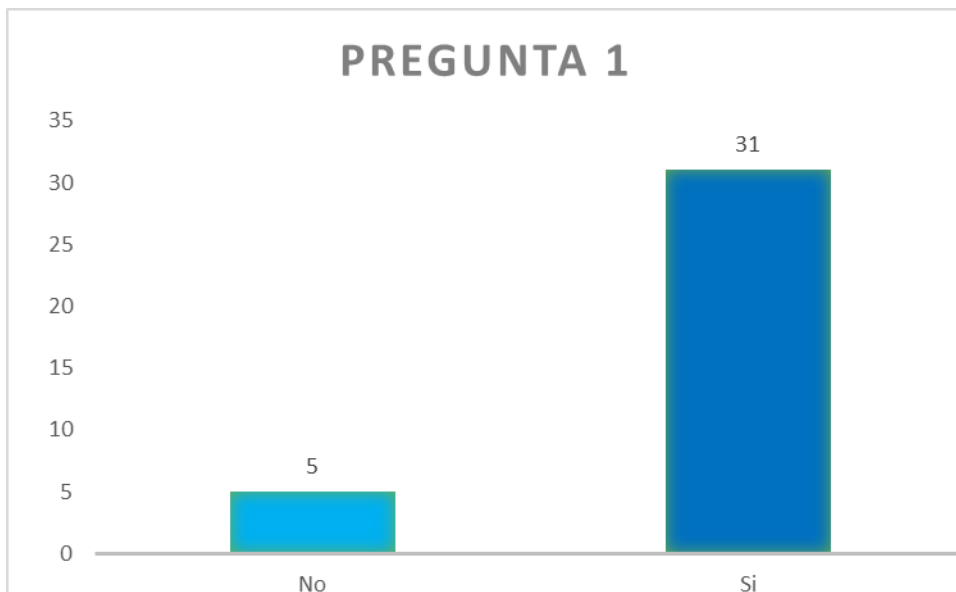
Sitio Fijo donde Estudiar

PREGUNTA 1	
RESPUESTA	# ALUMNOS
No	5
Si	31
Total	36

Nota:Elaboración Propia

Figura 1

Alumnos que cuentan con un lugar fijo de estudio



Nota: El grafico representa cuantos alumnos cuentan con un lugar fijo donde estudiar y cuantos no lo tienen. Fuente: Elaboración Propia.

2. ¿Hay luz suficiente en el lugar donde estudias?

Cuando se estudia en un lugar con una iluminación incorrecta el rendimiento académico se verá afectado, ya que se estará forzando la vista y costará más trabajo concentrarse, memorizar o retener la información, entre otros problemas.

De acuerdo con los resultados obtenidos un 100% de los estudiantes cuenta con un lugar bien iluminado, favoreciendo en su aprendizaje.

Tabla 3

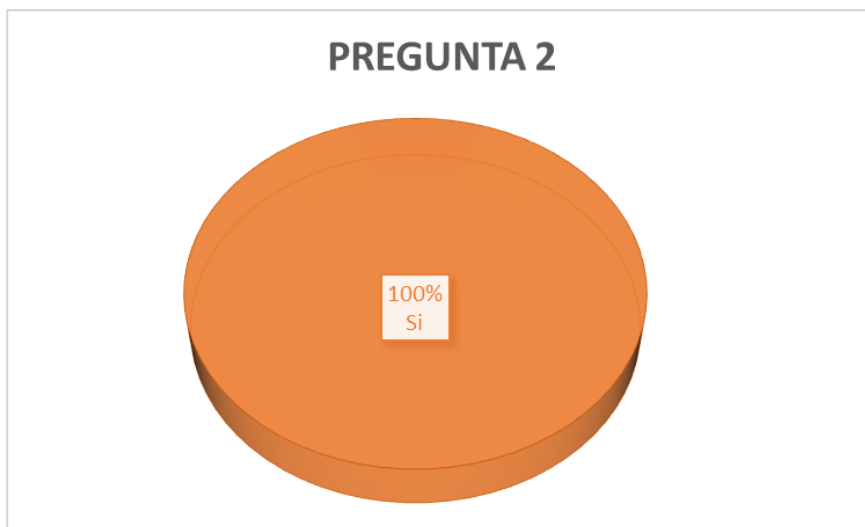
Existe Buena Iluminación en el Lugar de Estudio

PREGUNTA 2	
RESPUESTAS	# ALUMNOS
Si	36
Total	36

Fuente: Elaboración Propia

Figura 2

Iluminación Adecuada en el lugar de Estudio



Nota: El grafico representa cuantos alumnos tienen buena iluminación en su lugar de estudio. Fuente: Elaboración propia.

3. ¿Estudias fuera del horario escolar?

El estudio dentro de las instituciones educativas es de gran importancia, sin embargo, fuera del plantel también se tendría que estudiar y repasar lo que se vio en las diferentes asignaturas.

Como se puede observar en la gráfica 9 alumnos no estudian fuera de la institución y 27 alumnos estudian en algún momento fuera de la escuela, lo que permite que el alumno refuerce lo visto en clase, así como buscar más información sobre el tema.

Tabla 4

Hábitos de Estudio Fuera de la Escuela

PREGUNTA 3	
RESPUESTA	# ALUMNOS
No	9
Si	27
Total	36

Fuente: Elaboración Propia

Figura 3

Alumnos que Estudian Fuera del Horario de Clase



Nota: El grafico representa cuantos alumnos estudian fuera de la escuela y cuantos no lo hacen. Fuente: Elaboración propia.

4. ¿Cuántas horas sueles dedicarle al estudio?

Es de gran importancia que los alumnos estudien fuera del horario de clases, ya que de esta manera se refuerzan los contenidos de las diferentes asignaturas, en la siguiente grafica podemos observar lo siguiente:

De todos los estudiantes que conforman el grupo 1 de cada 36 alumnos prefieren estudiar una hora fuera del horario escolar, 5 estudiantes dos horas, 10 estudiante tres horas, 8 estudiantes cuatro horas, 10 alumnos cinco horas y 2 alumnos seis horas.

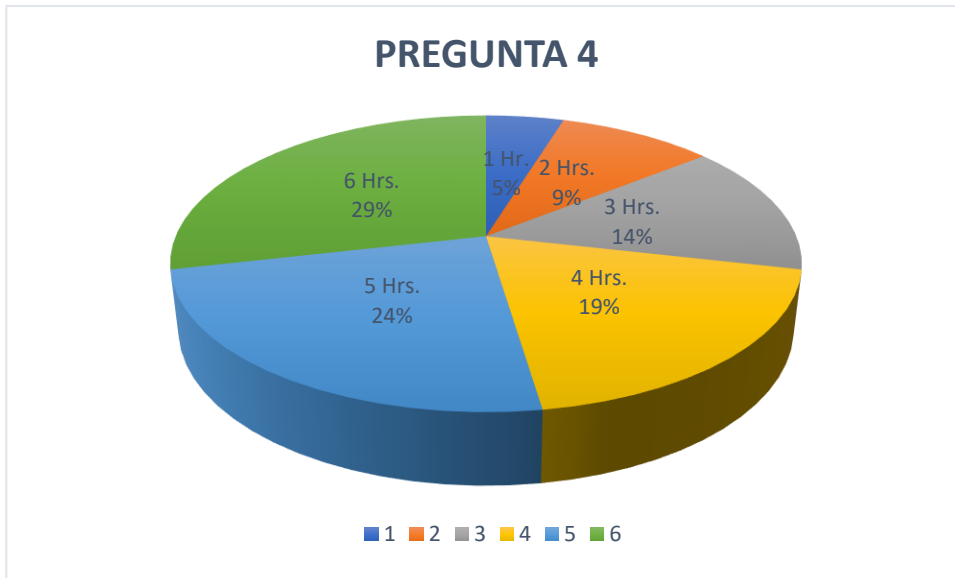
Tabla 5

Horas Dedicadas Para Estudiar

PREGUNTA 4	
RESPUESTA	# ALUMNOS
1 hora	1
2 horas	5
3 horas	10
4 horas	8
5 horas	10
6 horas	2
Total	36

Figura 4

Horas que le Dedicar a Repasar los Contenidos



Nota: El grafico representa cuantas horas le dedican los alumnos a estudiar fuera del horario de clases. Fuente: Elaboración Propia.

5. ¿Asistes con ganas a la escuela?

Son diferentes los factores que influyen en el estudiante para que este asista a la escuela, sin embargo, muchos de estos deben de favorecer a los estudiantes, permitiéndoles que asistan con ganas y emoción al plantel educativo.

De acuerdo con los resultados obtenidos en esta pregunta el 100% de los alumnos asiste con ganas y emoción a la escuela, ya que consideran que la institución educativa les brinda grandes oportunidades para la vida.

Tabla 6

Motivación para Asistir a la Escuela

PREGUNTA 5	
RESPUESTA	# ALUMNOS
Si	36
Total	36

Fuente: Elaboración Propia

Figura 5

Alumnos que Asisten Motivados a la Escuela



Nota: El grafico representa cuantos alumnos consideran que van motivados y con ganas a la escuela. Fuente: Elaboración propia.

6. ¿Tomas apuntes durante el transcurso de la clase?

Durante las diferentes clases es de gran importancia la toma de apuntes, ya que estos le permitirán a la planta estudiantil poder repasar y estudiar los temas vistos en las asignaturas.

De acuerdo con los resultados obtenidos un 100% de los estudiantes toma apuntes de sus diferentes clases, ya sea por iniciativa propia o por indicación de sus profesores.

Tabla 7

Habito de Tomar Apuntes

PREGUNTA 6	
RESPUESTA	# ALUMNOS
Si	36
Total	36

Fuente: Elaboración Propia

Figura 6

Alumnos que Toman Apuntes Durante la Clase



Nota: El grafico representa cuantos alumnos toman apunte durante las clases. Fuente: Elaboración propia.

7. ¿Subrayas las ideas y datos relevantes de la lectura?

Las estrategias de aprendizaje que los alumnos emplean son de gran importancia para adquirir los conocimientos de los diferentes cursos, una de estas estrategias de aprendizaje es identificar y subrayar las ideas principales y datos relevantes de la lectura.

De acuerdo con los datos recogidos 7 de cada 36 alumnos no subraya las ideas principales mientras que 29 estudiantes realizan esta estrategia de aprendizaje.

Tabla 8

Identificación de las ideas principales

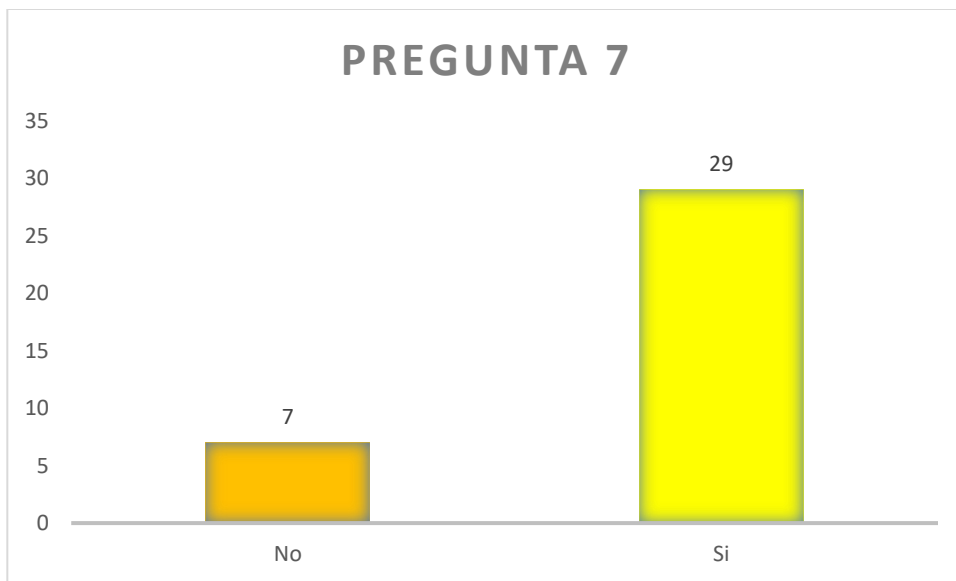
PREGUNTA 7	
RESPUESTA	PREGUNTAS
No	7
Si	29

Total	36
-------	----

Fuente: Elaboración propia

Figura 7

Alumnos que Subrayan las Ideas Principales



Nota: El gráfico representa cuantos alumnos utilizan la técnica de subrayar las ideas principales y cuantos no la emplean. Fuente: Elaboración propia.

8. ¿Te sientes tranquilo cuando presentas un examen?

Es normal estar nervioso y algo estresado cuando se tiene que presentar un examen, esto es algo que le pasa a todo el mundo, esto puede favorecer, pero también dificultar más a la persona en relación con sus respuestas.

Respecto a los resultados obtenidos se considera que 5 de cada 36 estudiantes no presenta nervios cuando va a presentar un examen, 18 estudiantes se sienten tranquilos y 13 alumnos en ocasiones llega a preocuparse a la hora de presentar un examen.

Tabla 9

Alumnos que se sienten Tranquilos al Responder un Examen

PREGUNTA 8	
RESPUESTAS	# ALUMNOS
En ocasiones	13
No	5
Si	18
Total	36

Fuente: Elaboración Propia

Figura 8

Alumnos que se Sienten Tranquilos en un Examen



Nota: El gráfico representa cuantos alumnos se sienten tranquilos a la hora de presentar un examen, cuantos en ocasiones y quienes no se sienten tranquilos. Fuente: Elaboración propia.

9. ¿Qué tipo de examen prefieres?

Existen una variedad de tipos de exámenes, en relación con el ámbito educativo, regularmente son tres los tipos los que más se presentan los escritos, los cuales pueden estar conformados por preguntas abiertas o cerradas, los exámenes orales y los de opción

múltiple, los cuales brindan varias respuestas donde solo tienes que seleccionar la respuesta que es correcta.

En relación con el grupo de 3° “B” un 81% prefiere presentar examen de opción múltiple, ya que de esta manera les es más fácil identificar las respuestas correctas, un 14% prefiere los exámenes escritos y un 5% los exámenes orales, ya que conocieran que ahí pueden expresar los conocimientos que realmente se tienen.

Tabla 10

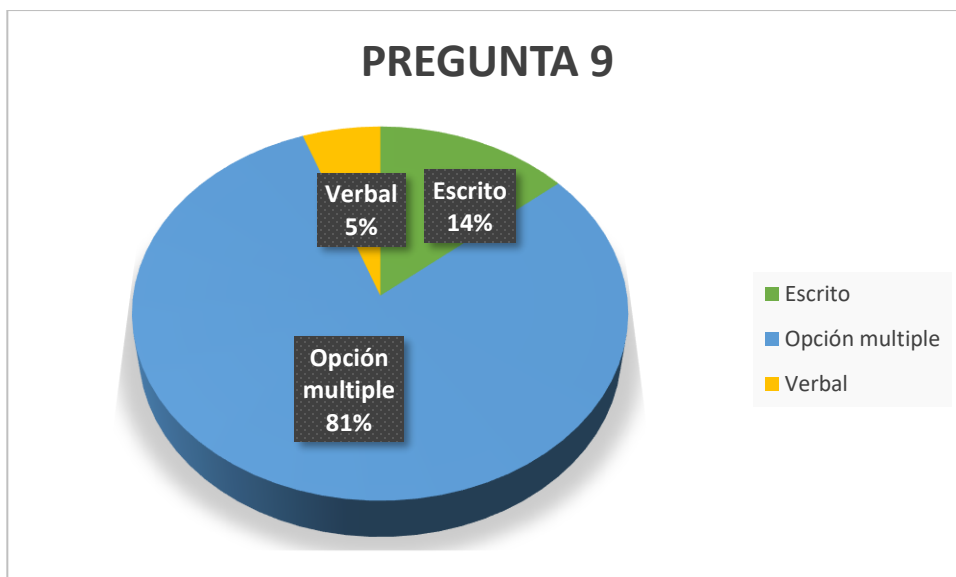
Tipos de Examen que Prefieren los Alumnos

PREGUNTA 9	
RESPUESTAS	# ALUMNOS
Escrito	5
Opción múltiple	29
Verbal	2
Total	36

Fuente: Elaboración propia

Figura 9

Modalidad de Examen que Prefieren



Nota: El grafico representa cuantos alumnos prefieren hacer un examen de manera escrita, cuantos en manera oral y quien prefiere que sea de opción múltiple. Fuente: Elaboración propia.

10. ¿En qué modalidad te gusta trabajar más?

En las diferentes instituciones educativas se tiene una forma de trabajo en alguna modalidad, regularmente es conocida la modalidad presencial y virtual, donde o los alumnos asisten a sus clases de manera presencial o a través del uso de los recursos tecnológicos, pero también existe la modalidad hibrida la cual mezcla las diferentes modalidades pasadas.

Considerando que en la escuela secundaria 0402 “Siervo de la Nación” se trabaja con una modalidad presencial, pero a causa de la pandemia causada por el virus de COVID-19 se trabajó en una modalidad virtual y que en consecuencia de esto actualmente se trabaja con una modalidad hibrida.

De acuerdo con los datos recogidos un 100% de los estudiantes prefieren trabajar en modalidad presencial, pero con el grupo completo, ya que en la actualidad el grupo se divide en dos, y de este modo los alumnos no se sienten tan cómodos cuando les toca trabajar a la distancia.

Tabla 11

Modalidad que Prefieren para Estudiar

PREGUNTA 10	
RESPUESTAS	# ALUMNOS
Presencial	36
Total	36

Fuente: Elaboración propia

Figura 10

Modalidad que Prefieren los Alumnos



Nota: El grafico representa la modalidad de estudio que prefieren los estudiantes. Fuente: Elaboración propia.

El segundo instrumento que se aplicó fue el test de estilos de aprendizaje modelo PNL. De acuerdo con Hervás (2003), los estilos de aprendizaje y de enseñanza se refieren a las estrategias que ponen en juego alumnos y profesores cuando se enfrentan a la ejecución de la tarea y su solución. Es el cúmulo de elementos cognitivos, afectivos y fisiológicos

que, junto a las características de la personalidad de cada uno, determina la manera cómo interactúan y procesan los aprendizajes en los entornos educativos. Constituyen maneras particulares de aprender y enseñar que pueden enriquecerse con una variedad de modelos adoptados para que el alumno tenga la oportunidad de contrastar esos modelos con su propio estilo ampliando sus posibilidades de eficacia. Los estilos de aprendizaje van modelando se según la experiencia del sujeto por lo cual evolucionan conforme pasan los años. (Alcázar, 2009)

Con el modelo de Programa Neurolingüística (PNL) existen 3 tipos de estilos de aprendizaje, los cuales son: Auditivo, Visual y Kinestésico, el estilo visual hace referencia a la manera en que percibimos a través del uso de imágenes, ya que al visualizar se permite establecer una relación de ideas y conceptos.

El estilo kinestésico es cuando la información se procesa a través de las sensaciones y el movimiento, mientras que el estilo auditivo se presenta cuando se utiliza la representación auditiva de manera secuencial y ordenada. Si bien todos tenemos los tres diferentes estilos de aprendizaje, uno de ellos es el más dominante.

De acuerdo con los datos obtenidos el grupo de 3° “B” está conformado por 13 alumnos con estilo de aprendizaje auditivo, 8 estudiantes con estilo kinestésico, 13 estudiantes con estilo visual, un estudiante con estilo auditivo kinestésico y un estudiante con estilo visual kinestésico.

Tabla 12

Simbología de Los Estilos de Aprendizaje

SIMBOLOGIA TEST ESTILOS DE APRENDIZAJE	
A	AUDITIVO
V	VISUAL
K	KINESTESICO

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13

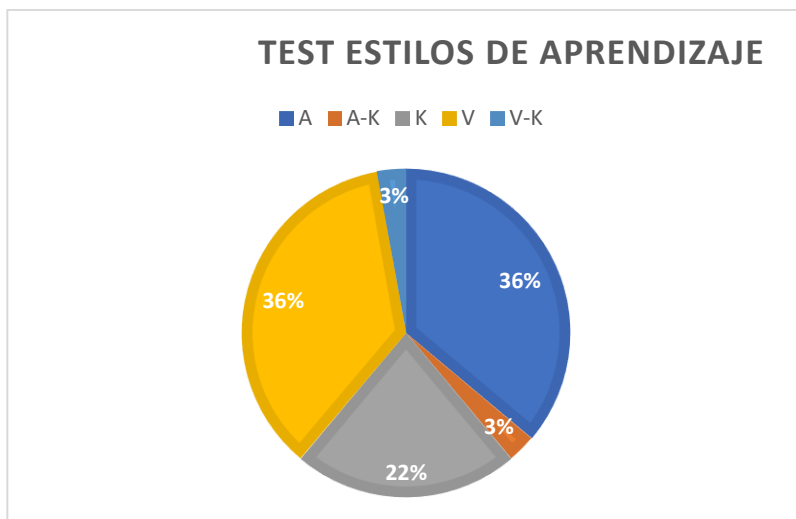
Estilos de Aprendizaje en el 3° “B”

TEST ESTILOS DE APRENDIZAJE	
ESTILO DE APRENDIZAJE DOMINANTE	# ALUMNOS
A	13
A-K	1
K	8
V	13
V-K	1
Total	36

Fuente: Elaboración propia

Figura 11

Estilos de Aprendizaje Dominantes en el 3° “B”



Nota: El gráfico representa los estilos de aprendizaje que tienen los alumnos de 3° “B” en la Escuela Secundaria Oficial 0402 “Siervo de la Nación”. Fuente: Elaboración propia.

El tercer instrumento que se aplicó fue un test de inteligencias múltiples, las cuales surgen con la teoría de Gardner (1983) la teoría de las inteligencias múltiples es una propuesta del campo de la psicología cognitiva que rechaza el concepto tradicional de inteligencia y los métodos para medirla. Para Gardner, la inteligencia es una expresión plural. De ahí el nombre de su propuesta: las inteligencias múltiples. Es decir, la diversidad de las capacidades humanas. (UNIR, 2019)

De acuerdo con Howard Gardner las inteligencias predominantes son ocho. Cada una de ellas se caracteriza por habilidades y capacidades específicas. A continuación, se explica cada una de ellas:

Inteligencia verbal: Es la capacidad para usar el lenguaje en todas sus expresiones y manifestaciones.

Inteligencia musical: Es la capacidad de percibir y expresarse con formas musicales.

Inteligencia matemática: Es la capacidad de resolver cálculos matemáticos y poner en práctica un razonamiento lógico.

Inteligencia corporal: Es la capacidad para expresar ideas y sentimientos con el cuerpo.

Inteligencia espacial: Es la capacidad para percibir el entorno visual y espacial para transformarlo.

Inteligencia introspectiva: Es la capacidad para desarrollar un conocimiento profundo de uno mismo.

Inteligencia interpersonal: Es la capacidad para relacionarse con los demás, tomando como la empatía y la interacción social.

Inteligencia naturalista: Es la capacidad de observar y estudiar los elementos que componen la naturaleza (objetos, animales y plantas).

(UNIR, 2019)

De acuerdo con los resultados obtenidos del test, 3 alumnos tienen una inteligencia corporal como dominante. 4 estudiantes una inteligencia espacial, 4 alumnos tienen inteligencia interpersonal, otros 4 inteligencia introspectiva, un estudiante tiene dos inteligencias dominantes la introspectiva y la matemática.

Otros 5 estudiantes tienen como dominante la inteligencia matemática, un 1 alumno tiene la combinación de la inteligencia matemática e interpersonal, 1 alumno tiene las inteligencias matemática y natural, 2 estudiantes la inteligencia natural, 8 alumnos la inteligencia verbal y 1 alumno la combinación de la inteligencia verbal y natural.

Tabla 14

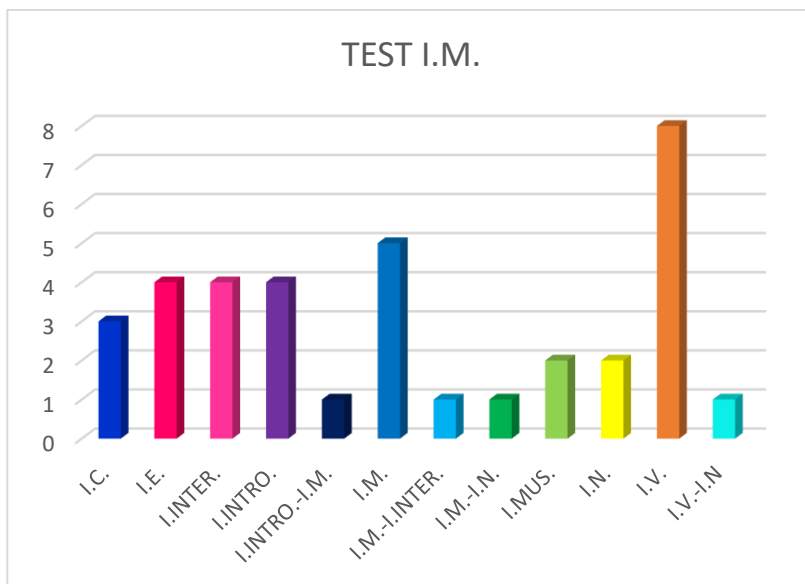
Inteligencias Múltiples Dominantes en el 3° “B”

TEST I.M.	
I.M	# ALUMNOS
I.C.	3
I.E.	4
I.INTER.	4
I.INTRO.	4
I.INTRO. -I.M.	1
I.M.	5
I.M.-I. INTER.	1
I.M.-I.N.	1
I.MUS.	2
I.N.	2
I.V.	8
I.V.-I.N.	1
Total	36

Fuente: Elaboración propia

Figura 12

Resultados del Test de Inteligencias Múltiples



Nota: El grafico representa las inteligencias múltiples que tienen los alumnos de tercero. Fuente: Elaboración propia.

1.3 Informe Del Diagnóstico

1.3.1 Justificación

La justificación es el argumentó que parte de las razones por las que se realizara la investigación, en ella se explica de manera breve los motivos causales para llevar a cabo el estudio, en esta el lector debe de comprender por qué y para que se eligió el tema desarrollado.

Durante las prácticas del 7° semestre de la licenciatura, llevada durante la primera jornada conformada por los días 18 al 29 de octubre se pudo observar a la escuela de general, así como la comunidad, permitiendo que existiera una interacción con todos los actores escolares.

Además, cuando brindé mi apoyo a las orientadoras para interpretar una ficha biopsicosocial que aplicaron al inicio del ciclo escolar, me pude percatar de que los alumnos

tenían dificultades respecto a sus hábitos de estudio y problemas para aprender, causando que los aprendizajes solo fueran temporales y no significativos.

También, al entrar al observar las diferentes clases los alumnos mostraban atención por algunos minutos y posteriormente se distraían ya fuera con factores externos del aula como lo son los patios, ventanas, teléfonos celulares, etc. Así como con los internos del aula, es decir con sus compañeros de clase (hablando o intercambiando materiales), buscando sus materiales en su mochila, entre otros, motivos que causaban que los alumnos se distrajeran de su clase.

De igual manera tuve la oportunidad de cubrir las clases de español y educación física, permitiéndome detectar los mismos comportamientos y distracciones dentro del aula, también es importante mencionar que no todos los alumnos se distraen con la misma facilidad, pues en ocasiones entre los mismos estudiantes pedían que los dejaran poner atención, ya que algunos no querían estar sentados o les obstaculizaban la visión del pizarrón.

1.3.2 Planteamiento Del Problema

El planteamiento del problema describe una situación o problemática que debe de ser resuelto, en este se argumenta como es que se abordara un problema determinado, este permite la estructuración de la investigación.

Durante las prácticas del séptimo semestre de la licenciatura a través de la observación y de la interacción con los alumnos de la institución, se pudo identificar que los alumnos no generan un aprendizaje significativo. Además, de que durante el transcurso de las diferentes clases los alumnos se distraen con facilidad.

La Escuela Secundaria donde se llevó a cabo las prácticas es la 0402 “Siervo de la Nación”, ubicada en la comunidad de San Bernardo Tlamimilolpan, ubicada en una zona rural, por lo que el contexto de la comunidad es tranquilo, y relajado.

Dentro de la institución, cada uno de los actores escolares interactúan de buena manera, fomentando el diálogo y buenas costumbres, sin embargo, derivado a la pandemia, los alumnos no interactúan de la misma forma, causando que o se excluyan perdiéndose en

su propio mundo, o querer estar interactuando con sus compañeros, causando que se distraigan de las diferentes clases.

Derivado de lo anterior se decidió trabajar con el grupo de 3° “B” de la Escuela Secundaria 0402 “Siervo de la Nación” de la generación 2020-2022 para que durante las clases de Formación Cívica y Ética se disminuya la distracción en cada uno de los alumnos, permitiéndoles generar un aprendizaje significativo.

La distracción en los alumnos suele presentarse de factores externos a la clase, de acuerdo con la Real Academia Española (RAE) es una cosa que atrae la atención apartándola de aquello a aquello a que esta aplicada, y en especial un espectáculo o un juego que sirve para el descanso. (RAE, 2020)

De acuerdo con la RAE la distracción en los alumnos logra que estos no pongan atención en sus diferentes clases, así como que las materias no generen un aprendizaje significativo.

De acuerdo con Ausubel el aprendizaje significativo es el conocimiento verdadero y que solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado. (Torres, 2018)

Por lo tanto, el planteamiento del problema es ¿Cómo afecta la distracción para no generar un aprendizaje significativo en los alumnos del 3° “B” de la Escuela Secundaria Oficial Núm. 0402 “Siervo de la Nación” en la asignatura de Formación Cívica y Ética?

1.3.3 Preguntas Que Orientan La Investigación

Las preguntas que orientan la investigación son cuestionamientos que surgen de un fenómeno, en forma precisa y clara y que permite orientar y dirigir una investigación, estas pueden ser utilizadas para generar los objetivos de una investigación.

❖ FACTORES DE DISTRACCIÓN

¿Cuáles son los factores de distracción que existen y que afectan en el rendimiento de los alumnos...?

¿qué provoca el nacimiento de una distracción que resulta ser más importante para el alumno que atender su clase?

Es importante conocer ¿Cómo aprende un individuo dentro de la enseñanza formal?

¿qué habilidades metacognitivas pone en juego un individuo al momento de aprender?

❖ APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

¿Cómo hacer que la asignatura de formación cívica y ética en el grupo de 3° “B” genere aprendizajes significativos?

¿Cuáles son los beneficios de generar un aprendizaje significativo?

1.3.4 Supuesto Teórico

El supuesto teórico se encuentra fundamentado por información documental, y que genera una posición o argumento en el investigador respecto a un tema específico, este es utilizado principalmente en investigaciones cualitativas.

Al generar estrategias didácticas llamativas e innovadoras se crea un aprendizaje significativo en los estudiantes disminuyendo los factores de distracción en el aula de la escuela secundaria en la asignatura de formación cívica y ética.

1.3.5 Propósito General

El propósito general es la idea principal y central que va a dirigir una investigación, este permite establecer el planteamiento de un problema, además que a partir de este surgirán los propósitos específicos.

- Identificar cuáles son los factores de distracción dentro del aula que impiden generar un aprendizaje significativo en la asignatura de formación cívica y ética en el grupo de 3° “B” de la Escuela Secundaria No. 0402 “Siervo de la Nación”.

1.3.6 Propósitos Específicos

Los propósitos específico son todas las metas concretas y medibles que se esperan alcanzar en un plazo determinado de tiempo y va en relación con el propósito general. Gracias a estos se puede alcanzar el propósito principal.

- Identificar que son los factores de distracción en el aula.

- Identificar cuáles son los factores de distracción que afectan en el rendimiento de los estudiantes.
- Conocer cuáles son los factores de distracción que se presentan en el grupo de 3° “B” de la Escuela Secundaria Oficial Nom.0402 “Siervo de la Nación”.
- Conocer cuáles son los factores de distracción que se presentan en la asignatura de formación cívica y ética.
- Identificar como aprende un individuo en la enseñanza formal.
- Conocer cuáles son las habilidades metacognitivas que se utilizan para aprender.
- Lograr que la asignatura de formación cívica y ética genere aprendizajes significativos.
- Conocer los beneficios de generar un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Capítulo II. Fundamentación Teórica

La fundamentación teórica o también llamado marco teórico es un apartado de una investigación, en el cual se da a conocer los argumentos del proyecto de tesis que permiten defender el proyecto, estos surgen a partir de investigaciones anteriores o similares del tema que se está abordando, y que permite orientar la investigación hacia donde se quiere llegar con los objetivos o propósitos.

2.1 Antecedentes Bibliográficos

Los antecedentes bibliográficos se relacionan con el objetivo de una investigación, es decir que estos son trabajos de investigación similares ya sea en temática u objetivos, permitiendo conocer el avance y las aportaciones que existen de dicho tema.

2.1.1 Factores De Distracción

Nombre de la investigación: Los medios distractores en el aula de clases.

Autor: Arlen Meryfel Picado Juárez

Fecha: julio, 2015

Objetivos: Conocer la efectividad y riesgo que tienen los procesos de enseñanza-aprendizaje, por la tecnología misma y las condiciones en que se desarrolla.

Metodología empleada: Esta investigación usa el método explicativo, ya que quiere dar a conocer los factores de distracción presentes en los alumnos.

Resultados y conclusiones: Los teléfonos móviles son el principal medio de distracción en el aula de clases. Estos junto los distractores externos, conllevan a la pérdida de interés en el estudio, la desmotivación e incluso la deserción estudiantil.

(Juárez, Los medios distractores en el aula de clase, 2015)

Nombre de la investigación: Los medios distractores en el aula de clase

Autor: Arlen Meryfel Picado Juárez

Fecha: 17- julio-2015

Objetivos: Lograr que el uso de los dispositivos tecnológicos aporte a la clase y que no sean distractores dentro del aula.

Metodología empleada: Este artículo emplea la metodología descriptiva, ya que parte de su experiencia frente a grupo.

Resultados y conclusiones: Los teléfonos móviles son los principales medios de distracción en los salones de clases, y estos causan una gran problemática ya que hacen que los alumnos pierdan el interés del estudio, la desmotivación e incluso la deserción estudiantil.
(Juárez, Los medios distractores en el aula de clase, 2015)

2.1.2 Aprendizaje Significativo

Nombre de la investigación: El aprendizaje significativo en la investigación educativa en Jalisco

Autor: Víctor Ponce

Fecha: febrero-julio 2004

Objetivos: Reflexionar sobre el aprendizaje significativo y la investigación educativa de Jalisco.

Metodología empleada: Utiliza la metodología explicativa, ya que busca dar respuesta al objetivo del artículo.

Resultados y conclusiones: Se llegó a la conclusión que debe de seguirse trabajando la teoría del aprendizaje significativo, así como continuar analizando las diferentes teorías de aprendizaje para la mejora de la educación.

(Ponce, 2004)

Nombre de la investigación: Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes.

Autor: María del Rocío Carranza Alcántar

Fecha: julio 2017

Objetivos: Conocer y analizar las percepciones que el estudiante tiene respecto al aprendizaje significativo, y estudiar las percepciones que el docente tiene con relación a las estrategias de enseñanza mediadas por tecnología.

Metodología empleada: Utiliza el método descriptivo, es decir que va a responder de acuerdo con el objetivo planteado de la investigación.

Resultados y conclusiones: Se comprobó que existen retos significativos para la adopción de la tecnología ya que la mayoría de los docentes no utilizan las TIC de manera significativa, para el aprendizaje y la enseñanza.

(Alcántar, 2017)

Nombre de la investigación: La asignatura de Formación Cívica y Ética: Su carácter significativo en la formación de la identidad del estudiante de secundaria.

Autor: Nayeli Mendieta Zamora

Fecha: 2012

Objetivos: Analizar si la asignatura de formación cívica y ética transfiere un carácter significativo en los estudiantes de secundaria.

Metodología empleada: Emplea el método reflexivo ya que va a vincular a los participantes con el investigador.

Resultados y conclusiones: En la mayoría de los sistemas y modelos educativos se centran en que los alumnos aprendan, más no en como aprenden haciendo que los conocimientos se vuelvan obsoletos.

(Zamora, 2012)

2.2 Bases Teóricas

Estas son un conjunto de conceptos que contribuyen a explicar un fenómeno o problema planteado, estas pueden subdividirse de acuerdo con su naturaleza en psicológicas, legales, pedagógicas, filosóficas, etc.

2.2.1 Teorías Psicológicas

2.2.1.1 Teoría Del Aprendizaje Significativo.

La teoría del aprendizaje significativo surge gracias a Ausubel, quien consideraba que para lograr que un aprendizaje fuera significativo se tenía que vincular lo que ya se sabía (conocimientos previos) con lo que se acaba de descubrir o conocer (nuevos conocimientos), para que el individuo genere un nuevo conocimiento que aborde tanto lo que ya sabían con lo que acaban de descubrir.

De acuerdo con Ausubel (1976) es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación. (Palmero, 2008)

La teoría del aprendizaje significativo se originó por Ausubel, quien consideraba que para hacer que un conocimiento fuera relevante para las personas se tenía que vincular lo que ya se sabía con los conocimientos nuevos, para que así se pueda generar uno donde se vinculen ambos.

El origen de la Teoría del Aprendizaje Significativo está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social. (Ausubel, 1976)

Considerando lo anterior se podría decir que esta teoría busca que el individuo cree sus propios conocimientos basándose en los factores de su enseñanza, así como de lo que ya conoce, y que regularmente parte desde la experiencia y desde que un aprendizaje se vuelve situado, para así lograr que este se vuelva significativo.

2.2.1.2 Metacognición.

La metacognición consiste en tomar consciencia de nuestra propia capacidad para desarrollar estrategias y recursos que nos servirán para llevar a cabo una tarea de forma eficaz. Así mismo también conocer y aprender a regular nuestros procesos cognitivos paso a paso. (Glover., 2018)

Retomando la idea anterior la metacognición permite al individuo llevar a cabo diferentes estrategias que le permitan adquirir conocimientos y desarrollar habilidades, existen diferentes maneras en la que puede presentarse como lo son la memoria, atención, comprensión y el pensamiento, además que a través de diferentes estrategias se pueden emplear, permitiendo generar un aprendizaje significativo en el individuo.

Es necesario que se desarrollen cada una de estas habilidades para que se logre que el alumno aprenda, por lo que a continuación se explica cada una de ellas.

- **Meta-memoria.** Esta modalidad hace referencia al conocimiento y a la consciencia que tenemos acerca de nuestra propia memoria y de todo lo que se relaciona con ella. Se refiere al conocimiento de nuestras propias capacidades memorísticas, nuestras limitaciones, nuestra habilidad para relacionar conocimientos que

previamente almacenados con los nuevos, la manera en la que solemos recuperar y hacer uso de la información, etc. (Glover., 2018)

En muchas ocasiones el aprendizaje tiene una temporalidad corta, ya que en muchas ocasiones no le encuentran un para que se aprende, por lo que solo se recurre a la memoria y no a lo significativo, por lo que debe de mejorarse las habilidades memorísticas, dando significado y situar el aprendizaje.

- metaatención. Se refiere al hecho de tener consciencia sobre cómo funciona nuestra propia atención y la manera en la que podemos tener control sobre ella. Por ejemplo, darnos cuenta en qué momento comenzamos a distraernos, que podemos hacer para volver a focalizar nuestra atención en donde lo deseamos, conocer que estrategias nos funcionan mejor para lograrlo, etc. Se trata de saber cómo optimizar nuestra atención en cada momento en que sea necesario. (Glover., 2018)

Al desarrollar esta habilidad se permite conectarse y disminuir los factores internos de distracción, permitiendo tener un mejor desempeño y una mayor concentración, logrando que el aprendizaje sea más entendible y por ende más significativo.

- Meta-comprensión. Se trata de conocer nuestra propia capacidad para comprender y la manera en la que podemos utilizarla. Una de las principales deficiencias en el aprendizaje es el hecho de leer, pero realmente no comprender y esto es lo que les ocurre a muchos alumnos. Algunos de ellos incluso llegan a concentrarse y memorizar el texto, lo cual puede serles útil para resolver los exámenes, pero eso no significa que hayan tenido un aprendizaje significativo ya que realmente no lo han comprendido. Por lo que es necesario desarrollar esta habilidad en los alumnos para que sean conscientes de su nivel de comprensión y que aprendan a optimizarlo. (Glover., 2018)

Debe de desarrollarse esta habilidad para que el aprendizaje sea permanente y no solo para aprobar un curso, ya que muchas veces es temporal el aprendizaje, haciendo que estos se vuelvan obsoletos para la clase.

- Meta-pensamiento. Se trata de generar consciencia acerca de nuestro propio pensamiento. Esto es de suma importancia ya que se suele reflexionar muy poco acerca de nuestros propios pensamientos en donde vienen incluidas nuestras

creencias e ideas que hemos ido desarrollando a lo largo del tiempo. Mas que enfocarse en el hecho de “qué pensar”, se trata más bien de “cómo pensar”. (Glover., 2018)

En nuestra manera de actuar y de ver las cosas siempre va a influir la educación que recibimos, pues el contexto es de gran importancia para el individuo es por ello por lo que al desarrollarse esta habilidad debemos de ver el lado correcto y no dejarse llevar, pues podría provocarse que se cree un prejuicio incluso que se cierre a aprender algo de diferente modo.

2.3 Definición De Términos

Se trata de definir los términos de las palabras y conceptos que serán usados en la investigación, a través de un lenguaje técnico y con la finalidad de permitirle al lector entender mejor el estudio además de darle sentido y coherencia.

2.3.1 Factores De Distracción

2.3.1.1 Distracción.

La distracción es la acción y efecto de distraerse, parte de una cosa que atrae la atención apartándola de aquello que esta aplicada, y en especial un espectáculo o un juego que sirve para el descanso. (RAE, 2020)

Este término es empleado en diferentes momentos para referirse a la falta de concentración a algo que tendrían que poner atención, causando que se desvíe o se separe de aquello que es importante, y que debe de concentrarse.

2.3.1.2 Factor.

Un factor es considerado como un elemento o causa que actúa junto a otros para provocar un hecho o fenómeno, son los elementos, circunstancias o influencia que contribuye a producir un resultado. (Española, 2016)

Un factor va a ser la circunstancia o elemento que causara un hecho o una acción, derivada de esta se provocara otro, llevándonos al fenómeno de causa-efecto, es decir que al llevarse cierta acción se provocara una consecuencia, la cual puede favorecer o desfavorecer a la acción principal.

2.3.1.3 Factores De Distracción.

Un factor de distracción puede ser interno y externo, los factores externos son aquellos que desvían tu atención e impiden que finalices con éxito la sesión de estudio. Mientras que los internos son factores que provienen de nosotros mismos, dificultan nuestra sesión de estudio y hace que desviemos nuestra atención a otras cosas. (Vergara, 2016)

Considerando lo anterior, podemos decir que un factor de distracción es toda acción, circunstancia o elemento que impide la concentración y por ende la falta de atención en lo que realmente importa, y que se supone se debería de estar atendiendo.

2.3.2 Aprendizaje Significativo

2.3.2.1 Enseñanza.

La enseñanza de acuerdo con González (2012) es el conjunto de técnicas y actividades que un profesor utiliza con el fin de lograr uno o varios objetivos educativos, que tiene sentido como un todo y que responde a una denominación conocida y compartida por la comunidad científica. (Guantánamo, 2017)

La enseñanza consiste en la transmisión de conocimientos a través de ideas, experiencias, que además permite el desarrollo de competencias a través del desarrollo de habilidades y hábitos. Esta puede estar apoyado de diferentes materiales y regularmente se da de un individuo a otro.

2.3.2.2 Aprendizaje.

El aprendizaje escolar puede considerarse como un cambio en el sistema nervioso que resulta de la experiencia del alumno dentro y fuera del contexto educativo, y que origina cambios duraderos en su conducta y en su sistema de conocimientos. (Guantánamo, 2017)

Esta acción consiste en la adquisición de conocimientos de algo por medio del estudio y de la enseñanza, este proceso permite la adquisición de habilidades, destrezas, conductas, conocimientos y valores, los cuales provocaran cambios en el individuo.

2.3.2.3 Aprendizaje Significativo.

El aprendizaje significativo es entendido como una teoría que aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la

asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiriera significado para el mismo. (Palmero, 2008)

De acuerdo con lo anterior y considerando la teoría de Ausubel el aprendizaje significativo es aquel que considera los conocimientos previos de una persona para lograr construir un nuevo conocimiento. Este surge cuando el aprendiz es capaz de relacionar lo que ya sabía con la nueva información, dando un nuevo sentido.

Enfoque Metodológico

El enfoque metodológico es el encargado de determinar el diseño de trabajo de una investigación, este abarca el proceso investigativo de todas las etapas, conformando los métodos, etapas, técnicas y procedimientos a seguir.

Esta investigación está basada en el enfoque de investigación acción, el cual consiste en el análisis e investigación a través de la participación activa, para que posteriormente se diseñe una estrategia de mejora que debe de ser empleada y posteriormente reflexionada para que nuevamente se busque mejorar y evitar que los mismos errores se repitan.

De acuerdo con Kemmis (1984) la investigación-acción no sólo se constituye como ciencia práctica y moral, sino también como ciencia crítica. Para este autor la investigación acción es: una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo). (Latorre, 2003)

Considerando el modelo de Kemmis sobre la investigación acción pasa por cuatro pasos, la observación, reflexión, la planificación y actuar, para que posteriormente se repita, permitiendo ir mejorando, rescatando lo que fue de utilidad y desasiéndose de lo que impide un buen desarrollo, sin olvidarse de estos para no repetirlos.

Cronograma De Actividades

El cronograma de actividades es la organización periódica de cada una de las actividades que se desarrollaran, estas regularmente se presentan en forma de tabla explicando el título de actividad, las partes de esta y la fecha aproximada a realizar.

Estructura Capitular De La Investigación – Acción

Tabla 15

Estructura Capitular

CAPÍTULOS	EXPLICACIÓN	FECHA
CAPÍTULO I CONTEXTO Y DIAGNÓSTICO ➤ Contexto Macrosocial	Se trata de investigar el espacio donde se desarrollará la propuesta, el contexto económico, social y cultural de la comunidad donde se desarrolla. El tipo de escuela con sus características físicas, humanas, de la institución. El organigrama, el ambiente laboral. Etc. El tipo de alumnos, características psicopedagógicas.	SEPTIEMBRE 30-SEPTEIMBRE-2021
➤ Tipo de Diagnóstico: ➤ Fundamentación teórica del diagnóstico ➤ Diseño y aplicación de los instrumentos del diagnóstico ➤ Concentración, interpretación y jerarquización de resultados	Investigar los tipos de instrumentos de investigación: puede ser un cuestionario, una entrevista, observaciones, test de estilos de aprendizaje, etc. Puede ser dos o tres instrumentos.	OCTUBRE 29 – OCTUBRE - 2021

<p>➤ Informe del diagnóstico</p> <p>i Justificación</p> <p>ii Planteamiento del problema</p> <p>iii Preguntas que orientan la investigación (por cada categoría de análisis)</p> <p>iv Supuesto teórico</p> <p>v Propósito general</p> <p>vi Propósitos específicos</p>	<p>Se cierra el capítulo I con estos elementos.</p>	<p>OCTUBRE</p> <p>29-OCTUBRE-2021</p>
<p>CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</p> <p>➤ Incluye las categorías de análisis (2) y subcategorías (3 subcategorías para cada categoría)</p>	<p>Se realiza un temario de acuerdo con las categorías del tema de estudio.</p> <p>Las categorías son los conceptos centrales que van en el tema. De ahí surgen los subtemas.</p>	<p>NOVIEMBRE – DICIEMBRE</p> <p>17- DICIEMBRE - 2021</p>
<p>CAPÍTULO III PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</p> <p>➤ Tipo de propuesta</p> <p>➤ Fundamentación teórica - pedagógica de la propuesta</p> <p>➤ Diseño de la propuesta</p> <p>➤ Cronograma para la aplicación de la propuesta</p> <p>➤ Evaluación de la propuesta</p> <p>➤ Mejora de la propuesta o presentación de una</p>	<p>La propuesta es su tema de estudio, qué es lo que proponen para resolver la necesidad o problemática que encuentran en el aprendizaje, puede ser una estrategia didáctica como: análisis de casos, trabajo colaborativo, etc.</p>	<p>ENERO- FEBRERO</p> <p>18 – FEBRERO- 2022</p>

segunda propuesta ya mejorada		
<p>CAPÍTULO IV PROCESO METODOLÓGICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Incluir, paradigma, enfoque, métodos, técnicas e instrumentos para la investigación documental y de campo. ➤ Selección de la población y la muestra ➤ Informe de la aplicación de la propuesta ➤ Análisis, interpretación de resultados y evaluación de la propuesta. 	<p>Se describe el tipo de investigación que se realizó, los métodos o técnicas que se utilizaron para llevar a cabo la investigación. Cómo se seleccionó a la población. Se realiza una interpretación de resultados. Se pueden aplicar instrumentos para evaluar su impacto: entrevistas, cuestionarios, exámenes, etc.</p>	<p>MARZO Y ABRIL 29 DE ABRIL DEL 2022</p>
<p>CONCLUSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conclusiones en base al logro de los propósitos. ➤ Aportaciones de la investigación, (personales, profesionales, laborales). ➤ Dificultades y posibles mejoras en investigaciones y/o propuestas subsecuentes. <p>FUENTES DE CONSULTA (Bibliográficas, electrónicas u otras)</p> <p>ANEXOS. Todos los anexos deben estar vinculados en el contenido de la tesis, con las</p>	<p>Se analiza si se lograron los propósitos planteados en el capítulo I</p>	<p>MAYO 27- MAYO-2022</p>

Fuente: Dr. Vicente Gutiérrez Tavira (2021)

Capítulo III. Propuesta De Intervención

La propuesta de intervención consiste en la selección y diseño de una estrategia, la cual se adapta a la investigación para posteriormente ser aplicada con la finalidad de aportar una mejora ante una problemática.

3.1 Tipo De Propuesta

El tipo de propuesta hace referencia al área donde se realizará la intervención, y la metodología que empleara para realizar una mejora ante una problemática que debe de ser atendida con la finalidad de mejorarla y si es posible solucionarla.

La propuesta que se decidió llevar a cabo es de tipo educativa basada en el aprendizaje significativo, esto debido a que su intervención tiene un fin pedagógico, al aportar en el contexto educativo una manera diferente de intervención, generando de esta manera en los estudiantes mejoras en los logros de sus aprendizajes, permitiendo que estos sean más significativos.

Se considera que el juego de serpientes y escaleras cumple con las expectativas que ayudan a formalizar el conocimiento significativo, esto debido a que se requiere de la concentración y atención de los participantes para que puedan ir avanzando en el tablero, requisito indispensable para este proceso, por lo que se adaptó a una estrategia de enseñanza aprendizaje, donde al hacer una pregunta los alumnos deberían de responder para poder lanzar el dado y avanzar en el tablero.

Esta estrategia es de gran interés dentro del aula, pues permite fomentar la participación de los estudiantes, así como la sana convivencia del grupo, permitiendo al docente hacer una evaluación continua.

Además de que atrae la atención de los estudiantes, pues rompe con la estructura de una clase tradicional, permitiendo que se generen aprendizajes significativos y se disminuyan los factores de distracción dentro del aula.

3.2 Fundamentación Teórica - Pedagógica De La Propuesta

La fundamentación teórica-pedagógica de la propuesta consiste en la investigación y sustento de la estrategia diseñada, en ella se menciona como es que se relaciona con la

investigación, e ideas o experiencias similares, pues estas aportan un nuevo panorama sobre la estrategia a implementar.

La estrategia de serpientes y escaleras está diseñada para apoyar en el desarrollo de aprendizajes significativos, ya que ayuda a disminuir los factores de distracción dentro del aula y, debido a que se despierta el interés del alumno para atender de mejor manera una clase.

Lo anterior permitiendo permite la consolidación de un aprendizaje situado aprendizaje situado y significativo a través del juego de serpientes y escaleras, el cual consiste en responder preguntas para poder lanzar el dado y así ir avanzando en el tablero hasta llegar a la meta, este juego se realiza en equipos, donde todos los integrantes deben de involucrarse para favorecer a su equipo.

Los seres humanos en un primer momento aprendemos a través del juego, en la etapa de la infancia, pues de esta manera se desarrollan diferentes habilidades, actitudes y capacidades que permiten que el individuo al crecer pueda realizar diferentes actividades, esto se realiza de manera indirecta, pues regularmente no se presta la atención a las situaciones fuera del juego.

Es por ello, que considero que durante la adolescencia los estudiantes de educación secundaria pueden usar el juego como una estrategia pedagógica, permitiendo que se generen aprendizajes más significativos y situados, pues se está relacionado con el contexto de la planta estudiantil.

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños, en las niñas y adolescentes. (Minerva Torres, 2002)

El juego favorece a que el estudiante se relaje y se olvide un poco de una clase tradicional, lo que permite que el estudiante mientras juegue y ponga en práctica de manera indirecta lo visto durante las clases, de esta manera permite el desarrollo de habilidades, actitudes y capacidades durante las clases de Formación Cívica y Ética.

Serpientes y escaleras, es una versión occidental de un juego creado en la India en el siglo XVI, que llevaba el nombre de Gyan Chaupar o Leela. Se le conocía como El juego del conocimiento que impartía enseñanzas filosóficas de la cultura en la que había sido creado. El jugador, tiraba el dado para entrar en un mundo espiritual en donde las escaleras le ayudarían a llegar al conocimiento y las serpientes dificultarían su ascenso. (García, 2014)

En las clases de Educación Secundaria de la asignatura de Formación Cívica y Ética se pretende formar al individuo para que este sea un ciudadano que participe de manera activa y se involucre en asuntos de interés público relacionados con su comunidad, el Estado y el país, pero que, además, actúe de acuerdo con las normas, leyes y principios que permitan una sana convivencia, y el uso de valores y derechos humanos durante su comportamiento y considerando la ética y moral de cada ciudadano.

La versión original de Serpientes y escaleras presentaba una visión sobre la vida que mezclaba el libre albedrío con la suerte. Se conocía como una herramienta en la enseñanza de las consecuencias de las buenas y malas acciones. Las escaleras representaban virtudes y las serpientes representaban inmoralidades. (García, 2014)

En la estrategia que se implementó se adaptó para que genere aprendizajes significativos en los estudiantes, donde además se fomenta la participación, la toma de decisiones, desarrollo del pensamiento crítico y otras competencias, habilidades, capacidades y actitudes que como ciudadano podrá emplear a lo largo de la vida, permitiendo así que el aprendizaje sea situado.

En un principio, el juego estaba pintado sobre tela pintado con gouache y posiblemente se jugaba sobre cualquier superficie plana. Constaba de casillas o espacios ordenados en secuencia numérica y del mismo tamaño, lo que le daba uniformidad y orden. Dependiendo de la versión del juego, el número de casillas variaba de 64 a 142. Siendo en promedio el más común el de 100 casillas. Las casillas podían ser cuadradas o redondas e incluían números y la información visual o verbal de lo que se pretendía enseñar. (Topsfield, 2006)

Al ser una adaptación el tablero puede variar dependiendo del creador y del tema que se aborde, la didáctica y creatividad del profesor se verá involucrada en el diseño del tablero, el número de casillas puede variar de acuerdo al tiempo que se tenga programado emplear el juego y de acuerdo a las características y necesidades de cada grupo donde se lleve a cabo, de esta manera permitirá que los estudiantes se interesen más por la estrategia, atrayendo su atención, lo que permite generar aprendizajes significativos.

Para esto debe de tenerse en cuenta que el exceso de imágenes o de palabras puede causar que el alumno se distraiga y, por ende, se pierda el objetivo de la estrategia, es por ello por lo que este debe de ser llamativo para que se interese la planta estudiantil, pero con las características adecuadas para evitar que este actúe como un factor de distracción dentro del aula.

En el juego tradicional las reglas consisten en turnarse para lanzar un dado, el cual permite que se mueva la ficha que los representa en el tablero, en caso de que caiga en una casilla con una escalera, esta sirve para moverse a otra casilla más avanzada del tablero, pero por el contrario en el caso de que se caiga en una casilla donde este la serpiente, esta te hará descender en el tablero.

En el caso de la estrategia pedagógica, consiste en hacer una pregunta relacionada con el tema que se está abordando, y el equipo que primero levante la mano y de la respuesta correcta, será quien pueda tirar el dado, esta persona puede ser cualquier integrante que conforme el equipo, en caso de que el equipo de una respuesta errónea los otros equipos podrán hacer el robo de la participación y responder la pregunta, permitiendo así que este equipo lance el dado.

Una vez lanzado el dado gigante en el aula, la ficha que representa al equipo será movida en el tablero, avanzado por las diferentes casillas y siguiendo las reglas del juego tradicional, en caso de caer en una casilla con escaleras ascenderá, pero por el contrario si cae en la serpiente este hará que el equipo descienda en el tablero. El juego termina cuando alguno de los equipos llegue a la meta o el profesor decida dar por terminado el juego.

En los equipos no hay un límite de integrantes, sin embargo, es recomendable que los participantes formen pequeños grupos, para que todos los integrantes puedan participar

e involucrarse a la actividad, ya que entre más grande sean los equipos los alumnos podrán no involucrar a todos sus integrantes y la finalidad de la estrategia busca que todos se involucren.

El docente o quien desarrolle el juego podrá decidir el número de integrantes de cada equipo, y las personas que lo conformaran, pero también esto lo pueden hacer los estudiantes, dependerá del aplicador cual es la mejor opción para desarrollar de mejor manera la estrategia de serpientes y escaleras.

Los equipos serán representados en el juego con una ficha, esta deberá ser diseñada por el docente previamente y puede tener la forma tradicional de una ficha o puede cambiarse de forma, la segunda opción es la mejor recomendada pues de esta manera, las fichas serán atractivas para los equipos y al decidir ellos que ficha representarlos podrán poner en práctica la toma de decisiones.

También es importante resaltar que cada equipo podrá emplear la estrategia que considere adecuada, en relación con la participación para dar respuesta a las preguntas, tirar del dado, incluso para completar la idea de su compañero para que de esta manera el equipo tenga la respuesta correcta y pueda avanzar en el tablero del juego.

Sin duda alguna, la educación requiere introducir métodos que respondan a los nuevos retos y quehaceres educativos, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación. (Galeano, 2016)

La educación es de gran importancia para todo el mundo, gracias a ella se ha logrado realizar grandes cambios, sin embargo, esta en muchas ocasiones se queda estancada haciendo que se vuelva tradicional y en algunos casos obsoleta, es por ello por lo que se debe de estar innovando y mejorando para que los estudiantes de los diferentes niveles de estudio sientan interés por aprender y no solo lo vean como un requisito para lograr un mejor estilo de vida.

Los juegos son una herramienta muy importante para aprender, desarrollar e integrar muchas de las competencias, habilidades y valores que necesitamos para convertirnos en seres humanos y miembros activos de nuestra comunidad. (Regincós, 2018)

Cada uno de los juegos se adaptan a distintos fines, y permiten al jugador, en este caso los estudiantes que adquieran los conocimientos básicos y necesarios para que de esta manera se genere un aprendizaje significado y situado, permitiendo que los factores de distracción dentro del aula disminuyan logrando una mayor participación por parte de la planta estudiantil y que además desarrollen las competencias necesarias para la vida diaria, dejando que los estudiantes formen una identidad ciudadana y participen de manera activa.

3.3 Diseño De La Propuesta

El diseño de la propuesta consiste en el diseño y selección de las estrategias didácticas adecuadas para intervenir, esta debe de lograr una mejora en la investigación.

3.3.1 Datos Informativos

Los datos informativos permiten contextualizar sobre la propuesta, a partir del nombre de esta, los posibles beneficiarios, etc.

- Título: Juguemos aprendiendo
- Beneficiarios: Alumnos del 3° Grado de educación secundaria
- Asignatura: Formación Cívica y Ética

3.3.2 Objetivos De La Propuesta

El objetivo de la propuesta es el fin o propósito para la cual fue diseñada, esta debe de considerar el propósito general y los propósitos específicos de la investigación.

3.3.2.1 Objetivo General.

El objetivo general de la propuesta se relaciona con los fines de la investigación y a la vez poder lograr una mejora.

- Reducir los factores de distracción internos de los alumnos del tercer grado en la asignatura de Formación Cívica y Ética de educación secundaria a través del juego para generar aprendizajes significativos.

3.3.2.2 Objetivos Específicos.

Los objetivos específicos de la propuesta consideran el objetivo general, además, estos son más concretos, para que de esta manera se alcance el objetivo general.

- Identificar los conocimientos previos que tienen los estudiantes a través de una clase tradicional y del juego de lotería.
- Construir aprendizajes más significativos, y que atraigan la atención de los estudiantes a través del juego de serpientes y escaleras, fomentando la participación y la toma de decisiones.
- Valorar los resultados obtenidos a través de las evidencias de los alumnos generadas en cada sesión de clases y el desarrollo de un debate.

3.3.3 Descripción De La Propuesta

La descripción de la propuesta es una narración acerca de la estrategia a implementar, la cual permite contextualizar acerca de lo que se va a realizar para lograr los objetivos.

La propuesta está diseñada para que se aplique a lo largo de tres semanas, y donde se presentan tres momentos (conocimientos previos, aplicación de la estrategia y evaluación de los resultados), cada uno de ellos con una estrategia a seguir para lograr los aprendizajes esperados.

Para obtener los conocimientos previos de los estudiantes se realizó una clase tradicional, donde aparte de hacer el apunte y un cuadro argumentativo se llevó a cabo el juego de lotería adaptado para que los alumnos participaran y se identificaran los conocimientos previos que tienen del tema.

En un segundo momento se realizó la sesión de clases, donde los alumnos aplicaron los conocimientos previos, junto a los nuevos conocimientos para que participaran en el juego de serpientes y escaleras adaptado, para que de esta manera se genere aprendizajes significativos.

En un último momento se realizó una clase tradicional donde se realizó la reflexión de todo lo que se abordó en las sesiones anteriores, y además se analizaron casos donde tenían que aplicar los conocimientos vistos durante las sesiones de clase.

3.3.4 Metodología De La Estrategia

3.3.4.1 Juego De Lotería.

OBJETIVO: Identificar los conocimientos previos que tienen los estudiantes.

TIEMPO: 2 sesiones de 40 minutos

MATERIALES:

- Tablero de lotería
- Fichas de lotería
- Lapiceros o lápiz

ACTIVIDADES PREVIAS:

1. Diseñar 6 tipos de tablero de lotería, en cada una de las casillas deberán colocar conceptos claves, definiciones y símbolos. Estos tableros deberán de estar conformados por 12 casillas diferentes.

DESARROLLO:

1. Durante la primera sesión de clases se deberá de realizar como es una clase tradicional, donde se debe generar un cuadro argumentativo para poder identificar en las evidencias los conocimientos previos de los estudiantes (manera escrita).
2. En la segunda sesión de clases se deberá de entregar a cada uno de los estudiantes un tablero de lotería (diseñado previamente por el docente).
3. Los alumnos deberán escuchar las instrucciones dadas por el docente, además de aclarar las dudas en caso de existir, las instrucciones son las siguientes:
 - 1) El docente ira sacando fichas de una en una y mencionándolas fuerte para que las escuchen todos los estudiantes.
 - 2) Cuando la ficha que saque el aplicador sea una definición los alumnos deberán buscar en su tablero el concepto que le corresponde a dicha definición y anotarlo con un lapicero.
 - 3) Cuando la ficha que salga sea un concepto, los alumnos deberán de buscar la definición que le corresponde y anotarlo en el tablero.
 - 4) Cuando la ficha que seleccione el docente sea alguna de símbolos, el aplicador deberá de dar una situación o un caso donde los alumnos tendrán que dar una solución o explicación de lo que se presentó en el caso.
4. El juego ha comenzado, deberán de pasar todas las tarjetas generadas por el docente hasta que alguno de los alumnos diga lotería y tenga completo su tablero.

FORMA DE EVALUACIÓN: Se evaluará con la evidencia generada en la primera sesión y al completar el tablero de lotería, el cual se fue rellenando durante el juego, además de considerar la participación de los estudiantes.

3.3.4.2 Juego De Serpientes Y Escaleras.

OBJETIVO: Construir aprendizajes a través del juego de serpientes y escaleras, fomentando la participación y la toma de decisiones.

TIEMPO: 1 sesión de 40 minutos

MATERIALES:

- Tablero de serpientes y escaleras
- Dado gigante
- Casos o situaciones relacionados con el tema a trabajar

ACTIVIDADES PREVIAS:

1. Diseñar un tablero de serpientes y escaleras llamativo y grande, así como las fichas de que usaran los equipos.

DESARROLLO:

1. Formar equipos de 6 a 7 personas, cada equipo debe de tener una ficha que los represente en el tablero.
2. Leer uno de los casos, situaciones o preguntas relacionadas con el tema que se trabajó previamente con los alumnos, y espere a que algún equipo participe.
3. El alumno que primero levante su mano (de cualquier equipo) y diga la respuesta correcta o resolución de la problemática de la mejor manera, gana el derecho de tirar del dado.
4. Podrá tirar del dado cualquier miembro del equipo que participe, y la cantidad de puntos que obtenga en el dado, serán los mismos que avanzara en el tablero.
5. Gana el equipo que llegue hasta el final del tablero.

FORMA DE EVALUACIÓN: Se evaluará con la evidencia generada en la sesión de clases y al participar en el juego de serpientes y escaleras, llevando a una evaluación oral.

3.3.4.3 Análisis De Casos.

OBJETIVO: Valorar los resultados obtenidos a través de las evidencias de los alumnos generadas en cada sesión de clases y así desarrollo de un cuadro de análisis, que me permita...

TIEMPO: 1 sesión de 40 minutos

MATERIALES:

- Cuaderno y bolígrafo

DESARROLLO:

1. Los alumnos deberán de reunirse en equipo de 2 o 3 integrantes para que analicen cuatro casos.
2. En el cuaderno, cada estudiante deberá de diseñar un cuadro de análisis donde se tenga la siguiente estructura:

Tabla 16

Estructura del Cuadro de Análisis

CASOS	¿Se garantiza?	¿Por qué surgió esta situación?	¿Cómo es que se ejerce o se limita dicha situación?	¿Cuál es tu opinión?
1				
2				
3				
4				

Fuente: Elaboración propia

3. Después con todo el grupo se hará la reflexión de cada caso, escuchando a cada uno de los equipos, sobre el análisis de realizo.

FORMA DE EVALUACIÓN: Se evaluará con la evidencia generada en la sesión de clases.

3.4. Cronograma Para La Aplicación De La Propuesta

El cronograma de actividades consiste en la agenda de las actividades que se desarrollaran durante la aplicación de la propuesta, en esta se plantea fechas, horarios, así como los participantes. El cronograma puede modificarse de acuerdo con las necesidades y situaciones que se logren presentar durante la intervención.

Tabla 17

Actividades para Realizar

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES		
ACTIVIDAD	FECHA	ACTOR ESCOLAR
Diseño de secuencias didácticas (Anexo 2)	20-01-2022 21-01-2022	Docente en Formación
Diseño de materiales didácticos a emplear (Anexo 3)	22-01-2022 23-01-2022	Docente en Formación
Aplicación de la primera secuencia didáctica (Cuadro argumentativo)	03-01-2022 10-01-2022	Docente en Formación Alumnos de 3° Grado
Aplicación de la segunda secuencia didáctica (Lotería)	07-02-2022 14-02-2022	Docente en Formación Alumnos de 3° Grado
Aplicación de la tercera secuencia didáctica (Proyecto escrito)	09-02-2022 16-02-2022	Docente en Formación Alumnos de 3° Grado
Aplicación de la cuarta secuencia Didactia (Serpientes y Escaleras)	23-02-2022 28-02-2022	Docente en Formación Alumnos de 3° Grado
Aplicación de la quinta secuencia didáctica (Análisis de casos)	02-03-2022 07-03-2022	Docente en Formación Alumnos de 3° Grado
Evaluación de los resultados	09-03-2022	Docente en Formación

Fuente: Elaboración propia

3.5 Evaluación De La Propuesta

La evaluación de la propuesta es la reflexión de la estrategia aplicada, en ella se menciona lo positivo, lo negativo y si se cumplieron las expectativas de la persona que diseño dicha propuesta. En ella se menciona parte de la experiencia al aplicarla y los

resultados obtenidos. Así mismo pueden mencionarse, algunas situaciones que se llegan a presentar durante la aplicación, y que estaban fuera de lo planeado, para que de esta manera se tenga un mayor panorama del contexto donde se aplicó y como es que se solucionó o atendió dicha situación.

Al aplicarse la estrategia de “Serpientes y Escaleras” se obtuvieron buenos resultados, al inicio de la aplicación de la propuesta en la clase tradicional, donde se utilizó el juego de “Lotería” para obtener los conocimientos previos de los estudiantes se presentaron dudas sobre la dinámica, pues las instrucciones no fueron muy claras, sin embargo, como fue avanzando la dinámica se fueron resolviendo, permitiendo que se obtuviera un panorama general de lo que sabían los estudiantes del tema.

Para aplicarse la estrategia de “Serpientes y Escaleras” se necesitaba previamente dar una clase donde se abordará el contenido científico de la clase, dando seguimiento a la clase donde se aplicó la estrategia de “Lotería” para que posteriormente a la siguiente clase se continuara con el trabajo que se estaba realizando, una vez finalizada esta etapa se inició con la aplicación de la estrategia.

La estrategia se desarrolló en equipos de 5 a 6 integrantes, los cuales seleccionaron la ficha que los representaría ante el tablero, después de darse las instrucciones el juego comenzó, los alumnos se mostraron atentos y participativos, permitiendo que el juego se desarrollara de manera satisfactoria.

Para que pudieran avanzar en el tablero del juego tenían que alzar la mano y responder la pregunta que se había dado, de esta manera se le daba la palabra al equipo y si respondía de manera correcta, el equipo lanzaba el dado, pero, si el equipo respondía de manera incorrecta se le daba oportunidad a otro equipo de responder.

Algo importante de mencionarse al aplicarse esta estrategia, es que debe de tenerse el control sobre las participaciones, pues en algunos momentos se pueden mostrar inconformes por no darles la participación. Es por ello por lo que debe de tenerse control de las participaciones, así como de los participantes, pues al estar en equipo no todos aportan de la misma manera al equipo.

Otro aspecto que debe de tenerse en cuenta es que no existe un número determinado de preguntas, pues dependerá de la disposición de los equipos, ya que, si los alumnos se muestran muy participativos se requerida de más preguntas, al igual debe de considerarse la probabilidad de avanzar en el tablero, pues dependerá del puntaje del dado para avanzar.

El tablero no tiene un diseño específico, pero debe de contar con las escaleras y las serpientes, sin embargo, dentro del tablero se pueden colocar imágenes, conceptos claves de la asignatura, de acuerdo con el diseño que se le quiera dar, pues el tablero puede ser de gran ayuda para atraer la atención de los participantes, en este caso los alumnos.

Al realizarse la última sesión donde se evaluaría la estrategia de “Serpientes y Escaleras” a través de un “Análisis de casos”, se pudo identificar que los alumnos conocían de mejor manera el tema, haciendo que los alumnos relacionaran sus conocimientos previos con los nuevos conocimientos generando en cada uno de los estudiantes un aprendizaje significativo.

Estos resultados se pudieron identificar a la hora de leer cada uno de sus análisis de los diferentes casos, donde daban un panorama general de la situación, junto a su opinión. También se vio reflejado en la participación de los alumnos, pues a diferencia de las primeras clases los alumnos se mostraban más atentos y participativos. De esta manera se favoreció a la clase, permitiendo observar que los alumnos generaban aprendizajes significativos y que disminuyó la distracción dentro del aula.

La estrategia de “Serpientes y Escaleras” fue buena, permitió generar en los alumnos un aprendizaje significativo, disminuir la distracción y fomentar la participación. Además de que al hacer un cambio a diferencia de una clase tradicional los alumnos se muestran más atentos e interesados por el tema.

Además, fue muy grato el ver que la estrategia fue llamativa para los estudiantes, así como, fuente de inspiración para otros docentes, Considero que la estrategia fue buena, y que cumple con los objetivos que se tenían, como en toda estrategia hay algunas cosas que se pueden modificar para mejorar, para que, de esta manera, se logre favorecer en los aprendizajes de los estudiantes.

En la siguiente tabla se muestran los resultados obtenidos, a partir de la evaluación de la estrategia de serpientes y escaleras:

Tabla 18

Datos sobre la Evaluación de la Propuesta

EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE SERPIENTES Y ESCALERAS		
EQUIPOS	PARTICIPACIÓN	APRENDIZAJES
Equipo 1 (Ficha de la galleta de jengibre)	El equipo uno se mostró participativo, involucro a todos los integrantes a la hora de responder a las preguntas.	Las respuestas que dieron fueron claras, y otros integrantes del equipo complementaban la idea del compañero.
Equipo 2 (Ficha de la mariposa)	El equipo se mostró participativo, todos los integrantes respondían a la pregunta, pero solo uno de los integrantes era quien podría tirar el dado.	Las respuestas y aportaciones del equipo eran correctas, sin embargo, a alguno de los integrantes les costaba trabajo expresar las ideas, por lo que el equipo tenía que intervenir para complementar la respuesta.
Equipo 3 (Ficha del dinosaurio)	Este equipo se mostró muy participativo, además se organizó de manera autónoma para que todos los integrantes tiraran en algún momento del dado, permitiéndoles así ganar el juego, además de que mostraban interés por la dinámica.	Las respuestas que dieron fueron correctas, además mencionaban diferentes ejemplos para que fuera más claro, si tenían dudas pedían que se le aclarara.
Equipo 4 (Ficha del dinosaurio)	El equipo se mostró muy interesado por la dinámica,	Los alumnos mencionaban ejemplos, además de que

	quisieron participar en todas las preguntas.	anotaban en su cuaderno notas que le permitían entender mejor el contenido de las clases.
Equipo 5 (Ficha de la galleta de jengibre)	Los alumnos se mostraron emocionados y dispuestos a participar en la clase, además los estudiantes que conformaban el equipo eran los que se distraían en algún momento de la clase, y que a partir de esta sesión se mostraron más participativos y atentos.	Los alumnos colocaban ejemplos después de dar respuesta a la pregunta, además de que mencionaban como es que se relacionaba con el tema.
Equipo 6 (Ficha de la mariposa)	El equipo se mostró participativo, sin embargo, no tenían una organización adecuada.	La organización del equipo trajo como consecuencia que fuera el equipo que participo en menores cantidades, además de que su suerte al tirar el dado los desfavoreció haciendo que el equipo fuera quien menos avanza en el tablero.

Fuente: Elaboración propia

3.6 Mejora De La Propuesta O Presentación De Una Segunda Propuesta Ya Mejorada

La mejora de la propuesta hace referencia a todos aquellos aspectos que se modificarían para tener una mejoría cuando se vuelva aplicar la estrategia, mientras que la presentación de una segunda propuesta ya mejorada se refiere a que, por alguna situación la primera propuesta de mejora no funciona a la investigación, esta puede ser modificada considerando los fallos de la anterior para que esta salga favorecida.

Kemmis en su modelo de investigación-acción plantea cuatro etapas, las cuales son la observación, el diseño, la aplicación y la reflexión de la investigación. Este mismo ciclo

es el que se utilizó, en un primer momento se realizó la observación en la Escuela Secundaria Oficial No. 0402 “Siervo de la Nación”, considerando como muestra el grupo de 3° “B” en la asignatura de Formación Cívica y Ética, posteriormente se realizó el diseño de la propuesta, en este caso el juego de serpientes y escaleras, en otro momento se realizó la aplicación y la evaluación de la estrategia, momento en el cual se realizó la reflexión de la propuesta.

Considerando lo anterior, se decidió que no hay otra propuesta de mejora, simplemente hay que mejorar algunos aspectos de la estrategia de serpientes y escaleras, para tener mejores resultados esto se debe a las situaciones que se explican a continuación:

- Debe de tenerse mayor control de las participaciones de todos los equipos, pues al ser una estrategia que requiere de participaciones, los alumnos en algún momento pueden sentirse excluidos, incluso molestarse por no darles la participación.
- Todos los integrantes pueden participar y apoyarse, no solo la persona que levanto la mano, de esta manera se estará complementando la respuesta y hacer que los conocimientos sean más significativos.
- Debe de tenerse control del grupo en relación con el volumen de las voces, pues la estrategia al ser a través de un juego logra que los estudiantes se emocionen, y en consecuencia lleguen a subir el tono a su voz, haciendo que se escuche ruido en otras partes de la institución.

Para Piaget (1961) el juego es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien lo juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego, como son la creatividad y la solución de problemas. (Tapia, 2012)

Considerando la idea anterior, el juego permite que el estudiante identifique los conceptos claves del contenido científico, pero esta vez desde otra perspectiva, permitiendo que el conocimiento sea situado y significativo.

La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al individuo desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el participante juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto,

siendo el juego una especie de pre-ejercicio de las funciones mentales y de los instintos. (Ajuriaguerra, 1996)

El juego permite la aplicación de conocimientos previos, junto a los nuevos conocimientos para que se puedan vincular y de esta manera ir ganando el juego, de esta manera aplica los conocimientos significativos que formo y los sitúa de acuerdo con diferentes situaciones y ejemplos de la vida cotidiana que emplea en dicho juego.

Considero que la estrategia de serpientes y escaleras fue la adecuada, pues atrajo la atención de los alumnos, logro que aumentara la participación dentro del grupo, así como que se diera una sana convivencia. También disminuyo la distracción de los alumnos.

Por otro lado, atrajo la atención de otros actores escolares (docentes y docente en formación), logrando que en otro grupo se aplicara la misma estrategia para identificar los conocimientos generales de las diferentes materias, así como también, que un docente en formación se acercara para pedir información sobre la estrategia y posteriormente emplearla.

Además de que atrajo la atención de los estudiantes, que incluso en otras sesiones de clase o en momentos libres se acercaban para preguntar cuando se volvería a aplicar la estrategia de serpientes y escaleras. Considero que la estrategia cumplió con su propósito y que puede emplearse en cualquier momento dentro del ámbito educativo, permitiendo fomentar la participación, la sana convivencia, los valores, el cumplimiento de reglas y normas, así como también realizar diferentes tipos de evaluación en el nivel de secundaria.

Capítulo IV. Proceso Metodológico

El proceso metodológico consiste en especificar el tipo de investigación a desarrollar, este está conformado por paradigmas, enfoques, métodos, técnicas e instrumentos que permiten desarrollar la investigación, dicho de otra manera, el proceso metodológico consiste en los pasos a seguir para la resolución de una problemática a partir de una investigación.

4.1 Paradigma, Enfoque, Métodos, Técnicas E Instrumentos Para La Investigación Documental Y De Campo

El paradigma, el enfoque y los métodos de una investigación permiten conocer los pasos a seguir en el desarrollo de esta, en ellos se retoman resultados y propuestas de otros autores, los cuales sirven para darle fundamento a nuestra investigación. Mientras que las técnicas e instrumentos permiten la recuperación de datos, así como la manera en que se puede desarrollar la investigación.

4.1.1 Paradigma

Un paradigma es un conjunto de conceptos, valores, teorías o técnicas aprobados por una comunidad científica, en un momento determinado de la historia, para determinar algún problema o situación, para que se pueda plantear una solución a dicha problemática. El paradigma de esta investigación está basado en la Investigación-Acción pues esta se relaciona con el ámbito educativo y la resolución de problemáticas relacionadas con el trabajo en el aula.

La investigación acción es una metodología de investigación educativa orientada a la mejora de la práctica de la educación, y que tiene como objeto básico y esencial la decisión y el cambio, orientados en una doble perspectiva: por una parte, la obtención de mejores resultados y rendimientos; por otra, facilitar el perfeccionamiento de las personas y de los grupos con los que trabajan. (Serrano, 1993)

Este paradigma permite que se trabaje diferentes problemáticas del ámbito educativo, es por ello que esta metodología se adapta con la finalidad de la investigación, pues la problemática a trabajar consiste en la disminución de factores de distracción y que además se genere un aprendizaje significativo en los estudiantes, dando una solución, en este caso a partir de la estrategia de serpientes y escaleras, la cual tiene la finalidad de atraer

la atención de los estudiantes, fomentar la participación y evitar que los estudiantes se distraigan, logrando en ellos un aprendizaje situado y significativo.

4.1.2 Enfoque

El enfoque de la investigación hace referencia a la naturaleza del estudio, la cual puede ser clasificada como cuantitativa, cualitativa o mixta, y este abarca los procesos de investigación que se desarrollara en cada una de las etapas.

La presente investigación está basada en un enfoque cualitativo, este tipo de investigación se eligió derivado a que se quiere explicar el comportamiento de un determinado grupo, en este caso el grupo de 3° “B”, donde además se quiere obtener una aportación e ideas para comprobar si se disminuyen los factores áulicos de distracción y si se genera un aprendizaje significativo.

Blasco y Pérez (2007:25), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. (Medina, 2011)

Este enfoque cumple con el fin de la educación, pues al trabajar con personas los resultados de la investigación no son algo que se puedan medir con exactitud, debido a que cada persona tiene diferentes patrones de conducta, sin embargo, este tipo de enfoque si puede ser evaluado, permitiendo así, generar nuevas aportaciones de resolución a alguna problemática.

4.1.3 Métodos

Los métodos de la investigación consisten en las estrategias o técnicas que son empleadas para la recolección de datos o de evidencias a analizar, con el fin de interpretar y descubrir información nueva o relevante para la investigación, permitiendo lograr un mejor entendimiento sobre el tema.

Los métodos empleados en la presente investigación son: la observación participativa, la cual consiste en involucrarse en el contexto donde se lleva la investigación, así como la interacción con las personas involucradas, esto con el propósito de recoger información del contexto, las personas involucradas, etc.

También se empleó el método de Investigación-Acción con el modelo de Kemmis, el cual consiste en cuatro etapas: observar, planear, desarrollo del plan y reflexión. En un

primer momento se observa y se reflexiona para identificar una problemática, posteriormente se planifica y se desarrolla a cabo la estrategia, finalmente se vuelve a realizar una reflexión para identificar lo que funciono, lo que no funciono y así poder buscar una estrategia donde se mejore, llevándose así una repetición de las fases principales en forma de ciclo.

4.1.4 Técnicas E Instrumentos

Las técnicas e instrumentos empleados en una investigación son las herramientas que permiten al investigador la recolección de información, esta puede estar relacionada con la cultura del contexto, formas de conducta de las personas que conforman dicho lugar, características de los individuos e incluso puede evaluar resultados y logros de la investigación.

Las técnicas de la investigación son el conjunto de reglas y procedimientos empleados, que permiten al investigador establecer una relación con los sujetos u objetos de la investigación.

Mientras que los instrumentos son los mecanismos que emplea el investigador para la recolección de información y el registro de la misma.

A continuación, se explica cada una de las técnicas empleadas y los instrumentos aplicados para la recolección de datos e información durante la investigación:

- El cuestionario es un procedimiento considerado clásico en las ciencias sociales para la obtención y registros de datos. Su versatilidad permite utilizarlo como instrumento de investigación y como instrumento de evaluación de personas, procesos y programas de formación. (Muñoz, 2003)

Los cuestionarios son una técnica de recuperación de información que permite al investigador obtener datos relevantes para la investigación, sin que se lleve un proceso frente a frente, un punto a considerar es el tipo de preguntas que conforman este instrumento, pues en ocasiones pueden ser abiertas o de opción múltiple, esta última opción facilita la interpretación de los resultados.

Esta técnica facilito la obtención de información respecto a la forma de trabajar, permitiendo identificar los hábitos de estudio de los estudiantes, los tipos de examen que prefieren, así como también las técnicas que emplean los estudiantes para generar apuntes,

permitiendo así generar las sesiones de clases de acuerdo con las características obtenidas por el cuestionario y de la observación participante.

- Los test educativos son una prueba científica válida y significativa, que el docente/psicopedagogo aplica durante las actividades escolares, para desarrollar y para evaluar habilidades y competencias psico-cognitivas de los alumnos. (Presutti, 2020)

Para esta investigación se aplicaron dos test, el primero fue de estilos de aprendizaje y el otro sobre inteligencias múltiples, ambos test permiten obtener la información relacionada con las características del grupo con el que se trabajara.

El test de estilos de aprendizaje modelo PNL de acuerdo con Hervás (2003), los estilos de aprendizaje y de enseñanza se refiere a las estrategias que ponen en juego alumnos y profesores cuando se enfrentan a la ejecución de la tarea y su solución. Es el cúmulo de elementos cognitivos, afectivos y fisiológicos que, junto a las características de la personalidad de cada uno, determina la manera cómo interactúan y procesan los aprendizajes en los entornos educativos. Constituyen maneras particulares de aprender y enseñar que pueden enriquecerse con una variedad de modelos adoptados para que el alumno tenga la oportunidad de contrastar esos modelos con su propio estilo ampliando sus posibilidades de eficacia. Los estilos de aprendizaje van modelando según la experiencia del sujeto por lo cual evolucionan conforme pasan los años. (Alcázar, 2009)

El test de estilos de aprendizaje permite hacer un diagnóstico grupal e individual de cada uno de los estudiantes que conforman la muestra, de esta manera la estrategia planteada considero las características adecuadas para una mejor forma de trabajo.

El test de Inteligencias múltiples, las cuales surgen con la teoría de Gardner (1983) la teoría de las inteligencias múltiples es una propuesta del campo de la psicología cognitiva que rechaza el concepto tradicional de inteligencia y los métodos para medirla. Para Gardner, la inteligencia es una expresión plural. De ahí el nombre de su propuesta: las inteligencias múltiples. Es decir, la diversidad de las capacidades humanas. (UNIR, 2019)

Este instrumento permite la recolección de información, en relación con las inteligencias empleadas por cada una de las personas investigadas, las cuales forman parte de la muestra y que al conocer estos datos las estrategias y las formas de trabajo se facilitan.

- El cuaderno circulante es otra técnica empleada para la recolección de datos, en ellas se plasman las evidencias generadas en cada sesión de trabajo, además de que está elaborada por el investigador y las personas investigadas, de esta manera se pueden obtener evidencias que sirven para la evaluación de la estrategia empleada.

4.2 Selección De La Población Y La Muestra

La población y muestra de la investigación consiste en la contextualización en donde se desarrollará la investigación, en estos apartados se menciona con que persona o grupos se trabajara y se dan a conocer datos acerca de las personas investigadas.

4.2.1 Población

La población de la investigación es el conjunto de personas que formaran parte del trabajo de campo, estos integrantes cuentan con características en común y tienen una finalidad muy importante en la investigación.

La población de esta investigación está conformada por adolescentes en una edad de 11 a 16 años, que están cursando el nivel educativo de secundaria, en la institución Escuela Secundaria Oficial No. 0402 “Siervo de la Nación”

La institución donde se desarrolló esta investigación está conformada por dos grupos de primero, dos de segundo y dos de tercero, conformado por aproximadamente 30 a 50 alumnos en cada uno de ellos, dependiendo de los grados, los grupos de primero son los que cuentan con mayor número de integrantes, mientras que los grupos de tercero son los que cuentan con menos alumnos dentro del aula.

Derivado de la pandemia y del virus del COVID-19 y para poder aplicar las medidas necesarias de salubridad la institución se encontraba trabajando una semana medio grupo y la otra semana el resto de grupo.

4.2.2 Muestra

La muestra de la investigación surge a partir de la población con la que se trabajara la investigación, esta está conformada por una parte de la población la cual permite recopilar información y ejecutar cada una de las etapas de la investigación.

La muestra está conformada por el tercer grado específicamente el grupo “B”, el cual está conformado por 36 estudiantes, de los cuales 20 son hombres y 16 mujeres, los cuales se encuentran en una edad entre los 14 y 16 años.

Dentro del grupo el estilo de aprendizaje dominante es el auditivo, seguido del estilo visual y el menos dominante es el estilo kinestésico, además los estudiantes son poco participativos, estos datos fueron recolectados de test y de la interacción con el grupo en diferentes momentos de la investigación, permitiendo así la adecuación de la investigación en relación con las características de la muestra con la que se trabajara.

4.3 Informe De La Aplicación De La Propuesta

El informe de la aplicación de la propuesta consiste en la contextualización acerca de la estrategia empleada, en ella se menciona una descripción de cómo es que se llevó a cabo y el impacto cualitativo que tuvo.

Para la aplicación de la propuesta se tuvo que considerar la forma de trabajo de la Escuela Secundaria Oficial No. 0402 “Siervo de la Nación”, esta institución se encontraba trabajando por dos bloques, el primer bloque conformado por los primeros alumnos de la lista de cada grupo, y el segundo bloque con los alumnos restantes de la lista, para esto cada bloque asistía una semana y a la siguiente semana el otro bloque.

Esta forma de trabajo surgió con el fin de cubrir las medidas de salubridad adecuadas derivadas del virus COVID-19. El grupo de 3° “B”, está conformado por 36 estudiantes, por lo que cada bloque está conformado por 18 alumnos, por lo que la estrategia de serpientes escaleras se trabajó en equipos de 6 estudiantes, es decir, 3 equipos por bloque. En un primer momento se realizó una clase tradicional a cada uno de los bloques, posteriormente se desarrolló el juego de lotería el cual permitió a la planta estudiantil mostrar los conocimientos previos que tenían en relación con el tema que se estaba trabajando, al inicio de la estrategia los participantes se mostraban un poco confundidos, pero con el avance del juego fue quedando más clara la dinámica, permitiendo así la recolección de conocimientos previos.

La dinámica fue la misma con ambos bloques, posteriormente a estas sesiones se trabajó con la propuesta de serpientes y escaleras, para esto se formaron equipos, dejando tres equipos de seis integrantes en cada uno de los bloques, la estrategia inicio colocando el tablero del juego frente a todos los equipos, y asignando a cada uno de los equipos la ficha que los representaría (ficha con forma de dinosaurio, galleta de jengibre y una mariposa).

Una vez identificados con su ficha, se realizó una pregunta, al equipo que levantara primero la mano (cualquiera de sus integrantes) se le daba la oportunidad de responder a la pregunta, en caso de responder de manera correcta, cualquiera de los integrantes del equipo podría lanzar el dado gigante, para que de esta manera la ficha que los representara avanzara en el tablero, pero, si en lugar de dar la respuesta correcta se daba una incorrecta y ninguno de los integrantes del equipo podían dar la respuesta se le daba la oportunidad a los otros equipos.

Como en el juego tradicional, las serpientes y las escaleras se encontraban presentes en el tablero, cada que una de las fichas caía en una serpiente, la ficha tenía que deslizarse hasta el final de la víbora, haciendo que el equipo descendiera del tablero, por el contrario, si caía la ficha en una de las casillas con escaleras, la ficha ascendía permitiendo al equipo avanzar más en el tablero. El juego termina cuando alguno de los equipos llega a la casilla de meta en el tablero, o en su defecto, el equipo que avanza más en el tablero.

Posteriormente se llevó a cabo la tercera fase de la estrategia, la cual permitió la evaluación de la estrategia, para este momento la Secundaria donde se desarrolló la estrategia cambió su forma de trabajo, llevando a que cada uno de los bloques se presentaran un día sí y otro día no, esto con la finalidad de que los alumnos no faltaran una semana completa, sin embargo esta forma de trabajo afectó en la asignatura de Formación Cívica y Ética pues durante la semana las dos clases de la asignatura coincidían con el mismo bloque, haciendo que la última dinámica se llevara a cabo en diferentes tiempos.

La última fase consistió en el análisis de casos, para esto los alumnos debían de leer cuatro situaciones y desarrollarlo en un cuadro de análisis, además de que en cada una de las sesiones de clase se desarrollaron diferentes productos que permitirían observar y evaluar los logros de los estudiantes.

Cada uno de los casos mostraban relación con el tema abordado en las diferentes sesiones, donde al analizarse los estudiantes tendrían que responder a unas preguntas y colocar la información en el cuadro de análisis, mismo que fue generado en el cuaderno de cada estudiante.

Para la recuperación de evidencias se trabajó con un cuaderno rotativo, en el cual el alumno seleccionado en la sesión de clases tuvo que generar su apunte y las actividades desarrolladas durante la sesión. Este cuaderno era entregado al final de la sesión de clases

y para que los estudiantes no se vieran afectados por la pérdida de apuntes, posteriormente se les entregaba una copia con su evidencia generada.

Al trabajar este tipo de instrumento se debe de tener cuidado y control de los alumnos que apoyaron con esta forma de trabajo, por lo que la dinámica del cuaderno se llevó a cabo a través de la lista de alumnos que conforman el grupo, permitiendo que en el orden de la lista los alumnos trabajen en el cuaderno.

También al escuchar las participaciones y observando al grupo se identificaron conductas, la adquisición de conocimientos, así como lo que funciono en la estrategia, lo que no funciono y como es que se podría mejorar, para que de esta manera la estrategia propuesta sea aplicada y tenga mejores resultados. Es por ello por lo que también permite comprobar si los propósitos de la investigación y los objetivos de cada una de las estrategias empleadas fueron alcanzados.

La estrategia desarrollada logro generar un cambio en los estudiantes del tercer grado grupo B, permitiendo así identificar el impacto que tuvo en la planta estudiantil, de acuerdo con la finalidad de la investigación, y de los objetivos de la estrategia empleada.

Después de la aplicación de la estrategia los alumnos se mostraron más participativos, es decir, que a partir de la estrategia se fomentó la participación, la cual es fundamentada y explicada con diferentes ejemplos, para que esta se más clara y precisa.

También los alumnos se mostraron más atentos en las sesiones de clase, permitiendo que la explicación del contenido científico junto a la colaboración de los estudiantes se lleve a cabo de manera satisfactoria, además de que se disminuyeron los factores áulicos de distracción como lo eran el uso de teléfonos celulares, hablar entre compañeros.

También los alumnos mostraron mejoras en la creación de apuntes, pues estos no solo tienen un diseño llamativo, sino, que también cuenta con anotaciones del estudiante que le permite entender algunos conceptos clave. De igual manera la anotación de ejemplos, que les permita tener más claro y situado el contenido.

También permitió al estudiante generar un mayor interés por las clases de la asignatura de Formación Cívica y Ética, al encontrarle mayor sentido del porque es que se enseña la asignatura y el propósito de cada uno de los contenidos.

Permitiendo que en la planta estudiantil se genere un aprendizaje situado y significativo, relacionando lo que los alumnos conocían del tema con los conocimientos

vistos en las sesiones de clase y con el contexto inmediato, generando así un interés por la asignatura, por aprender y generando competencias que emplearan en la vida diaria de los estudiantes.

Además de que al emplearse la estrategia de serpientes y escaleras rompe con las clases tradicionales, que, si bien estas no están mal, si se vuelve algo cotidiano al ser frecuente, por lo que la aplicación de la estrategia la clase se volvió más didáctica y dinámica, permitiendo que la planta estudiantil se interese en el desarrollo de la sesión.

4.4 Análisis, Interpretación De Resultados Y Evaluación De La Propuesta

El análisis e interpretación de los resultados permiten que se realice la evaluación de la propuesta es por ello por lo que estas partes son fundamentales para conocer la información y datos obtenidos en el desarrollo de la propuesta didáctica.

4.4.1 Análisis De La Propuesta E Interpretación De Resultados

El análisis de la propuesta consiste en conocer cómo es que se llevó a cabo la propuesta, para ello debe de considerarse el informe generado anteriormente, además de que debe de mencionarse lo que funciono, lo que no funciono, así como las diferentes situaciones que se presentaron durante el desarrollo de la propuesta.

Mientras que la interpretación de resultados consiste en dar un panorama acerca de los logros alcanzados durante el desarrollo de la propuesta, así como los que surgieron a partir de la estrategia, con el fin de identificar si se lograron los propósitos de la investigación y así poder evaluar la propuesta.

La aplicación de la propuesta se llevó en dos bloques con el fin de atender las medidas de salubridad ante el virus del COVID-19, la estrategia para obtener los conocimientos previos se aplicaron durante el mes de enero del 2022, cuando los bloques asistían por semana, posteriormente la siguiente estrategia, la de serpientes y escaleras fue aplicada en febrero, sin embargo, aunque la forma de trabajo de la secundaria cambio a un día sí y al otro no, durante las clases de formación coincidían las clases con el mismo bloque por semana, por lo que la forma de trabajo siguió igual en dicha asignatura.

Durante la estrategia de serpientes y escaleras los alumnos se mostraron interesados por la dinámica, tuvieron disposición y hubo mucha participación, permitiendo que la

estrategia se desarrollara de la mejor manera posible, de esta manera, se logró el propósito de la dinámica.

El primer bloque con el que se trabajó está conformado por 10 hombres y 8 mujeres, para esto se conformaron equipos de seis integrantes cada uno de ellos identificado por una ficha (galleta de jengibre, dinosaurio y mariposa), y fueron acomodados en el aula de una manera que todo el equipo estuviera reunido, pero que a la vez ningún integrante le diera la espalda al tablero del juego.

Los integrantes de cada equipo fueron participando, con disposición y con interés por seguir el juego, lo que permitió que se respondieran todas las preguntas que se tenían preparadas, por lo que se tuvo que buscar la manera de hacer que el juego siguiera, permitiendo identificar los aprendizajes adquiridos de los estudiantes, además de que estos mismos al responder realizaban ejemplos para que fuera más clara su explicación, además de que era complementado por todo el equipo.

Mientras que el segundo bloque con el que se trabajó la estrategia se encuentra conformado por 8 mujeres y 10 hombres, de igual manera se formaron 3 equipos de seis integrantes, cada equipo representado por una de las fichas del juego, en este bloque la dinámica fue aplicada de mejor manera, ya que al ser el segundo bloque ya se tenía en cuenta algunas mejoras que derivado de la aplicación de la estrategia en el primer bloque.

En ambos bloques se logró que los alumnos estuvieran atentos y que participaran en todo momento, lo que permitió que la estrategia se desarrollara de buena manera, además que los factores áulicos de distracción se vieron disminuidos durante la sesión de clases, además que al estar reunidos permite a los estudiantes que se socialicen y movilicen los aprendizajes adquiridos, permitiendo que el contenido quede más claro y preciso.

De esta manera se permitió que se genere un aprendizaje significativo, relacionando lo que se conocía con los nuevos conocimientos, donde además se hace uso del aprendizaje situado, al estar contextualizado con la realidad que planta estudiantil vive actualmente.

El grupo en generar se mostró con disponibilidad para trabajar durante la aplicación de la estrategia, así como en los diferentes momentos que se realizó cada una de las actividades, en los tres diferentes momentos, el primero con el juego de lotería para que se recuperaran los conocimientos previos de los estudiantes, permitiendo identificar que los estudiantes tienen bases sobre el contenido científico.

El segundo momento consistió en la estrategia de serpientes y escaleras la cual buscaba que el estudiante generara un aprendizaje significativo y que además disminuyeran los factores de distracción dentro del aula, además de que esta estrategia está diseñada para comprobar si el supuesto hipotético, los propósitos de la investigación, así como las preguntas de investigación, para que de esta manera se pueda realizar una aportación más en el campo de la educación.

El tercer momento consistió en el análisis de casos, estrategia que permitiría realizar la evaluación de la propuesta de serpientes y escaleras, permitiendo identificar los logros alcanzados, así como las áreas a trabajar para lograr un aprendizaje significativo.

4.4.2 Evaluación De La Propuesta

La evaluación de la propuesta se relaciona con la interpretación de los resultados, ya que en estas etapas de la investigación se identifican los logros alcanzados en relación con el propósito de la investigación y de los objetivos de la estrategia, también muestra las aportaciones que surgieron a partir de la aplicación de estas, y las mejoras que se podrían hacer para mejorar las estrategias y lograr su propósito.

En este apartado se muestran los cambios que surgieron a partir de la aplicación de la estrategia, lo que permite identificar los logros causados de la aplicación, permitiendo que el estudiante tenga mejoras en su rendimiento académico y en la adquisición de conocimientos, y que al mismo tiempo se presenten nuevas aportaciones en el trabajo docente.

Durante la aplicación de la propuesta de serpientes y escaleras los estudiantes del 3° “B” se mostraron más participativos, no solo en esta sesión de la estrategia, sino que después de esta sesión mantuvieron un ritmo de participación constante, por lo que la estrategia es adecuada para fomentar la participación.

Además, al desarrollarse por equipo la dinámica, los alumnos se apoyaban y complementaban permitiendo que se socializaran los conceptos del contenido científico, permitiendo desarrollar un aprendizaje colaborativo. Lo cual permite que los alumnos tengan más claros los conocimientos.

Además de que los estudiantes mejoraron la manera en la que toman apuntes, pues a partir de la estrategia del juego de lotería empezaron a colocar ejemplos de los conceptos

claves, de igual manera los apuntes se mostraron más creativos, decorando sus apuntes y remarcando las ideas principales.

De igual manera, la estrategia favoreció con la organización y el trabajo colaborativo y en equipo, pues permitió que los estudiantes se pusieran de acuerdo para participar y poder favorecer su puntaje en el tablero, y que todos los integrantes se involucrarán, haciendo uso de la inclusión y del respeto, actitudes que en las siguientes clases tuvieron presentes, permitiendo que las sesiones se desarrollen de una manera favorable.

Por otro lado, la atención de los alumnos mejoro a partir de la aplicación de la estrategia, permitiendo que algunos de los factores de distracción presentes en el aula disminuyeran como lo son el uso de teléfonos celulares, audífonos, así como también que se distraigan con otros de sus compañeros al estar conversando o estarse desplazando por el aula.

Lo que permite que la clase sea más fácil de comprender para cada uno de los estudiantes, además de que al realizarse ejemplos relacionados con el contexto inmediato de los alumnos y considerando la realidad que se está viviendo en la actualidad, se permite generar un aprendizaje significativo y situado, dándole un mejor sentido a los diferentes contenidos de la asignatura de Formación Cívica y Ética.

Cada que un estudiante realiza alguna actividad o ve algún contenido sin que le encuentre un sentido o un uso este genera un poco interés y por lo tanto el aprendizaje adquirido es muy mínimo, es por ello por lo que al encontrarle un uso y sentido a la asignatura de Formación Cívica y ética y a sus contenidos el estudiante le presta mayor interés, lo que permite que tenga gusto por aprender.

Es por ello por lo que al emplearse esta estrategia los alumnos mencionaron diferentes ejemplos que se viven actualmente, lo que ayuda bastante en el reconocimiento de la asignatura y por su interés por aprender, es por ello por lo que el estudiante le gusta cuestionar y preguntar en las sesiones de clase, cosa que antes no hacían.

Además, la estrategia permite que el alumno no se aburra durante la clase, lo que permite que preste atención a lo largo de la sesión, esto se debe a que se rompe con el esquema de una clase tradicional, que, si bien sigue funcionando, permite generar un

cambio de rutina, lo que permite un nuevo panorama sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Todos los cambios y mejoras logrados se pueden observar durante el desarrollo de las sesiones de clase, mientras existe la interacción de docente alumno, ya que de esta manera los diferentes actores escolares hacen un intercambio de ideas que generan un aprendizaje significativo.

También, se ve reflejado en las evidencias generadas en cada una de las sesiones de clase, así como en los hábitos de estudio de los estudiantes de tercer grado, así como en las conductas y actitudes que tienen en el desarrollo de la sesión de clases.

El juego de serpientes y escaleras es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que favorece en muchos aspectos en cada uno de los diferentes actores escolares, además de que puede ser trabajado con personas de diferentes edades, así como en otros niveles educativos, no solo el de secundaria, así, como en las diferentes asignaturas permitiendo el desarrollo de competencias, que los estudiantes emplearan a lo largo de la vida, fomentando la participación activa, el uso de valores y principios, y haciendo uso de lo aprendido en clase.

Conclusiones

La conclusión es la parte final del trabajo de investigación, es el apartado en el cual se plasman los logros alcanzados, considerando el título de la investigación, el propósito general, los propósitos específicos, las preguntas de investigación, además del supuesto teórico, para comprobar si este es real o no.

Los factores áulicos son las características dentro del salón de clases en donde se incluyen aspectos como el ruido, la temperatura, el espacio, la interacción grupal, entre otros, los cuales pueden favorecer o desfavorecer en los aprendizajes alcanzados de los estudiantes que conforman dicha aula.

Los factores de distracción áulicos presentes en el nivel de secundaria consisten en el ruido que se provoca entre la interacción grupal que existe, que, si bien en ocasiones esta puede favorecer, al socializar los contenidos, también es un factor de distracción al estar hablado de otros temas que no se relacionan con la asignatura.

Otro de estos factores se relaciona con el vínculo docente-alumno pues si no existe una buena comunicación los estudiantes se distraigan al no comprender el contenido, al igual si se diseñan estrategias de enseñanza aprendizaje poco atractivas e innovadoras, pues de ellas dependerá la forma de trabajo la cual puede ser tan entretenida e interesante que los alumnos quieran seguir aprendiendo.

La distracción surge cuando a los estudiantes les atrae más atención otros aspectos, ámbitos o circunstancias que no tienen ninguna relación con el contenido de la clase, lo que impide que el individuo tenga disponibilidad que se requiere para adquirir los aprendizajes esperados, existe una gran variedad de factores de distracción como lo son los sociales, los cuales consideran el contexto del estudiante como lo son la familia, la comunidad y amigos, también están los externos los cuales se encuentran fuera del aula y los internos los cuales se encuentran dentro del salón de clases, los cuales afectan en el rendimiento académico de los estudiantes.

Dentro de las diferentes instituciones educativas se lleva a cabo una enseñanza formal, la cual tiene como propósito preparar a su planta estudiantil para la vida laboral y su desempeño como ciudadano, para esto deben de considerarse planes y programas vigentes, y el desempeño del sistema educativo del país, pues estos pueden favorecer o

limitar a los docentes a cumplir satisfactoriamente su trabajo y que los alumnos no desarrollen las competencias para la vida, ni tenga los conocimientos y preparación adecuada para el desarrollo de la vida diaria.

Para lograr que los individuos adquieran los aprendizajes necesarios deben de hacer uso de las habilidades metacognitivas, las cuales son la meta-memoria la cual facilita al individuo socializar de los antiguos conocimientos, con los nuevos, haciendo uso de los recuerdos y ejercitación de la memoria, la metaatención habilidad que a partir del autoconocimiento permite que uno busque las estrategias para evitar la distracción, así como la manera de concentrarse en lo que realmente importa.

La meta-comprensión facilita que el individuo entienda los contenidos, lecturas, etc. Ya que muchos de los estudiantes pueden hacer uso de la memorización, pero eso no asegura que haya aprendido ni comprendido lo que está realizando. y la habilidad de metapensamiento la cual ayuda a reflexionar y ver la manera en cómo se debe de pensar.

Por otro lado, al generar un aprendizaje significativo permite al docente que se motive, dejando que sus clases sean más didácticas e innovadoras, mejora el vínculo entre el docente y sus estudiantes permitiendo una mejor comunicación, creando un clima de trabajo tranquilo.

Además, que al generarse un aprendizaje significativo permite al estudiante motivarse e interesarse por el conocimiento, permitiendo que incremente sus resultados, dejando un mejor rendimiento académico, el cual permite que el sistema educativo sea de calidad, el desarrollo de competencias para la vida como ciudadano, dejando que el estudiante sea autónomo y responsable de su aprendizaje, lo que permite que sea una persona participativa con actitudes y comportamientos que permitan el desarrollo de la clase, con el fin de aprender más.

Los factores áulicos que desfavorecen la atención de los estudiantes de secundaria durante sus clases afectan el desempeño y su rendimiento académico, pues gracias a estos los alumnos se concentran en otros aspectos menos en las clases, entre estos factores se encuentra el ruido, el uso de aparatos electrónicos, la mala comunicación entre actores escolares, la mala organización y los hábitos de estudio incorrectos.

Para evitarlos, disminuirlos o eliminarlos, y así lograr generar un aprendizaje significativo es necesario que se desarrollen a cabo las estrategias adecuadas para el grupo,

para ello debe de considerarse las características del grupo a partir de un diagnóstico y de la disposición del docente y del estudiante para lograr y alcanzar los aprendizajes esperados.

Considerando que la asignatura de Formación Cívica y Ética en el nivel de secundaria busca preparar a los individuos para que sean ciudadanos activos, democráticos y participativos, y que además haga uso de los valores y normas, del pensamiento crítico y el respeto por las leyes y normas para una buena convivencia, la dinámica de las sesiones de clase de la asignatura debe de buscar la atención de los estudiantes para que genere un aprendizaje significativo y situado.

A manera de conclusión podemos asegurar que al aplicarse estrategias didácticas llamativas e innovadoras como lo es el juego de serpientes y escaleras, permite que el estudiante de secundaria o cualquier otro nivel, tanto en la asignatura de Formación Cívica y Ética como en cualquier preste atención, haciendo que los factores de distracción áulicos disminuyan y que se logre generar un aprendizaje significativo y situado, lo que permite que se tenga un buen rendimiento académico, el desarrollo de las competencias para la vida y el interés por seguir aprendiendo.

Además de que la estrategia de serpientes y escaleras fomenta la participación activa, la resolución de conflictos o problemas, la socialización de contenidos, acciones que facilitarían al estudiante tener con mayor precisión el contenido de las clases, el cual podrá emplear en su día a día.

De igual manera a que el alumno les encuentre sentido a los diferentes cursos, y un fin, lo cual permitirá le preste mayor atención, y que el docente pueda diseñar y emplear estrategias atractivas, innovadoras o poco usadas para que los alumnos se centren y no sientan que la educación solo consiste en la creación de evidencias y la memorización de conceptos, permitiendo que se mejore el rendimiento académico de cada estudiante.

Al generarse un aprendizaje significativo en los estudiantes se logra que las sesiones de clases se vuelvan más interesantes para el alumnado, lo que permite que los factores de distracción disminuyan, y que el desarrollo de la sesión de clases se lleve de la mejor manera, donde además el vínculo de docente-alumno se ve reforzado haciendo que el

ambiente de aprendizaje sea ameno e interesante para aprender en cualquier momento, cumpliendo con el propósito de la educación, formar ciudadanos de calidad.

Referencias

- Alcántar, M. d. (julio de 2017). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *SCIELO*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000200898
- Alcázar, J. A. (2009). LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA. *Temas para la educación*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6252.pdf>
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Cortizas, M. J. (2006). *Diagnóstico escolar Teorías, ámbitos y técnicas*. España: PEARSON. Obtenido de <https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/a9bd619ea18b71325b7cd205d97ab0d8.pdf>
- De la Parra Paz, E. (2004). *Herencia de vida para tus hijos. Crecimiento integral con técnicas PNL*. México: Grijalbo. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/09/TEST-ESTILO-DEAPRENDIZAJES.pdf>
- Educación, S. d. (2012). *Secundaria General*. Obtenido de <https://seduc.edomex.gob.mx/secundaria-general>
- Española, G. D. (2016). *Definición de Factor*. Obtenido de Larousse : <https://es.thefreedictionary.com/factor>
- Galeano, L. E. (2016). *os juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor*. Colombia. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1084/CruzGaleanoLuzEstela.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- García, P. A. (2014). Serpientes y escaleras. Lecciones de expresión creativa y pautas de narrativa gráfica. *ARTSEDUCA*. Obtenido de <file:///C:/Users/braya/Downloads/Dialnet-SerpientesYEscalerasLeccionesDeExpresionCreativaYP-5443256.pdf>
- Glover., M. (30 de noviembre de 2018). *Psicología-Online*. Obtenido de Habilidades y estrategias metacognitivas en el aprendizaje: <https://www.psicologia-online.com/habilidades-y-estrategias-metacognitivas-en-el-aprendizaje-4225.html>
- Guantánamo, U. d. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EDUSOL*, 23-33.
- Hernández, M. A. (2015). EL DIAGNÓSTICO EDUCATIVO, UNA IMPORTANTE HERRAMIENTA PARA ELEVAR LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN EN

- MANOS DE LOS DOCENTES. *Atenas*, 63-74. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047207007.pdf>
- Juárez, A. M. (2015). Los medios distractores en el aula de clase. *Revista Universidad y Ciencia*, 51-59. Obtenido de <https://www.lamjol.info/index.php/UYC/article/view/4538/4259>
- Juárez, A. M. (2015). Los medios distractores en el aula de clase. *Revista Universidad y Ciencia*, 51-59. Obtenido de file:///C:/Users/braya/Downloads/4259%20(2).pdf
- Latorre, A. (2003). *La investigación-acción Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: GRAO. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- Mares Olmos, R. (8 de Enero de 2007). *Prácticas locales de gobierno y de ciudadanía en San Bernardo Tlalmimilolpan*. Obtenido de *Prácticas locales de gobierno y de ciudadanía en San Bernardo Tlalmimilolpan*: http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/014895/014895_04.pdf
- Medina, M. I. (2011). Políticas Públicas en salud y su impacto en el seguro popular en Culiacán, Sinaloa, México. *Enciclopedia Virtual*, 1-306. Obtenido de <https://defiscal.posgrado.fca.uas.edu.mx/wp-content/uploads/2020/07/ruiz-medina-manuel.pdf>
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 289-296. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Muñoz, T. G. (2003). El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación. *UNISANTANA*. Obtenido de http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf
- Palmero, M. L. (2008). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva*. Barcelona: OCTAEDRO. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/0B8DdkpOUq2NsT29fZ3RkTHRjZkk/view?resourcelkey=0-ms17tit5eQuwRQPyonHcEQ>
- Ponce, V. (2004). El aprendizaje significativo en la investigación educativa en Jalisco. *Revista Electrónica Sinéctica*, 21-29. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815918004.pdf>
- Presutti, F. (2020). *El juego educativo*. ISPEF. Obtenido de http://www.ispef.org/nuovo/index_htm_files/ESP-%20Test%20Didattici.pdf
- RAE. (2020). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de *Distracción*: <https://dle.rae.es/distracci%C3%B3n>
- Regincós, P. (2018). *Educar jugando: un reto para el siglo XX*. Zaragoza: Nexo.

- Serrano, G. P. (1993). *La Investigación-Acción en la educación formal y no formal*. UNED, 1-22.
- Topsfield, A. (2006). *The art of play. Board and card games of India*. Mumbai: Marg Publications.
- Torres, A. (2018). *Psicología y mente*. Obtenido de La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel:
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- UNIR. (20 de septiembre de 2019). *Howard Gardner y las inteligencias múltiples: de la inteligencia a las inteligencias y la creatividad*. Obtenido de UNIR:
<https://mexico.unir.net/educacion/noticias/howard-gardner-inteligencias-multiples-creatividad/>
- Vergara, M. Á. (12 de diciembre de 2016). *Aprende a identificar las distracciones*. Obtenido de Escuela de la memoria: <https://escueladelamemoria.com/aprende-identificar-las-distracciones/>
- Zamora, N. M. (2012). *La asignatura de formación cívica y ética: su carácter significativo en la formación de la identidad del estudiante de secundaria*. México: UNAM. Obtenido de
<http://132.248.9.195/ptd2013/enero/0687825/0687825.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Instrumentos Del Diagnóstico
CUESTIONARIO PARA EL ALUMNO

Nombre: _____

Género: _____ Edad: _____ Grado y Grupo: _____ N.L. ____

Instrucciones: Responde las siguientes preguntas.

1. ¿Tienes un sitio fijo en casa reservado para estudiar y libre de distractores?
 - a) Si
 - b) No
2. ¿Hay luz suficiente en el lugar donde estudias?
 - a) Si
 - b) No
3. ¿Estudias fuera del horario escolar?
 - a) Si
 - b) No
4. ¿Cuántas horas sueles dedicarle al estudio? _____
5. ¿Asistes con ganas a la escuela?
 - a) Si
 - b) No
 - c) En ocasiones
6. ¿Tomas apuntes durante el transcurso de la clase?
 - a) Si
 - b) No
7. ¿Subrayas las ideas y datos relevantes de la lectura?
 - a) Si
 - b) No
8. ¿Te sientes tranquilo cuando presentas un examen?
 - a) Si
 - b) No
 - c) En ocasiones
9. ¿Qué tipo de examen prefieres?

- a) Escrito
 - b) Oral
 - c) Opción múltiple
10. ¿En qué modalidad te gusta trabajar más?
- a) Virtual
 - b) Presencial
 - c) Híbrida

TEST DE ESTILOS DE APRENDIZAJE

Instrucciones: Lee cada pregunta y selecciona la opción con la que te sientas más identificado.1. ¿Cuál de las siguientes actividades disfrutas más?

- a) Escuchar música
 - b) Ver películas
 - c) Bailar con buena música
2. ¿Qué programa de televisión prefieres?
- a) Reportajes de descubrimientos y lugares
 - b) Cómic y de entretenimiento
 - c) Noticias del mundo
3. Cuando conversas con otra persona, tú:
- a) La escuchas atentamente
 - b) La observas
 - c) Tiendes a tocarla
4. Si pudieras adquirir uno de los siguientes artículos, ¿cuál elegirías?
- a) Un jacuzzi
 - b) Un estéreo
 - c) Un televisor
5. ¿Qué prefieres hacer un sábado por la tarde?
- a) Quedarte en casa
 - b) Ir a un concierto
 - c) Ir al cine
6. ¿Qué tipo de exámenes se te facilitan más?

- a) Examen oral
 - b) Examen escrito
 - c) Examen de opción múltiple
7. ¿Cómo te orientas más fácilmente?
- a) Mediante el uso de un mapa
 - b) Pidiendo indicaciones
 - c) A través de la intuición
8. ¿En qué prefieres ocupar tu tiempo en un lugar de descanso?
- a) Pensar
 - b) Caminar por los alrededores
 - c) Descansar
9. ¿Qué te halaga más?
- a) Que te digan que tienes buen aspecto
 - b) Que te digan que tienes un trato muy agradable
 - c) Que te digan que tienes una conversación interesante
10. ¿Cuál de estos ambientes te atrae más?
- a) Uno en el que se sienta un clima agradable
 - b) Uno en el que se escuchen las olas del mar
 - c) Uno con una hermosa vista al océano
11. ¿De qué manera se te facilita aprender algo?
- a) Repitiendo en voz alta
 - b) Escribiéndolo varias veces
 - c) Relacionándolo con algo divertido
12. ¿A qué evento preferirías asistir?
- a) A una reunión social
 - b) A una exposición de arte
 - c) A una conferencia
13. ¿De qué manera te formas una opinión de otras personas?
- a) Por la sinceridad en su voz
 - b) Por la forma de estrecharte la mano
 - c) Por su aspecto

14. ¿Cómo te consideras?
- a) Atlético
 - b) Intelectual
 - c) Sociable
15. ¿Qué tipo de películas te gustan más?
- a) Clásicas
 - b) De acción
 - c) De amor
16. ¿Cómo prefieres mantenerte en contacto con otra persona?
- a) por correo electrónico
 - b) Tomando un café juntos
 - c) Por teléfono
17. ¿Cuál de las siguientes frases se identifican más contigo?
- a) Me gusta que mi coche se sienta bien al conducirlo
 - b) Percibo hasta el más ligero ruido que hace mi coche
 - c) Es importante que mi coche esté limpio por fuera y por dentro
18. ¿Cómo prefieres pasar el tiempo con tu novia o novio?
- a) Conversando
 - b) Acariciándose
 - c) Mirando algo juntos
19. Si no encuentras las llaves en una bolsa
- a) La buscas mirando
 - b) Sacudes la bolsa para oír el ruido
 - c) Buscas al tacto
20. Cuando tratas de recordar algo, ¿cómo lo haces?
- a) A través de imágenes
 - b) A través de emociones
 - c) A través de sonidos
21. Si tuvieras dinero, ¿qué harías?
- a) Comprar una casa
 - b) Viajar y conocer el mundo

- c) Adquirir un estudio de grabación
22. ¿Con qué frase te identificas más?
- a) Reconozco a las personas por su voz
 - b) No recuerdo el aspecto de la gente
 - c) Recuerdo el aspecto de alguien, pero no su nombre
23. Si tuvieras que quedarte en una isla desierta, ¿qué preferirías llevar contigo?
- a) Algunos buenos libros
 - b) Un radio portátil de alta frecuencia
 - c) Golosinas y comida enlatada
24. ¿Cuál de los siguientes entretenimientos prefieres?
- a) Tocar un instrumento musical
 - b) Sacar fotografías
 - c) Actividades manuales
25. ¿Cómo es tu forma de vestir?
- a) Impecable
 - b) Informal
 - c) Muy informal
26. ¿Qué es lo que más te gusta de una fogata nocturna?
- a) El calor del fuego y los bombones asados
 - b) El sonido del fuego quemando la leña
 - c) Mirar el fuego y las estrellas
27. ¿Cómo se te facilita entender algo?
- a) Cuando te lo explican verbalmente
 - b) Cuando utilizan medios visuales
 - c) Cuando se realiza a través de alguna actividad
28. ¿Por qué te distingues?
- a) Por tener una gran intuición
 - b) Por ser un buen conversador
 - c) Por ser un buen observador
29. ¿Qué es lo que más disfrutas de un amanecer?

- a) La emoción de vivir un nuevo día
 - b) Las tonalidades del cielo
 - c) El canto de las aves
30. Si pudieras elegir ¿qué preferirías ser?
- a) Un gran médico
 - b) Un gran músico
 - c) Un gran pintor
31. Cuando eliges tu ropa, ¿qué es lo más importante para ti?
- a) Que sea adecuada
 - b) Que luzca bien
 - c) Que sea cómoda
32. ¿Qué es lo que más disfrutas de una habitación?
- a) Que sea silenciosa
 - b) Que sea confortable
 - c) Que esté limpia y ordenada
33. ¿Qué es más sexy para ti?
- a) Una iluminación tenue
 - b) El perfume
 - c) Cierta tipo de música
34. ¿A qué tipo de espectáculo preferirías asistir?
- a) A un concierto de música
 - b) A un espectáculo de magia
 - c) A una muestra gastronómica
35. ¿Qué te atrae más de una persona?
- a) Su trato y forma de ser
 - b) Su aspecto físico
 - c) Su conversación
36. Cuando vas de compras, ¿en dónde pasas mucho tiempo?
- a) En una librería
 - b) En una perfumería
 - c) En una tienda de discos
37. ¿Cuáles tu idea de una noche romántica?

- a) A la luz de las velas
 - b) Con música romántica
 - c) Bailando tranquilamente
38. ¿Qué es lo que más disfrutas de viajar?
- a) Conocer personas y hacer nuevos amigos
 - b) Conocer lugares nuevos
 - c) Aprender sobre otras costumbres
39. Cuando estás en la ciudad, ¿qué es lo que más hechas de menos del campo?
- a) El aire limpio y refrescante
 - b) Los paisajes
 - c) La tranquilidad
40. Si te ofrecieran uno de los siguientes empleos, ¿cuál elegirías?
- a) director de una estación de radio
 - b) director de un club deportivo
 - c) director de una revista

Instrucciones: Realiza la interpretación de tus resultados, coloreando el inciso que hayas seleccionado, al final coloca el total de visuales, auditivos y kinestésicos.

Tabla 19

Interpretación del Test de Estilos de Aprendizaje

No. de pregunta	Visual	Auditivo	Kinestésico
1	B	A	C
2	A	C	B
3	B	A	C
4	C	B	A
5	C	B	A

6	B	A	C
7	A	B	C
8	B	A	C
9	A	C	B
10	C	B	A
11	B	A	C
12	B	C	A
13	C	A	B
14	A	B	C
15	A	C	B
16	A	C	B
17	C	B	A
18	C	A	B
19	A	B	C
20	A	C	B
21	B	C	A
22	C	A	B
23	A	B	C
24	B	A	C
25	A	B	C
26	C	B	A
26	B	A	C
28	C	B	A
29	B	C	A
30	C	B	A
31	B	A	C
32	A	C	B
33	A	C	B
34	B	A	C

35	B	C	A
36	A	C	B
37	A	B	C
38	B	C	A
39	B	C	A
40	C	A	B

Fuente: (De la Parra Paz, 2004)

TEST DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Instrucciones: Lee cada uno de los reactivos y selecciona con el que más te identificas.

1. Uno

- a. Cuando tengo un conflicto me ayuda escribir acerca de ello.
- b. Todo a su tiempo, en su lugar y a su hora
- c. Provocó el respeto mutuo como integrante de un grupo
- d. Me cuesta participar en la plática social
- e. Se me dificulta permanecer largo tiempo sentado, pues necesito moverme
- f. Soy aficionado a la radio
- g. Me oriento bien, de modo que generalmente nunca me pierdo
- h. Me encanta pasar un día de campo

2. Dos

- a. Cuando hablo o escribo me interesa encontrar el término adecuado
- b. Me siento seguro cuando planifico mis actividades
- c. Prefiero convivir con otros que estar solo
- d. Me molestan las personas vacías
- e. Me gusta bailar

- f. Si tengo tiempo libre me parece buena opción asistir a conciertos
- g. Observó la textura, el manejo de la luz y los contornos de los objetos
- h. En el lugar donde vivo me gusta que haya plantas y flores.

3. Tres

- a. Me agrada hablar acerca de lo que leo y de lo que vivo
- b. Puedo resolver problemas con facilidad
- c. En una discusión puedo entender el punto de vista de las dos partes
- d. Elijo actividades de mayor reflexión y profundidad
- e. Me expreso con ademanes
- f. Considero apasionada la vida de los grandes músicos
- g. Me encanta la arquitectura y las obras de arte
- h. Tengo mascotas

4. Cuatro

- a. Me apasiona la idea de expresarse verbalmente
- b. Tiendo a organizar datos dentro de una estructura lógica
- c. Comparto objetos con los demás, aunque no me los devuelvan
- d. Disfruto de la soledad
- e. Estoy convencido de que un gesto vale más que mil palabras
- f. Me identifico con las personas que tocan un instrumento
- g. Tengo facilidad para explicarme con el uso de bocetos
- h. El santuario de las mariposas monarca es uno de mis lugares favoritos

5. Cinco

- a. Tengo facilidad para aprender idiomas

- b. Me molesta la inexactitud y la improvisación
- c. Las personas suelen acercarse a mí en busca de consejo y apoyo
- d. Soy exigente conmigo mismo
- e. Me gusta destacar en algún deporte
- f. La música me inspira, de manera que rindo más cuando trabajo con música de fondo
- g. Al comprar un libro me llama la atención el diseño de la portada

6. Seis

- a. Uno de mis pasatiempos favoritos es la lectura
- b. Puedo prever las consecuencias de un hecho o evento
- c. Me gusta asistir a reuniones sociales.
- d. Me incomodo cuando los demás no están de acuerdo conmigo
- e. Para conocer las montañas me gusta escalarlas
- f. Cuando escucho música me detengo para identificarla
- g. En una fotografía me fijo en la perspectiva y en el enfoque
- h. Disfruto el mar cuando miro las olas y escucho sus sonidos

7. Siete

- a. Cuando voy a una librería, siempre hay un libro que me atrae
- b. Me desespero cuando las cosas no salen como las he planeado
- c. Me gusta asistir a cursos por las personas que conozco en ellos
- d. Me incomoda tener que hablar de mis sentimientos
- e. Siempre llevo el ritmo al caminar
- f. Suelo tararear la canción de moda

- g. Prefiero trabajar en lugares iluminados por la luz solar
- h. Siento que el contacto con la naturaleza me llena de energía

8. Ocho

- a. Me gusta llevar un diario o anotar las cosas importantes que suceden en mi vida
- b. Me altera una persona poco organizada
- c. Siempre me llaman para organizar y animar las fiestas
- d. Me gustan los momentos de intimidad en la penumbra
- e. Utilizo mi cuerpo para expresarse
- f. Disfruto mucho los conciertos de música en vivo
- g. Los cuadros de paisaje son los que más me gustan
- h. Por las noches tengo la costumbre de mirar las estrellas

9. Nueve

- a. Tengo facilidad para convencer a los demás
- b. Si estoy en un teatro, cuento cuántas butacas hay
- c. Para mí, una forma de descansar reside en convivir con las personas
- d. Me detengo a meditar sobre los sentimientos que me provocan otras personas
- e. Me gusta tocar a las personas y que me toquen
- f. Cuando tengo que aprender algo de memoria, se me facilita se le pongo música
- g. La combinación de colores es importante en mi vestuario
- h. Me gustaría ser arqueólogo

10. Diez

- a. Me es fácil expresar con palabras lo que siento.
- b. Antes de actuar pienso con atención en los pasos que debo seguir
- c. Participó en las situaciones de la gente que me rodea
- d. Identifico fácilmente las cosas que me irritan de una persona
- e. Me gustaría tomar clases de expresión corporal
- f. Me fijo en la banda sonora de las películas
- g. Para comprar muebles los visualizo primero en mi casa
- h. Diferencio con facilidad las características de los autos de distinta marca

Interpretación Inteligencias múltiples

Instrucciones: Palomea el inciso que hayas elegido de acuerdo con cada pregunta.

Tabla 20

Interpretación del Test de Inteligencias Múltiples

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										

Fuente: (De la Parra Paz, 2004)

- A. Inteligencia verbal
- B. Inteligencia matemática
- C. Inteligencia interpersonal
- D. Inteligencia introspectiva
- E. Inteligencia corporal
- F. Inteligencia musical
- G. Inteligencia espacial
- H. Inteligencia naturaleza

Anexo 2. Secuencias Didácticas

Tabla 21

Planeación del 03 y 10 de enero 2022

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO			
ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NÚM. 0402 “SIERVO DE LA NACIÓN”			
ASIGNATURA:	Formación Cívica y Ética	GRADO:	3°
DOCENTE EN FORMACIÓN:	Brayan Valente García Gutiérrez	GRUPO:	“B”
TITULAR	Ana Margarita Tapia Vázquez	FECHA:	03-01-22
SESIÓN 1			
EJE:	Ejercicio responsable de la libertad		
TEMA	La libertad como valor y derecho humano fundamental		
SUBTEMA	Ejercicio mi libertad		
APRENDIZAJE ESPERADO:	Valora la dignidad y los derechos humanos como criterios éticos para ejercer la libertad y autorregularse tanto en el plano personal como social.		
PROPÓSITO	Reflexionar acerca de los desafíos que como adolescentes reconocen en el ejercicio de las libertades fundamentales.		
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS QUE SE FAVORECEN	<ul style="list-style-type: none"> ● La toma de decisiones ● El desarrollo del Juicio ético (SEP, 2017)	PROBLEMÁTICA	Los alumnos se muestran con pocas ganas de participar.
AMBIENTE DE APRENDIZAJE	El ambiente de aprendizaje debe reconocer a los estudiantes y su formación integral como su razón de ser e impulsar su participación activa y capacidad de autoconocimiento. (SEP, 2017)		
ENFOQUE PEDAGÓGICO	La Formación Cívica y Ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos. (SEP, 2017)	PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo. ● Tener en cuenta los saberes previos del estudiante. ● Ofrecer acompañamiento al aprendizaje. ● Conocer los intereses de los estudiantes (SEP, 2017)
APRENDIZAJES QUE SE MOVILIZAN			
APRENDER A CONOCER	APRENDER A HACER	APRENDER A SER	APRENDER A CONVIVIR
Identifica cada una de las libertades fundamentales (expresión, reunión,	Argumenta sobre los desafíos que como adolescentes tienen para	Descubre las condiciones que favorecen u	Reflexiona acerca de las decisiones que se tomarían para ejercer el

publicación, pensamiento tránsito y creencia religiosa)	hacer ejercer cada una de las libertades fundamentales.	obstaculizan las aspiraciones que tienen como adolescentes y cómo estas se relacionan con el ejercicio de la libertad.	derecho a la libertad en busca de lograr las aspiraciones, sin afectar a terceras personas.
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA		ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	
Material didáctico		Cuadro argumentativo	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
ACTIVIDADES PREVIAS		ACTIVIDADES PERMANENTES	
Búsqueda de información del contenido.		Saludo, pase de lista, resolver dudas, revisar y evaluar trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
INICIO	DESARROLLO	CIERRE	
Saludo y presentación ante el grupo. Coloca el material didáctico. Se realiza el pase de lista. Explica el contenido científico apoyando a los alumnos con el material didáctico. Se retoman participaciones de los alumnos para que quede más claro el contenido.	Los alumnos deberán de hacer su apunte sobre el contenido científico. Realiza un cuadro argumentativo, donde especifiques los desafíos que como adolescentes presentas para ejercer el derecho a la libertad y compártelo con el resto del grupo.	Determina mediante participaciones las condiciones que favorecen u obstaculizan al cumplimiento de las aspiraciones que tienen, y que decisiones tendrían que tomar para lograrlas haciendo uso de su derecho a la libertad. Emplea una lista de cotejo para evaluar el cuadro argumentativo.	
EVALUACIÓN	PRODUCTO ESPERADO	TRABAJO EXTRA CLASE	
Lista de cotejo	Cuadro argumentativo	Traer 20 frijolitos, piedritas o fichas para jugar lotería.	
REFERENCIAS			
<ul style="list-style-type: none"> • SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la educación Integral. México. • Diosdado, C. A. (2020). Formación Cívica y Ética 3. PATRIA educación. • Carbonell, M. (2006). La libertad de asociación y de reunión en México. México: Anuario de derecho constitucional latinoamericano. Obtenido de https://www.corteidh.or.cr/tablas/R08047-8.pdf • CNDH. (2016). Derechos: Libertad de Expresión. Obtenido de CNDH: https://www.cndh.org.mx/pagina/derechos-libertad-de-expresion • CNDH. (2018). ¿Qué son los derechos humanos? Obtenido de CNDH: https://www.cndh.org.mx/derechos-humanos/que-son-los-derechos-humanos 			
OBSERVACIONES			
Esta secuencia didáctica se repite el 10 de enero 2022			
SUGERENCIAS			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 22

Planeación del 07 y 14 de febrero 2022

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NÚM. 0402 “SIERVO DE LA NACIÓN”			
ASIGNATURA:	Formación Cívica y Ética	GRADO:	3°
DOCENTE EN FORMACIÓN:	Brayan Valente García Gutiérrez	GRUPO:	“B”
TITULAR	Ana Margarita Tapia Vázquez	FECHA:	07-02-22
SESIÓN 2			
EJE:	Ejercicio responsable de la libertad		
TEMA	La libertad como valor y derecho humano fundamental		
SUBTEMA	Ejerzo mi libertad		
APRENDIZAJE ESPERADO:	Valora la dignidad y los derechos humanos como criterios éticos para ejercer la libertad y autorregularse tanto en el plano personal como social.		
PROPÓSITO	Reflexionar acerca de los desafíos que como adolescentes reconocen en el ejercicio de las libertades fundamentales.		
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS QUE SE FAVORECEN	<ul style="list-style-type: none"> • La toma de decisiones • El desarrollo del Juicio ético (SEP, 2017)	PROBLEMÁTICA	Los alumnos se muestran con pocas ganas de participar.
AMBIENTE DE APRENDIZAJE	El ambiente de aprendizaje debe reconocer a los estudiantes y su formación integral como su razón de ser e impulsar su participación activa y capacidad de autoconocimiento. (SEP, 2017)		
ENFOQUE PEDAGÓGICO	La Formación Cívica y Ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos. (SEP, 2017)	PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo. • Tener en cuenta los saberes previos del estudiante. • Ofrecer acompañamiento al aprendizaje. • Conocer los intereses de los estudiantes (SEP, 2017)
APRENDIZAJES QUE SE MOVILIZAN			
APRENDER A CONOCER	APRENDER A HACER	APRENDER A SER	APRENDER A CONVIVIR
Define cada una de las libertades fundamentales (expresión, reunión,	Identifica cada una de las libertades fundamentales	Descubre las condiciones que favorecen u	Reflexiona acerca de las decisiones que se

publicación, pensamiento tránsito y creencia religiosa)	(expresión, reunión, publicación, pensamiento tránsito y creencia religiosa)	obstaculizan las aspiraciones que como adolescentes tienen y como estas se relacionan con el ejercicio de la libertad.	tomarían para ejercer el derecho a la libertad.
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA		ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	
Fichas de lotería		Tarjeta de lotería	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
ACTIVIDADES PREVIAS		ACTIVIDADES PERMANENTES	
Búsqueda de información del contenido.		Saludo, pase de lista, resolver dudas, revisar y evaluar trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
INICIO	DESARROLLO	CIERRE	
Saludo y presentación ante el grupo. Se realiza el pase de lista. Los alumnos participan para realimentar la clase anterior definiendo con sus propias palabras cada una de las libertades fundamentales (expresión, reunión, publicación, pensamiento tránsito y creencia religiosa). Explica la dinámica de la clase	Emplea el Anexo 1 para empezar la dinámica. Los alumnos deberán de identificar cada una de las libertades fundamentales, así como también los conceptos claves de la clase anterior.	Determina mediante participaciones las condiciones que favorecen u obstaculizan al cumplimiento de las aspiraciones que tienen, y que decisiones tendrían que tomar para lograrlas haciendo uso de su derecho a la libertad.	
EVALUACIÓN	PRODUCTO ESPERADO	TRABAJO EXTRA CLASE	
Evaluación Oral	Tablero de lotería completado		
REFERENCIAS			
<ul style="list-style-type: none"> • SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la educación Integral. México. • Diosdado, C. A. (2020). Formación Cívica y Ética 3. PATRIA educación. • Carbonell, M. (2006). La libertad de asociación y de reunión en México. México: Anuario de derecho constitucional latinoamericano. Obtenido de https://www.corteidh.or.cr/tablas/R08047-8.pdf • CNDH. (2016). Derechos: Libertad de Expresión. Obtenido de CNDH: https://www.cndh.org.mx/pagina/derechos-libertad-de-expresion • CNDH. (2018). ¿Qué son los derechos humanos? Obtenido de CNDH: https://www.cndh.org.mx/derechos-humanos/que-son-los-derechos-humanos 			
OBSERVACIONES			
Esta secuencia didáctica se repite el 14 de febrero 2022			
SUGERENCIAS			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 23

Planeaciones del 09 y 16 de febrero 2022

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NÚM. 0402 “SIERVO DE LA NACIÓN”			
ASIGNATURA:	Formación Cívica y Ética	GRADO:	3°
DOCENTE EN FORMACIÓN:	Brayan Valente García Gutiérrez	GRUPO:	“B”
TITULAR	Ana Margarita Tapia Vázquez	FECHA:	09-02-22
SESIÓN 3			
EJE:	Ejercicio responsable de la libertad		
TEMA	Criterios para el ejercicio responsable de la libertad: la dignidad, los derechos y el bien común.		
SUBTEMA	Soy promotor del respeto a la libertad.		
APRENDIZAJE ESPERADO:	Participa en acciones para promover y defender activamente el respeto a la libertad en el espacio escolar.		
PROPÓSITO	Defender y promover el respeto a la libertad.		
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS QUE SE FAVORECEN	<ul style="list-style-type: none"> • La toma de decisiones • El desarrollo del Juicio ético (SEP, 2017)	PROBLEMÁTICA	Los alumnos se muestran con pocas ganas de participar.
AMBIENTE DE APRENDIZAJE	El ambiente de aprendizaje debe reconocer a los estudiantes y su formación integral como su razón de ser e impulsar su participación activa y capacidad de autoconocimiento. (SEP, 2017)		
ENFOQUE PEDAGÓGICO	La Formación Cívica y Ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos. (SEP, 2017)	PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo. • Tener en cuenta los saberes previos del estudiante. • Ofrecer acompañamiento al aprendizaje. • Conocer los intereses de los estudiantes (SEP, 2017)
APRENDIZAJES QUE SE MOVILIZAN			
APRENDER A CONOCER	APRENDER A HACER	APRENDER A SER	APRENDER A CONVIVIR
Identifica las orientaciones en las que puede intervenir para aplicar el derecho a la	Realiza acciones para lograr difundir el derecho a la libertad.	Desarrolla acciones para difundir el	Promueve el derecho a la libertad.

libertad en el contexto escolar.		derecho a la libertad dentro del contexto escolar.	
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA		ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	
Material didáctico		Proyecto escrito	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
ACTIVIDADES PREVIAS		ACTIVIDADES PERMANENTES	
Búsqueda de información del contenido.		Saludo, pase de lista, resolver dudas, revisar y evaluar trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
INICIO	DESARROLLO	CIERRE	
Saludo y presentación ante el grupo. Colocar el material didáctico Se realiza el pase de lista. Explica el contenido científico apoyando a los alumnos con el material didáctico. Se retoman participaciones de los alumnos para que quede más claro el contenido.	Los alumnos se reunirán en equipos de 5 integrantes (solo quedara un equipo de 6), posteriormente tendrán que dialogar sobre la libertad escolar y decidir las acciones que pueden hacer para difundir este derecho. Desarrollar un formato con la estructura similar de las fases del proyecto, para esto deberán de plantear un objetivo y las acciones para difundir el derecho a la libertad, dentro del contexto escolar. NOTA: El trabajo será concluido en la próxima sesión.	Detecta mediante la participación de cada uno de los equipos las acciones que desarrollaran para hacer la difusión del derecho a la libertad. Se revisará el avance del proyecto el cual será evaluado en la próxima sesión.	
EVALUACIÓN	PRODUCTO ESPERADO	TRABAJO EXTRA CLASE	
Rubrica	Avance del proyecto (Parte de la Planeación y parte escrita del Desarrollo)	Traer los materiales necesarios para elaborar sus recursos de difusión.	
REFERENCIAS			
<ul style="list-style-type: none"> • SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la educación Integral. México. • Diosdado, C. A. (2020). Formación Cívica y Ética 3. PATRIA educación. • Nacional, F. (2019). Libertades Fundamentales. Cultura de la vida, 21-24. Obtenido de Libertades Fundamentales: https://frentenacional.mx/libertades-fundamentales/# • PADID. (2014). ¿Qué es un proyecto? México: PADID. Obtenido de https://www.cenart.gob.mx/wp-content/uploads/2014/08/Gu%C3%ADa-PADID-2014.docx.pdf • Porto, J. P. (2010). Definicion.de. Obtenido de Definición de condición: https://definicion.de/condicion/ • , E. (2016). Culturas Escolares. Obtenido de Diccionario Iberoamericano de Filosofía de la Educación: https://www.fondodeculturaeconomica.com/dife/definicion.aspx?l=C&id=45 			
OBSERVACIONES			
Esta secuencia didáctica se repite el 16 de febrero 2022			
SUGERENCIAS			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 24

Planeaciones del 23 y 28 de febrero 2022

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO			
ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NÚM. 0402 “SIERVO DE LA NACIÓN”			
ASIGNATURA:	Formación Cívica y Ética	GRADO:	3°
DOCENTE EN FORMACIÓN:	Brayan Valente García Gutiérrez	GRUPO:	“B”
TITULAR	Ana Margarita Tapia Vázquez	FECHA:	23-02-22
SESIÓN 4			
EJE:	Ejercicio responsable de la libertad		
TEMA	Criterios para el ejercicio responsable de la libertad: la dignidad, los derechos y el bien común.		
SUBTEMA	Soy promotor del respeto a la libertad.		
APRENDIZAJE ESPERADO:	Participa en acciones para promover y defender activamente el respeto a la libertad en el espacio escolar.		
PROPÓSITO	Defender y promover el respeto a la libertad.		
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS QUE SE FAVORECEN	<ul style="list-style-type: none"> ● La toma de decisiones ● El desarrollo del Juicio ético (SEP, 2017)	PROBLEMÁTICA	Los alumnos se muestran con pocas ganas de participar.
AMBIENTE DE APRENDIZAJE	El ambiente de aprendizaje debe reconocer a los estudiantes y su formación integral como su razón de ser e impulsar su participación activa y capacidad de autoconocimiento. (SEP, 2017)		
ENFOQUE PEDAGÓGICO	La Formación Cívica y Ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos. (SEP, 2017)	PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo. ● Tener en cuenta los saberes previos del estudiante. ● Ofrecer acompañamiento al aprendizaje. ● Conocer los intereses de los estudiantes (SEP, 2017)
APRENDIZAJES QUE SE MOVILIZAN			
APRENDER A CONOCER	APRENDER A HACER	APRENDER A SER	APRENDER A CONVIVIR

Identifica acciones para lograr difundir el derecho a la libertad.	Produce materiales de difusión con el tema de la libertad en el contexto escolar.	Difunde el derecho a la libertad dentro del contexto escolar.	Promueve el derecho a la libertad.
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA		ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	
Tablero del juego serpientes y escaleras		Proyecto escrito terminado y difusión de materiales Participación para resolver casos por equipos	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
ACTIVIDADES PREVIAS		ACTIVIDADES PERMANENTES	
Búsqueda de información del contenido.		Saludo, pase de lista, resolver dudas, revisar y evaluar trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
INICIO	DESARROLLO	CIERRE	
Saludo y presentación ante el grupo. Se realiza el pase de lista. Se hace una retroalimentación de la clase anterior y se explica la dinámica de la sesión.	Los alumnos se reunirán con el equipo de la clase anterior y empezarán a realizar sus materiales de difusión de la libertad y difundirlo dentro de la institución educativa. Completa el formato de la sesión anterior, en la parte del cierre. En los últimos 15 minutos de la sesión de clase se realizará el juego de serpientes y escaleras.	Detecta mediante la participación de cada uno de los equipos las acciones que desarrollaran para ejercer el derecho a la libertad dentro del contexto escolar. Evalúa el proyecto con ayuda de una rúbrica.	
EVALUACIÓN	PRODUCTO ESPERADO	TRABAJO EXTRACLASE	
Rúbrica Evaluación oral	Proyecto terminado, material de difusión		
REFERENCIAS			
<ul style="list-style-type: none"> • SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la educación Integral. México. • Diosdado, C. A. (2020). Formación Cívica y Ética 3. PATRIA educación. • Nacional, F. (2019). Libertades Fundamentales. Cultura de la vida, 21-24. Obtenido de Libertades Fundamentales: https://frentenacional.mx/libertades-fundamentales/# • PADID. (2014). ¿Qué es un proyecto? México: PADID. Obtenido de https://www.cenart.gob.mx/wp-content/uploads/2014/08/Gu%C3%ADa-PADID-2014.docx.pdf • Porto, J. P. (2010). Definicion.de. Obtenido de Definición de condición: https://definicion.de/condicion/ • , E. (2016). Culturas Escolares. Obtenido de Diccionario Iberoamericano de Filosofía de la Educación: https://www.fondodeculturaeconomica.com/dife/definicion.aspx?l=C&id=45 			
OBSERVACIONES			
Esta secuencia didáctica se repite el 28 de febrero 2022			
SUGERENCIAS			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 25

Planeación del 02 y 07 de marzo 2022

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO			
ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NÚM. 0402 “SIERVO DE LA NACIÓN”			
ASIGNATURA:	Formación Cívica y Ética	GRADO:	3°
DOCENTE EN FORMACIÓN:	Brayan Valente García Gutiérrez	GRUPO:	“B”
TITULAR	Ana Margarita Tapia Vázquez	FECHA:	02-03-22
SESIÓN 5			
EJE:	Ejercicio responsable de la libertad		
TEMA	Criterios para el ejercicio responsable de la libertad: la dignidad, los derechos y el bien común.		
SUBTEMA	Derecho a la libertad, vigencia y garantía.		
APRENDIZAJE ESPERADO:	Analiza el papel del Estado y la ciudadanía en la vigencia y garantía del derecho a la libertad de las personas.		
PROPÓSITO	Reconocer la función de las autoridades e instituciones que garanticen el derecho a la libertad, así mismo conocer como la responsabilidad de la ciudadanía para que se garantice el respeto a la libertad y la dignidad de las personas.		
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS QUE SE FAVORECEN	<ul style="list-style-type: none"> • La toma de decisiones • El desarrollo del Juicio ético (SEP, 2017)	PROBLEMÁTICA	Los alumnos se muestran con pocas ganas de participar.
AMBIENTE DE APRENDIZAJE	El ambiente de aprendizaje debe reconocer a los estudiantes y su formación integral como su razón de ser e impulsar su participación activa y capacidad de autoconocimiento. (SEP, 2017)		
ENFOQUE PEDAGÓGICO	La Formación Cívica y Ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos. (SEP, 2017)	PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo. • Tener en cuenta los saberes previos del estudiante. • Ofrecer acompañamiento al aprendizaje. • Conocer los intereses de los estudiantes (SEP, 2017)
APRENDIZAJES QUE SE MOVILIZAN			
APRENDER A CONOCER	APRENDER A HACER	APRENDER A SER	APRENDER A CONVIVIR

Identifica los principios de que garantizan los derechos humanos (Universalidad, Interdependencia, Indivisibilidad y progresividad)	Analizar casos donde se ejemplifica acciones que el Estado lleva a cabo para ejercer el derecho a la libertad.	Reflexiona sobre las acciones que lleva el Estado para garantizar el derecho a la libertad.	Interpreta las acciones de la ciudadanía que permiten ejercer el derecho a la libertad.
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA		ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	
Material didáctico		Análisis de caso	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
ACTIVIDADES PREVIAS		ACTIVIDADES PERMANENTES	
Búsqueda de información del contenido.		Saludo, pase de lista, resolver dudas, revisar y evaluar trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
INICIO	DESARROLLO	CIERRE	
Saludo y presentación ante el grupo. Se realiza el pase de lista. Se hace una retroalimentación de la clase anterior y se explica el contenido científico con el apoyo del material didáctico.	Los alumnos se reunirán en equipos de 5 o 6 integrantes, en el cual deberán de dialogar y analizar los diferentes casos para posteriormente realizar un cuadro de análisis en su cuaderno.	Detecta mediante la participación de cada uno de los equipos como es que se limita o se favorece el derecho a la libertad en cada uno de los casos. Emplea una rúbrica para evaluar el cuadro de análisis.	
EVALUACIÓN	PRODUCTO ESPERADO	TRABAJO EXTRACLASE	
Rubrica	Cuadro de análisis	Investigar si se ejerce o no el derecho a la libertad.	
REFERENCIAS			
<ul style="list-style-type: none"> • SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la educación Integral. México. • Diosdado, C. A. (2020). Formación Cívica y Ética 3. PATRIA educación. • CNDH. (2018). ¿Qué son los derechos humanos? Obtenido de CNDH: https://www.cndh.org.mx/derechos-humanos/que-son-los-derechos-humanos • Díaz, P. (2017). Significados.com. Obtenido de https://www.significados.com/ciudadania/ • Gutiérrez, V. (2018). significados.com. Obtenido de https://www.significados.com/principio/ • Imaginario, A. (14 de enero de 2021). Significados.com. Obtenido de https://www.significados.com/libertad/ • Pinto, E. P. (2015). Concepciones sobre participación social que poseen los actores educativos y sus implicaciones. SCIELO, 99-121. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512015000200006 • Porto, J. P. (2020). Definicion.de. Obtenido de https://definicion.de/gobierno-democratico/ • Ramírez, J. (2018). Derecho a la libertad. Obtenido de Humanium: https://www.humanium.org/es/derecho-libertad/ 			
OBSERVACIONES			
Esta secuencia didáctica se repite el 07 de marzo 2022			
SUGERENCIAS			

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3. Materiales Didácticos

Figura 13

Material Para La Primera Sesión De Clases



Nota: Material didáctico utilizado para introducir al tema en la primera sesión de cada bloque. Fuente: Elaboración propia

Figura 14

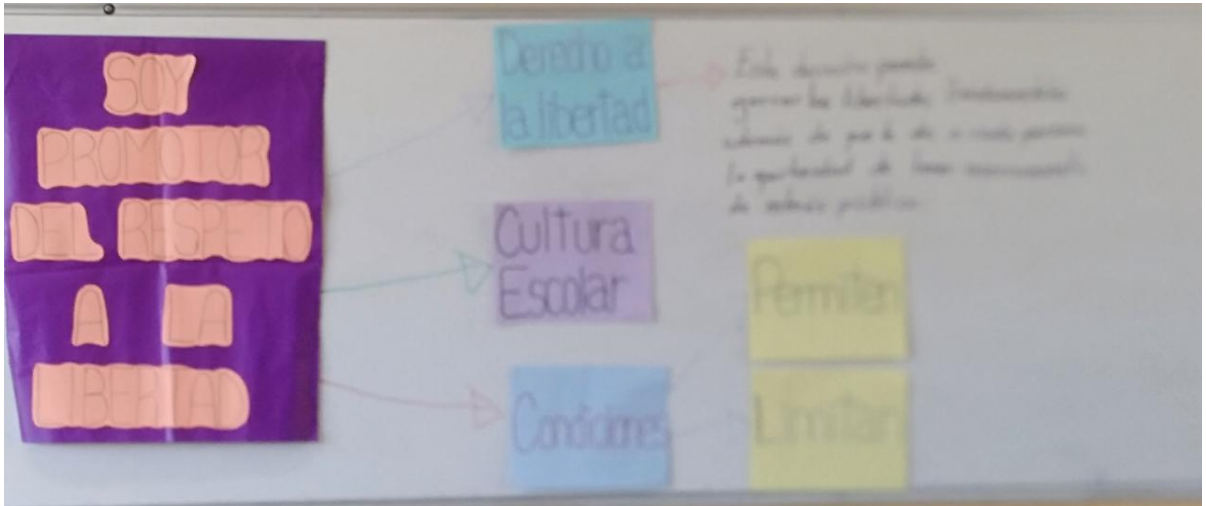
Material Para La Segunda Sesión De Clases: Tablero De Lotería

ANEXO 5 JUEGO DE LOTERÍA			
EJE: Ejercicio regulatorio de la libertad.		TEMA: La libertad como valor y derecho humano fundamental.	
SUBTEMA: (Cero es libertad).			
APRENDIZAJE ESPERADO: Valora la dignidad y los derechos humanos como objetivos éticos para ejercer la libertad y subalternar tanto en el plano personal como social.			
INSTRUCCIONES: En el siguiente tablero de lotería colocarse la definición, concepto o condiciones que favorezcan u obstaculicen según sea el caso y siguiendo las indicaciones del docente en formato.			
FECHA: ___/___/2022		NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____	
¿\$?	Se denomina al derecho que tienen de investigar e informar sin ningún tipo de limitaciones o restricciones.	LIBERTAD DE PENSAMIENTO Y EXPRESIÓN	DESAFÍO
Este derecho implica la libertad de todos los habitantes de la República para poder congregarse con otros con cualquier finalidad y objeto.	LIBERTADES FUNDAMENTALES	¿*?	Consiste en el derecho de todo individuo para entrar o salir del país, viajar por su territorio y mudar su residencia, sin necesidad de carta de seguridad, pasaporte.
¿#?	Es la facultad que tiene una persona para actuar conforme a su conciencia, según su propio criterio. Sin estar sujeto a privaciones físicas ni coacciones.	¿@?	DERECHOS HUMANOS

Nota: Durante la segunda sesión de clases de cada bloque se jugó a la lotería para obtener los conocimientos previos de los alumnos. Fuente: Elaboración propia

Figura 15

Material Para La Tercera Sesión



Nota: Este material fue diseñado para que junto al grupo se fuera generando un diagrama, permitiendo a los alumnos tener una nueva manera de tomar apuntes. Fuente: Elaboración propia.

Figura 16

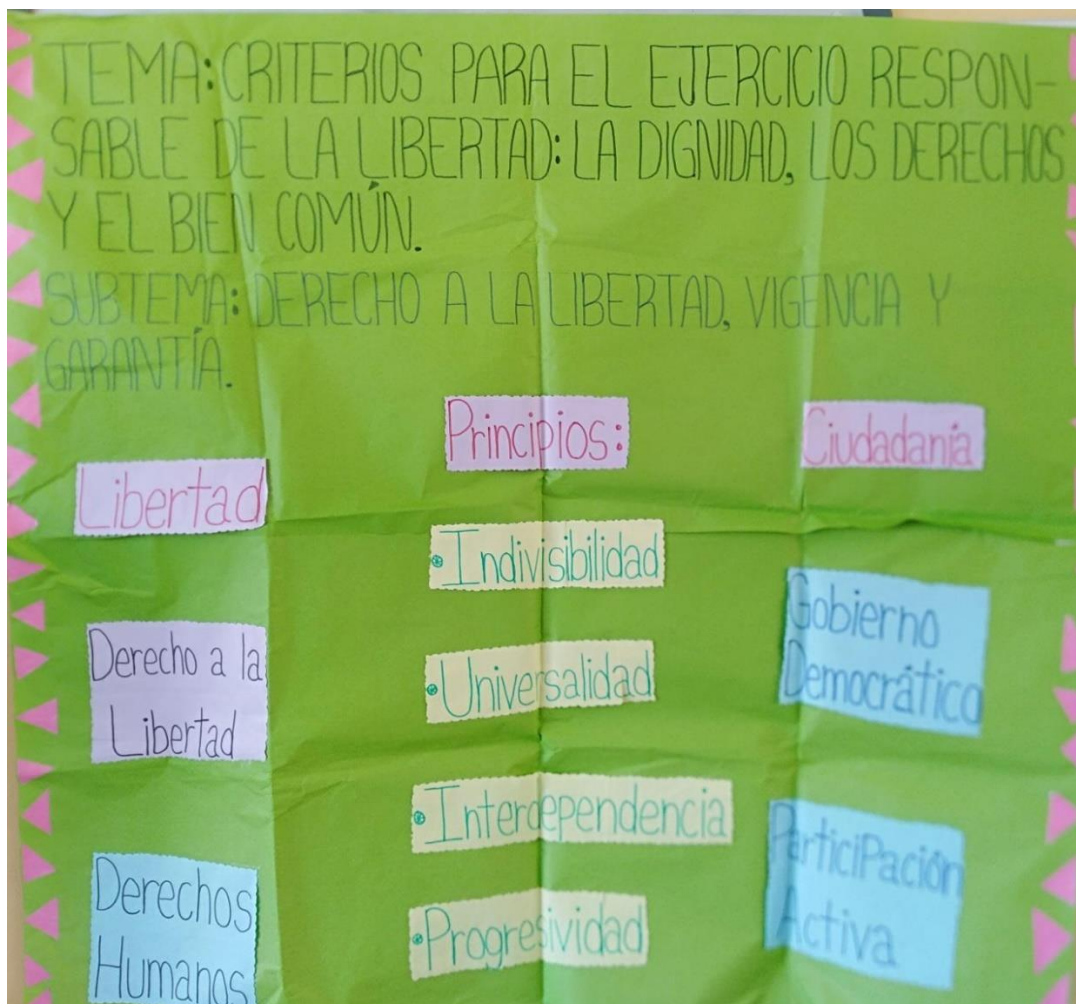
Material Para La Cuarta Sesión



Nota: Como propuesta se planteó el juego de serpientes y escaleras, por lo que se diseñó el tablero del juego junto a las fichas que utilizarían los alumnos. Fuente: Elaboración propia.

Figura 17

Material Para La Quinta Sesión



Nota: El último material diseñado permitió complementar la información sobre el contenido de las clases anteriores, además de que el desarrollo de la clase permitió ver si existió un aprendizaje significativo. Fuente: Elaboración propia.

**Anexo 4. Preguntas Empleadas En La Cuarta Sesión Y Algunas De Las
Respuestas Dadas Por Los Estudiantes**

Durante la aplicación de la estrategia de Serpientes y Escaleras se realizaron diferentes preguntas relacionadas con el contenido trabajado durante las sesiones de clase, estas fueron surgiendo a como se fue desarrollando el juego, por lo que en algunos de los bloques con los que se trabajó se hicieron más preguntas, y con otras menos, además de que estas no fueron diseñadas, sin embargo al tener dominio del contenido, el aplicador las puede diseñar durante el desarrollo del juego, como fue en este caso.

A continuación, se presentan algunas de las preguntas y respuestas obtenidas por los estudiantes:

Tabla 26

Ejemplo de Preguntas y Respuestas Empleadas en la Estrategia de Serpientes y Escaleras

JUEGO DE SERPIENTES Y ECALERAS	
PREGUNTAS	RESPUESTAS OBTENIDAS
¿Qué es la libertad de tránsito?	a) El derecho de moverse por cualquier lugar, siempre que se respeten las leyes de ese espacio. b) Permitir que un automóvil circule por las diferentes calles de la ciudad. c) Moverse de un país a otro.
¿Cuáles son las libertades fundamentales?	La libertad de tránsito, libertad de expresión, libertad de pensamiento, libertad de religión, libertad de prensa y libertad de reunión.

Menciona una situación donde se lleve a cabo la libertad de reunión.	a) Cuando me reúno con las personas que yo quiero, es decir al formar un grupo de amigos estoy llevándola a cabo.
--	---

Fuente: Elaboración propia

Anexo 5. Ventajas Y Desventajas De La Estrategia De Serpientes Y Escaleras

En la siguiente tabla se muestran las ventajas y desventajas de emplear la estrategia de Serpientes y Escaleras en la clase de formación Cívica y Ética en el nivel de Secundaria de igual forma se menciona lo que fue funcional y lo que no lo fue.

Tabla 27

Lo que se Obtuvo de la Propuesta de Serpientes y Escaleras

JUEGO DE SERPIENTES Y ESCALERAS	
VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> • Fomenta el trabajo colaborativo y en equipo. • Permite el desarrollo del pensamiento crítico, resolución de conflictos y la toma de decisiones. • Al estar en equipos los aprendizajes pueden ser socializados, lo que permite una mejor adquisición de los aprendizajes. • Puedo emplearse como una estrategia de evaluación oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • No todos participan de la misma manera. • El espacio áulico puede impedir que los equipos se dispersen bien. • Al percibirse la estrategia como un juego los alumnos pueden molestarse al sentir que van perdiendo.
LO QUE FUE FUNCIONAL	LO QUE NO FUE FUNCIONAL
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar un dado gigante, ya que así permite visualizar a todos los jugadores los puntos obtenidos, permitiendo un mejor desarrollo de la estrategia. 	<ul style="list-style-type: none"> • La forma en que se les dio la palabra a los alumnos, para que participaran, pues pueden sentirse excluidos del juego (estrategia).

Fuente: Elaboración propia

Anexo 6. Casos Utilizados En La Quinta Sesión

Cada uno de los estudiantes tuvo que analizar cada uno de los casos y posteriormente realizar un cuadro de análisis con la siguiente estructura:

Tabla 28

Estructura del Cuadro de Análisis

Caso	¿Se garantiza el derecho a la libertad?	¿Por qué surgió esta situación?	¿Cómo es que se ejerce o limita el derecho a la libertad?	¿Cuál es su opinión?
------	---	---------------------------------	---	----------------------

Fuente: Elaboración propia

Los casos que se analizaron fueron los siguientes:

Caso 1: Los habitantes de un pueblo de Durango (México) implementaron un “toque de queda social” ante el alto índice de feminicidios y violaciones sexuales.

Caso 2: Organizaciones civiles caminaron [...] con el objetivo de concientizar a la población y a las autoridades sobre el lupus enfermedad conocida como “de las mil mascararas”, la cual se estima que afecta a cinco millones de personas en el mundo.

Caso 3: La deserción escolar en educación media superior sigue siendo uno de los grandes desafíos que tiene este nivel educativo en el país, señaló Rodolfo Tuirán Gutiérrez, subsecretario de Educación Superior, quien dijo que la tasa actual de abandono es de 13%.

Caso 4: Aunque se redujo la cantidad de embarazos entre menores de 15 años -de 11 mil a 9 mil 500 entre 2015 y 2016-, el reporte advierte sobre el reto que este problema representa para el país, por razones como que sólo 40% de los municipios tiene, al menos, un servicio de salud sexual y reproductiva a donde puedan acudir los jóvenes.

Anexo 7. Evidencias Fotografías

Figura 18

Juego de Lotería



Nota: El juego de lotería permitió identificar los conocimientos previos de los alumnos. Fuente: Elaboración propia.

Figura 19

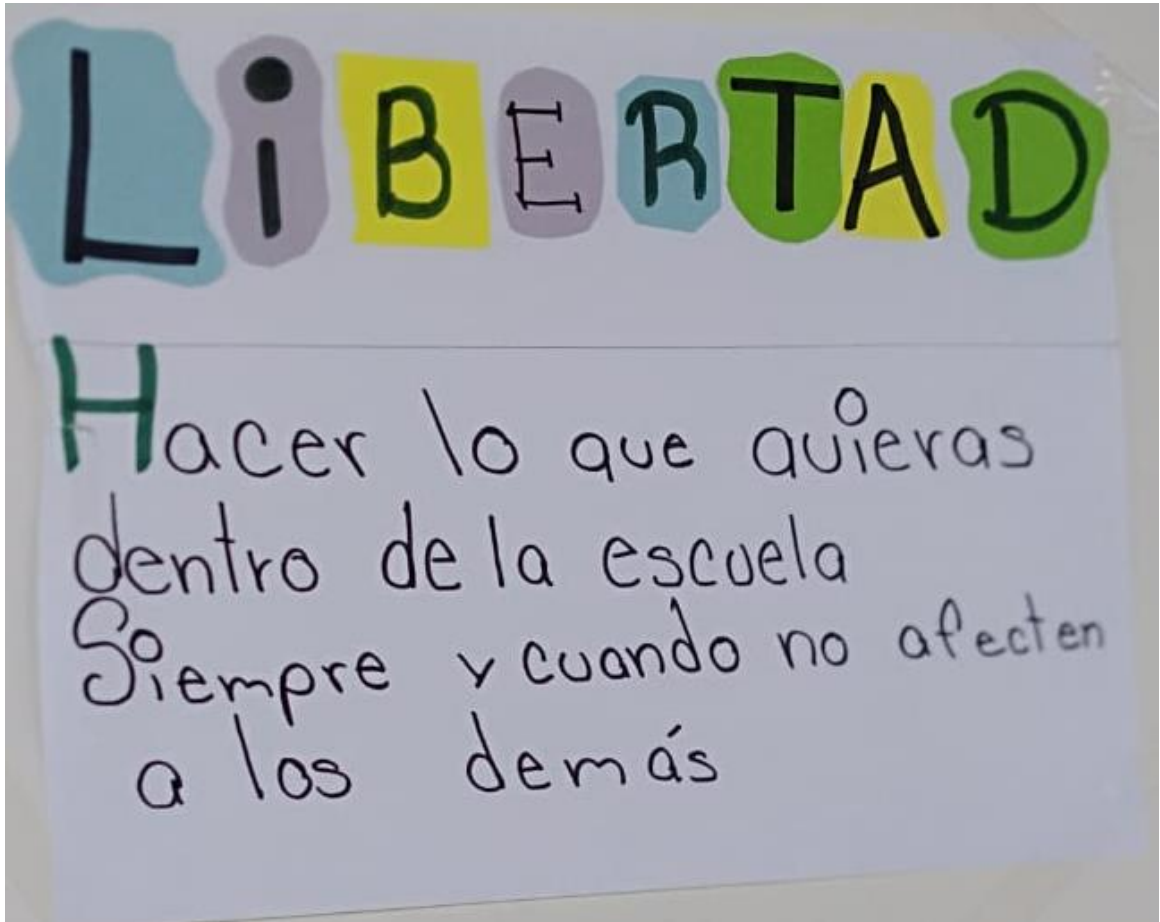
Trabajo colaborativo



Nota: En la fotografía se identifica como en equipos los alumnos se reunieron para generar una estrategia y así poder difundir el derecho a la libertad. Fuente: Elaboración propia.

Figura 20

Cartel para Difundir el Derecho a la Libertad



Nota: En equipos los alumnos tuvieron que diseñar una estrategia para difundir el derecho a la libertad dentro del contexto escolar, en este caso los alumnos generaron un cartel, el cual fue pegado afuera del aula. Fuente: Alumnos de 3° "B".

Figura 21

Juego de Serpientes y Escaleras



Nota: El juego de serpientes y escaleras se desarrollo por equipos, donde se realizaba alguna pregunta y al primer jugador que respondiera de manera correcta se le daba la oportunidad de tirar el dado y avanzar en el tablero. Fuente: Elaboración propia.

Figura 22

Lanzamiento del Dado



Nota: Para lanzar el dado y avanzar en el tablero de serpientes y escaleras los alumnos tenían que responder de manera correcta la pregunta, además de que el equipo tenía su propia organización para que todos los integrantes del equipo participaran.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 23

Cuadro de Análisis de Casos

C1	Si	Por el feminicidio	Es de lo que se habla no solo en esta escuela sino en las redes sociales y en los medios	que se está hablando
C2	Si	Para prevenir de una enfermedad	Algunas enfermedades para evitar que se falsifique el agua y para evitar enfermedades	que se está hablando
C3	Si	Por alguna situación económica o por las decisiones que tomen	Algunas personas que están en riesgo de perder su trabajo y sus ingresos	que se está hablando
C4	Si	por la cantidad de mujeres menores de edad hay embarazadas	Los niños que viven al margen de la familia de salud sexual al no poder vivir con sus padres	que se está hablando

Nota: Para evaluar los conocimientos e identificar si se generó un aprendizaje significativo se realizó el análisis de 4 casos, donde los alumnos tuvieron que completar un cuadro, con la estructura solicitada. Fuente: Alumnos del 3° "B".