



ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA DE LA FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA

PRESENTA

MIRIAM SARAHI VEGA GIL

ASESORA

MTRA. OSMARA ENRÍQUEZ FLORES

Santiago Tianguistenco, Méx. Julio de 2023

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN..... | 3 |
| 1. ESTRATEGIA METODOLÓGICA..... | 6 |
| 2. INTENCIÓN..... | 8 |
| 3. DIAGNÓSTICO..... | 11 |
| 4. PLANIFICACIÓN..... | 19 |
| 5. DESARROLLO REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA..... | 23 |
| Estrategias..... | 23 |
| 5.1 Estrategia 1 El interventor de problemas en marcha..... | 23 |
| Actividad 1: Soldado Pérez (Anexo 3)..... | 23 |
| Actividad 2: Representaciones escénicas..... | 26 |
| 5.2 Estrategia 2 Lengua Suelta..... | 28 |
| Actividad 3: Telaraña de araña (Anexo 6)..... | 28 |
| Actividad 4: El pollo chillón..... | 30 |
| 6. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES..... | 31 |
| 7. REFERENCIAS..... | 34 |
| 8. ANEXOS..... | 38 |

INTRODUCCIÓN

La educación secundaria juega un papel importante en el desarrollo del adolescente, promoviendo la libertad y la autonomía personal. La labor que se tiene como docente es brindar las herramientas necesarias que les permitan seguir aprendiendo, mejorando sus condiciones de vida.

El presente informe refiere la experiencia de una secuencia de prácticas en una escuela secundaria, con el propósito de invitar a los docentes a modificar las actividades académicas, partiendo de nuevas dinámicas de interacción, como estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de aprendizaje de los adolescentes, ya que la adquisición de nuevos conocimientos depende de sus necesidades, habilidades e intereses.

Con base a la experiencia obtenida puedo decir que el modelo educativo que persiste en la escuela es tradicionalista, puesto que los docentes son los transmisores principales del conocimiento, orillando al alumno a memorizar, obedecer e imitar la conducta de aquella persona que está frente a ellos, ocasionando que este no tenga un aprendizaje significativo, limitando su creatividad, por lo que no se cubren sus necesidades.

En el primer acercamiento surgen cuestionamientos al escuchar las inconformidades y observar la falta de compromiso e interés principalmente por la materia de Formación Cívica y Ética en alumnos del primer grado grupo “B” de una escuela secundaria. ¿Cómo podemos mejorar el aprendizaje de nuestros alumnos?, ¿Cómo afecta su entorno familiar, social, amistoso?, ¿El docente realmente se siente comprometido?, ¿En qué estamos fallando?, ¿Qué es lo que realmente nos toca hacer como docentes para brindar una educación de calidad? Así mismo me veo obligada a replantear el qué puedo hacer que llame su atención, generando interés y al mismo tiempo que adquieran un aprendizaje significativo.

Para saber realmente como puedo mejorar mi práctica, apliqué un diagnóstico al grupo, obteniendo como resultados que disfrutaban de sus tiempos libres viendo televisión, videos de YouTube, jugando videojuegos, escuchando música, haciendo deporte, ver Tik Tok, tocar algún instrumento y jugar con sus mascotas. Mencionaron que lo que no les gusta es escribir, leer textos largos, que los regañen o quiten el celular, que las clases sean aburridas,

argumentando que les gustaría que hubiese juegos y que pudieran ver de manera dinámica los contenidos temáticos.

A lo largo de la trayectoria académica, durante la etapa infantil, en nuestra estancia en preescolar, es común que las educadoras implementan una gran variedad de actividades que incluyen el canto, el baile y juegos con el objetivo de aprender, pero al concluir esa etapa de nuestra vida, los docentes se olvidan que el estudiante necesita esa pequeña dosis de diversión que el juego brinda para tener un óptimo desarrollo. Nunes de Almeida (2002) menciona que la educación lúdica es más que solo un pasatiempo. Esta constituye una acción inherente al niño, adolescente y adulto y aparece siempre como una forma transaccional orientada a la obtención de conocimientos, mismos que apoyarán en la formación del pensamiento individual en continua relación con el pensamiento colectivo.

La aplicación de la lúdica como estrategia pedagógica, es una propuesta de solución, para demostrar que se puede construir un proceso que posibilite cambios permanentes en la adquisición de aprendizajes, incitando a los docentes a explorar las herramientas lúdicas para enriquecer su labor diaria y promover la participación de los estudiantes.

En la selección de los juegos se toma en cuenta que estos tengan relación con los temas y aprendizajes esperados, utilizando los recursos con los que contamos dentro de las instituciones y personales para crear un ambiente sano y armónico entre docente y alumno. Adaptar las sesiones de clases de acuerdo a la metodología de las estrategias didácticas permite planificar con el objetivo de que el estudiante logre la construcción de su propio aprendizaje de acuerdo a los contenidos, técnicas y recursos. Según Velazco y Mosquera, (2010) “El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos”. (p.1) Proponer este tipo de actividades, es esencial para formar un ambiente de aprendizaje favorable para la comunidad estudiantil, evitando coartar la adquisición de nuevos conocimientos que solicita la reforma educativa.

En este trabajo se aplicaron estrategias lúdicas que le permitieron a los estudiantes desarrollar con mayor facilidad su pensamiento creativo, dar solución a problemas, mejorar la autoestima, así como el desarrollo de habilidades. Las actividades lúdicas se caracterizan por ser atractivas y divertidas, de esta manera los estudiantes aprenden mientras juegan.

A través de este informe, he desarrollado esta competencia profesional: “Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica”. Esto lo realicé seleccionando estrategias didácticas en relación con la ludicidad, que al mismo tiempo en que se genera aprendizaje, permite a los alumnos que se expresen libremente, refuercen y desarrollen nuevas habilidades, que les permitirán resolver retos a los que se puedan enfrentar a lo largo de su vida, dependiendo de sus habilidades e intereses.

Los comportamientos de los alumnos obligan a poner en práctica la competencia genérica: “Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones”. Al diseñar mis planeaciones didácticas en base a los planes y programas de estudio, las adecuo a las necesidades del grupo. Siempre debe existir el plan “B” en caso de que algo no funcionara durante la clase.

Propósitos

General:

- Proponer estrategias lúdicas que le permitan al estudiante adquirir los aprendizajes esperados mientras juega.

Específicos:

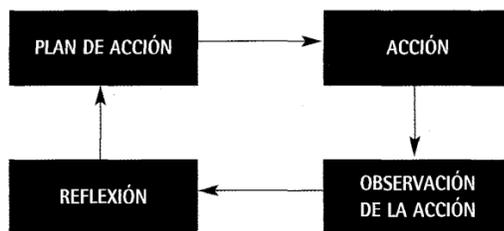
- Propiciar el desarrollo personal y social que aprendan a convivir entre alumnos del 1er grado, grupo “B”
- Seleccionar y evaluar las estrategias funcionales para mantener un ambiente armónico y de aprendizaje en el aula.

1. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Para la elaboración del presente trabajo, se tomó en cuenta la metodología de investigación acción, poniendo en práctica el método cualitativo, el cual se caracteriza principalmente en el conocimiento de la sociedad y la humanidad, facilitando el trabajo de las jornadas de prácticas profesionales. Consideré la investigación cualitativa para indagar, comprender y así explicar el comportamiento de un grupo de personas de manera objetiva ya que buscaba poder implementar nuevas estrategias de aprendizaje.

De acuerdo con Elliott, (1994) “la investigación acción es el estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma. La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas” (p. 24).

Figura 1. Ciclo de la investigación – acción



Nota: metodología a utilizar por el profesorado, p.23 Carr y Kemmis, (1988)

El ciclo de la investigación-acción, es el proceso de reflexión que se configura en torno a cuatro momentos o fases: planificación, acción, observación y reflexión. El momento de la observación, la recogida y análisis de los datos de una manera sistemática y rigurosa.

- Planificar: Esta acción consiste en organizar, definir y anticipar la acción, reconociendo la acción social y como se va a implementar la acción.
- Acción: Consiste en la ejecución de la acción para poder observar la reacción en donde se esté implementando.
- Observar: Al poner en práctica la acción se considera importante tener en cuenta cierto tipo de condiciones las cuales desarrollen este aspecto e inclusive podemos integrar herramientas de observación que posteriormente nos ayuden a la evaluación de la acción.
- Reflexionar: Este paso consiste en rememorar la acción tal como ha quedado registrada a través de la observación, pero es también un elemento activo. La reflexión pretende hallar el sentido de los procesos, los problemas y las restricciones que se han manifestado en la acción estratégica. Toma en consideración la gran variedad de perspectivas que pueden darse en la situación social y permite entender las cuestiones y las circunstancias en que surgen. La reflexión se ve ayudada, habitualmente, por la discusión entre los participantes.

Para la recolección de datos se implementó el diagnóstico, mismo que permite conocer las diferentes características fortalezas y habilidades, con las que cuenta cada estudiante, de igual forma la manera en cómo aprenden y su canal de aprendizaje. Seguido de realizar un análisis de la información, las actividades buscando el implementar la actividad, evaluarla y mejorar.

De aquí la importancia de considerar la metodología de la investigación acción puesto que es útil para indagar, reflexionar, comprender y explicar mejor lo acontecido durante las jornadas de prácticas así mismo me obliga a hacer una retrospectiva con el objetivo de mejorar la transformación académica.

2. INTENCIÓN

La preocupación era ver que los adolescentes solo asistieran a la escuela por obligación y no realmente por adquirir un conocimiento nuevo, ver la falta de interés en la mayoría de las clases, se tomó la decisión de planificar las clases de diferente manera de tal modo que al interactuar con sus compañeros ellos fueran protagonistas de su propio conocimiento, que mejor manera que adaptar juegos al tema y aprendizaje esperado.

Muchos de los docentes desconocen realmente cuál es su labor en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que los lleva a alcanzar las metas mínimas esperadas. Todas las actividades, se realizan siempre igual.

Los estudiantes responden mecánicamente al escenario propuesto e impuesto por los docentes, es bien sabido que un buen comportamiento dentro del salón de clases consiste en no interactuar con sus demás compañeros, manteniendo la atención en la persona que está al frente.

En la escuela secundaria como primer factor se logró evidenciar, la ausencia de aprendizajes significativos, dado que el modelo educativo que persiste es tradicionalista, puesto que los docentes son los transmisores principales del conocimiento, modelo que empuja a los estudiantes a ser sujetos pasivos del conocimiento, orillando al alumno a memorizar, obedecer e imitar la conducta de aquella persona que está frente a ellos, ocasionando que este no tenga un aprendizaje significativo, limitando su creatividad, por lo que no se cubren sus necesidades.

El compromiso adquirido en esta práctica es formar buenos ciudadanos que puedan aportar a los diferentes cambios sociales, desde el quehacer cívico, para ello propongo utilizar el juego para lograr aprendizajes significativos en los alumnos de secundaria.

En el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de primer grado grupo “B” de la Secundaria 0026, el juego constituye una estrategia metodológica para obtener un aprendizaje significativo, ya que se puede utilizar en diferentes variantes para lograr objetivos de aprendizaje, así como desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes por medio de juegos.

La aplicación de estrategias didácticas lúdicas tiene una influencia positiva en los estudiantes ya que despierta su interés por participar para la comprensión de un tema, además se sienten motivados por aprender sobre la asignatura.

Esperando que sean estas y muchas más las estrategias lúdicas que puedan aplicarse para generar un aprendizaje significativo, algunas de las recomendaciones que propongo son las siguientes:

1. Ver el juego como una oportunidad, en la que se pueda potenciar su enseñanza-aprendizaje y no como una amenaza, poniendo como excusa todo lo negativo que puede pasar, la cuestión es actuar hacer de las clases un momento de satisfacción para el adolescente.
2. Los profesores son las personas indicadas para dar las reglas del juego, generando un óptimo desarrollo integral.
3. Que los maestros apliquen el juego en su área de especialidad.

Al estar frente a grupo se sentía el compromiso de dar lo mejor, desde el momento en el que se iniciaba la planeación hasta el instante en que terminaba la clase, esperando que haya sido de gran relevancia y gratificante en la vida de los estudiantes. El tener las herramientas necesarias para conducir la sesión facilita la interacción entre maestro - alumno, sin descuidar el apoyo emocional. En este sentido, para Macías (2017) la articulación del docente y los estudiantes en una situación de enseñanza y aprendizaje tiene en consideración la reciprocidad y comportamientos en los contextos sociales específicos, lo que otorga peso al contexto y al entorno que rodea la realidad investigada.

Consideré actividades que les permitieran fortalecer el aprendizaje e interacción entre pares, obteniendo un resultado favorable, debido a que los alumnos demostraron una participación activa. Topping (2015), supone que cuando las personas están bajo ciertas condiciones de igualdad (edad, experiencia, pertenencia a un rol o a un grupo) aprenden juntos y pueden apoyarse mutuamente de tal manera que se logran efectos importantes.

Las actividades lúdicas se convierten en una herramienta estratégica desarrollando un ambiente de clase más agradable de manera atractiva y natural para el alumno, fomentando así un aprendizaje significativo. Mora, (2019) menciona que el aprendizaje se vincula con la curiosidad y la atención que el estudiante tiene en la clase, por lo que no existe el aprendizaje

sin emoción, y la emoción por aprender. Si las clases se tornan divertidas, tendremos la atención del alumno, al realizar las diferentes actividades como es el caso de las representaciones escénicas se percibe una sensación de nerviosismo y al mismo tiempo de emoción por darle vida a su personaje.

3. DIAGNÓSTICO

La Escuela Secundaria No. 0026 “Prof. Rodolfo Sánchez García” se compone por 26 profesores entre ellos 4 orientadores y 360 alumnos. Se encuentra ubicada en Calimaya, municipio perteneciente al Estado de México, población semiurbana con una economía estable, donde su principal fuente de ingresos proviene de los grupos de mariachis y la producción de bloc. Calimaya a su vez se caracteriza principalmente por sus festividades, entre ellas se encuentra la feria del mariachi, misma que se celebra en el mes de marzo y actualmente es considerado un festival internacional.

La escuela secundaria cuenta con 2 turnos, matutino y vespertino, tiene 9 grupos con una matrícula aproximada de 360 estudiantes. Su infraestructura es adecuada para la realización de actividades escolares de los profesores, alumnos y directivos. En esta investigación retomé el primer grado grupo “B”, que cuenta con 34 estudiantes; entre los cuales, 22 son mujeres y 12 hombres que se encuentran con un rango de edad entre los doce y trece años, edad que es considerada como la adolescencia, de acuerdo a Piaget (1995) es la etapa de desarrollo de inteligencia en el que los procesos cognitivos aceleran su camino, empezando a crecer intelectualmente como adultos, teniendo un fuerte desequilibrio hormonal, emocional, sintiéndose incomprendido por su entorno (padres de familia, profesores y sociedad). No olvidemos que en la actualidad los medios masivos de comunicación repercuten en su personalidad, creando una codependencia derivada de las redes sociales, afectando en la mayor parte la adquisición de contenidos de aprendizaje.

Para detectar las deficiencias del grupo, observé las clases impartidas por otros docentes durante una semana, no obstante, ésta no se pudo llevar a cabo en su totalidad, ya que con frecuencia se solicitaba mi presencia en dirección para atender otras actividades, por lo que llevaba mi diario del profesor para anotar todo aquello relevante que sucediera durante la clase, Porlan (1988) menciona que el diario del profesor se centra en aspectos superficiales y anecdóticos de la realidad, describiendo aspectos relativos a la organización del espacio y del material. “El objetivo en esta fase es ofrecer un panorama general y significativo de lo que sucede en la clase describiendo las actividades, relatando procesos y caracterizando en lo posible, las distintas observaciones que se van recogiendo” (pág.25).

Se analizó que la clase de formación cívica y ética llegaba a ser tediosa e irrelevante, debido a que el docente recurre a realizar actividades que limitan la creatividad de los estudiantes, lo que produce desinterés por las temáticas. Aún cuando la propuesta del modelo actual tiene un enfoque humanista, el docente continúa dando clases de índole tradicionalista, al no cubrir con sus necesidades y captar su atención, los alumnos comenzaban a interactuar entre ellos, propiciando así un ambiente desordenado, trayendo como resultado el incumplimiento en lo que solicitaba el maestro.

Considero que, como docentes debemos ser profesionales competentes y comprometidos, al mismo tiempo, debemos brindar oportunidades que ofrezcan aprendizajes que les permita involucrarse, interactuar, jugar, explorar y experimentar.

Para conocer las deficiencias y necesidades del grupo, realicé observación durante la primera jornada de práctica, misma que Rut Nohemy, (2014) define como: una técnica que consiste en visualizar el fenómeno y el contexto que se pretende estudiar (pág.2). Permitiéndome identificar acciones que podrían dificultar la labor docente frente al grupo, posteriormente apliqué un diagnóstico (Anexo 1) y actividad para conocer la personalidad (Anexo 2) a alumnos de primer grado grupo “B” con el objetivo de conocer sus gustos, preferencias sobre cómo les gustaría que fueran impartidas las clases para mejorar la práctica docente, finalmente lograr un ambiente armónico para ellos.

Análisis de las respuestas al diagnóstico aplicado:

Figura 1

Rango de edades



Nota: Porcentaje del rango de edades en el que se encuentran los alumnos del primer grado grupo "B".

Figura 2

Miembros que conforman su núcleo familiar.

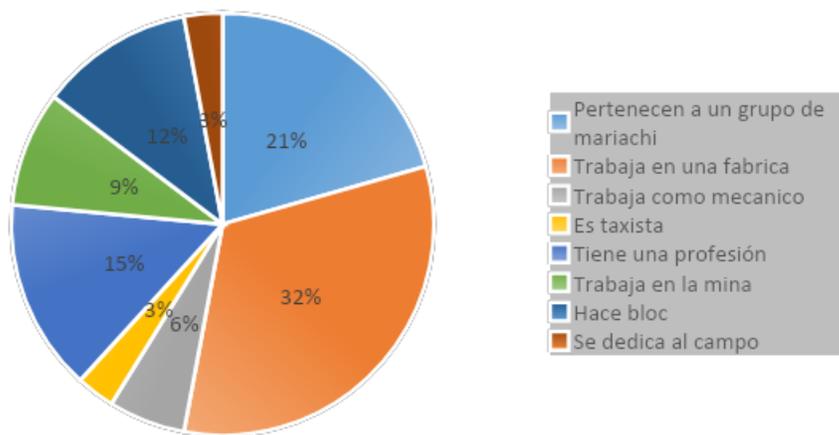


Nota: En la pregunta presentada se deduce que el 62% vive con ambos padres, en la mayoría de los casos están ausentes en sus hogares luego entonces el 24% vive solo con su mamá, mientras que un 7% vive con algún familiar el otro 7% del alumnado vive solo con su padre sintiendo la ausencia de su madre.

Figura 3

Ocupación de o los tutores a cargo del alumno

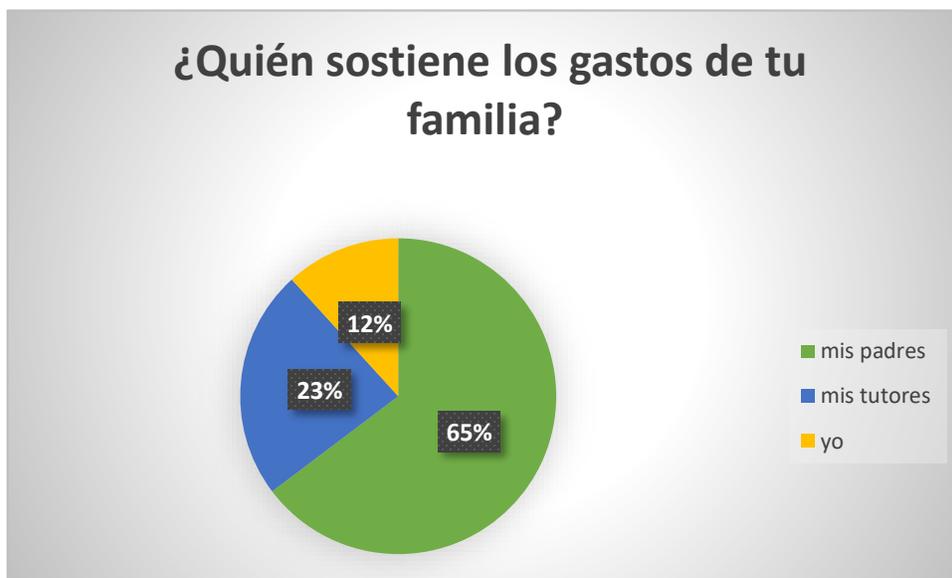
¿A qué se dedican estas personas con la que vives?



Nota: Las actividades más populares realizadas por los familiares son que uno o ambos padres pertenecen a un grupo de mariachi, se dedican a la agricultura y obreros; cabe resaltar que las familias monoparentales fueron por parte de la madre en su mayoría son obreras, por lo que no tienen un apoyo total y un ambiente moral aceptable.

Figura 4

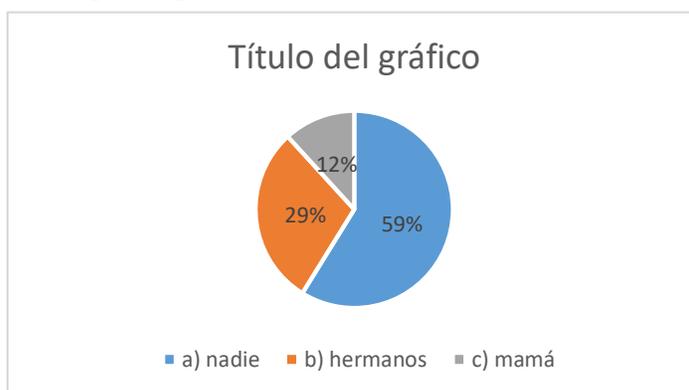
Solvencia económica



Nota: En su mayoría los gastos de los adolescentes son solventados por el tutor a cargo del adolescente a excepciones de los que viven con los abuelos ya que se ven en la necesidad de trabajar para solventar sus gastos personales.

Figura 5

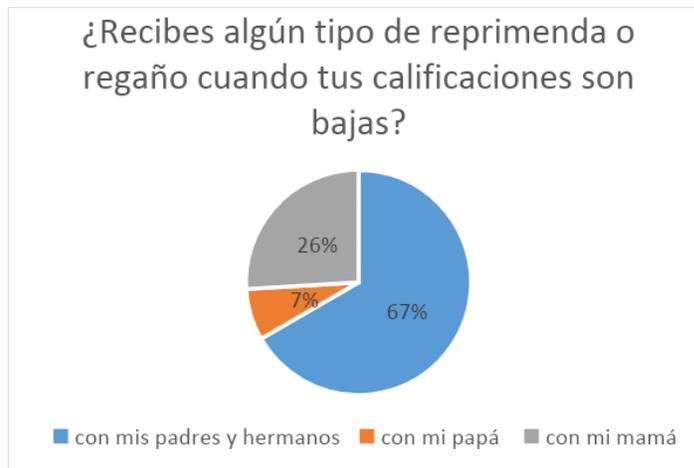
Apoyo académico



Nota: En esta pregunta se deduce que la atención escolar la reciben un 10% de la mamá, un 30% de los hermanos mientras que el otro 60% restante no tiene el apoyo por parte de ningún miembro de su familia por cuestiones laborales. Tomada del diagnóstico aplicado al primer grado grupo “B”.

Figura 6

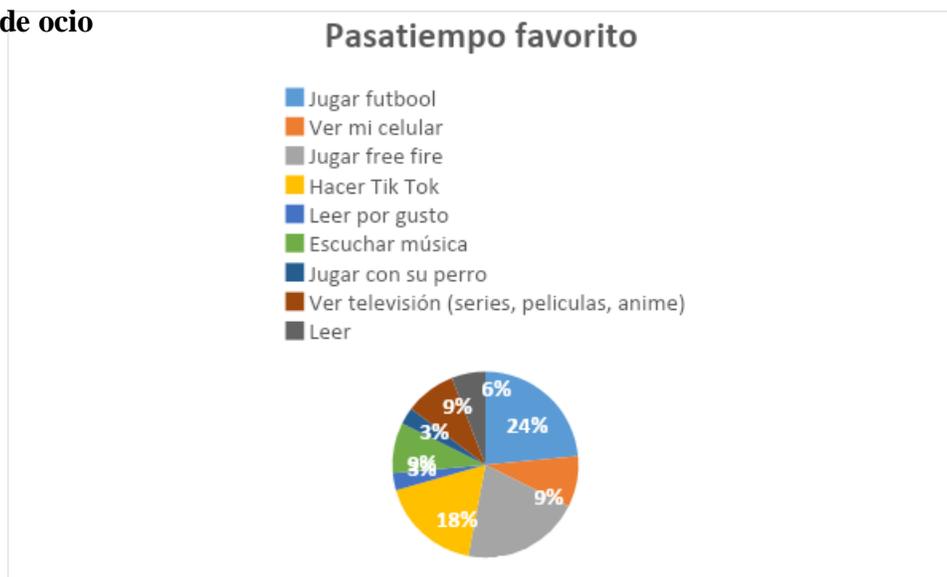
Condicionamiento académico



Nota: En la pregunta presentada se deduce que un 18% de la población, es reprimida por sus padres, un 35% no los reprimen, el 47% restante, no tienen comunicación con sus padres.

Figura 7

Tiempo de ocio



Nota: Porcentaje de las actividades realizadas al concluir su jornada escolar.

Figura 8

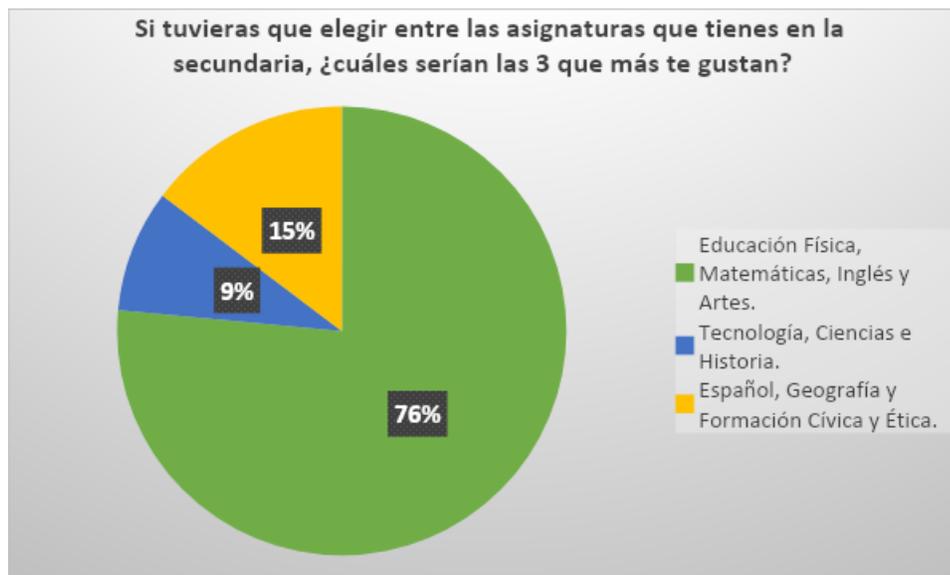
Habilidades.



Nota: Porcentaje de las habilidades que predominan en el desarrollo físico y mental del adolescente.

Figura 9

Materia favorita



Nota: Porcentaje de materias de su preferencia Artes, Español, Matemáticas y Educación física. Tomada del diagnóstico aplicado al primer grado grupo "B".

Jiménez (1996), considera que la lúdica, "es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensional

dad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.”

La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un impacto significativo, concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje, la contribución en el primer grado grupo “B” es dar una solución a la problemática identificada, para ello se consultan los aportes de Nunez de Almeida, (2002) quien plantea que la lúdica es fundamental para el aprendizaje de los niños, donde se verán involucrados la formación crítica, valores y así creando un aprendizaje constructivista, donde sea más sencillo asociar los temas aprendidos y sobre todo el saber enlazarlos para así lograr un aprendizaje óptimo.

4. PLANIFICACIÓN

Los psicólogos, pedagogos y neurólogos a lo largo del tiempo por medio de la observación, tratan de explicar cómo nuestro cerebro responde al aprendizaje por medio del juego, Guillén, (2020) “Por la neurociencia sabemos que a la hora de jugar se activan regiones del cerebro que hacen que las personas estén motivadas para seguir aprendiendo, además de que focalizan la atención, sin desviar el interés a nada más de lo que se está haciendo” favoreciendo una buena relación entre pares, permitiendo el intercambio de actitudes, ideas y pensamientos p.6.

Considerando los resultados obtenidos en el diagnóstico aplicado a los alumnos de primer grado, se llegó a la conclusión de que es necesaria la aplicación de estrategias que logren captar su atención y estimular el gusto por la asignatura, como causa de lo expuesto con anterioridad, se consideró la implementación de actividades lúdicas.

En el contexto educativo es necesario contar con estrategias que permitan mejorar la fluidez en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje (A-E), Tobón, (2010) señala que las estrategias son acciones diseñadas por el docente orientado a los alumnos al logro de sus metas mediante el desarrollo de competencias junto con el proceso necesario para llevarlos a cabo. El docente tiene la tarea de potenciar su capacidad para alcanzar el logro de objetivos necesarios para el proceso de A-E despertando el interés y motivación de los alumnos, así como mejorar su retención de conocimiento y su relación entre compañeros y maestro, situación favorecedora en el aprendizaje significativo.

De acuerdo con Ronald M. Hernández (2017) las técnicas que se pueden utilizar para poner en práctica el aprendizaje significativo es la implementación de las TICs, porque permiten el acceso a contenidos lingüísticos facilitando la colaboración y comunicación. A pesar de ello no se pudieron llevar a cabo por diferentes circunstancias, dentro de la institución se tiene que solicitar el proyector 3 días antes de usarlo, en los salones de clase no hay electricidad, las actividades culturales suspenden las sesiones, sustituyendo las diapositivas por infografías, carteles que se elaboraron con el apoyo de los alumnos.

Para que el proceso de enseñanza aprendizaje pueda fluir de manera positiva en los alumnos es necesario que el docente propicie un ambiente armónico, por lo que existe la posibilidad

de generar espacios donde los alumnos tengan la posibilidad de desarrollar sus potencialidades, convirtiéndose en una competencia para el docente la cual debe poner en práctica habilidades como la creatividad y la disciplina, evitando situaciones o conflictos que perturben el proceso de E-A. (Campos, 2019)

Viendo al conflicto como “lucha, desacuerdo, incompatibilidad aparente, confrontación de intereses, percepciones o actitudes hostiles entre dos o más partes. El conflicto es connatural con la vida misma, está en relación directa con el esfuerzo por vivir. Los conflictos se relacionan con la satisfacción de las necesidades, se encuentra en relación con procesos de estrés y sensaciones de temor y con el desarrollo de la acción que puede llevar o no hacia comportamientos agresivos y violentos.” (Vinyamata, 2001, pág. 129)

Para hacer el cambio que se deseaba, se adaptaron actividades de participación, utilizando como base el Aprendizaje Basado en Casos, en su mayoría eran temas que se relacionaban con situaciones a las que nos enfrentamos cotidianamente, el diseño, desarrollo y obstáculos a los que nos enfrentamos se muestran en el siguiente apartado.

Las estrategias que se presentan retoman los temas de la asignatura de Formación Cívica y Ética realizando actividades lúdicas con el objetivo de que logren un aprendizaje significativo despertando el interés de los estudiantes para participar activamente durante las clases, permite que el estudiante se divierta mientras conecta los conocimientos con situaciones que se originan en su vida cotidiana.

| Estrategias | Actividades | Recursos | Fecha de aplicación | Evaluación |
|---|------------------------------------|--|---------------------------------|--|
| <p>¡El interventor de problemas en marcha!</p> <p>Objetivo:</p> <p>Apoya la detección de la conceptualización de contenidos</p> | <p>¡Salvando al soldado Pérez!</p> | <p>Alumno</p> <p>Docente en formación</p> <p>Titular</p> <p>Materiales:</p> <p>Hoja blanca</p> <p>Pluma</p> <p>Explanada</p> | <p>23 de noviembre del 2022</p> | <p>Reflexión escrito del impacto que tuvo esta actividad en su vida, y del como enfrentan problemas.</p> |
| <p>Resolución de conflictos.</p> | <p>Representaciones escénicas</p> | <p>Alumnos</p> <p>Docente en formación.</p> <p>Problemática a desarrollar</p> | <p>5 de diciembre del 2022</p> | <p>Observación del trabajo elaborado por los alumnos</p> <p>Guión de escenografía</p> |

| Estrategias | Actividades | Recursos | Fecha de aplicación | Evaluación |
|---|-------------------|---|----------------------|------------------------------|
| <p>¡Se te va la lengua!</p> <p>Objetivo:</p> <p>Propicia la convivencia y confianza entre pares para participar</p> | Telaraña de Araña | <p>Alumnos</p> <p>Docente en formación titular</p> <p>Material bola de estambre</p> | 30 de enero del 2023 | Participaciones |
| | El pollo chillón | <p>Alumnos</p> <p>Docente en formación titular</p> <p>Material un pollo chillón</p> | 17 de abril del 2023 | Participación de los alumnos |

5. DESARROLLO REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

Estrategias

5.1 Estrategia 1 El interventor de problemas en marcha

El objetivo de esta estrategia es que el estudiante resuelva conflictos de forma pacífica reconociendo las conductas negativas que influyen en su actuar cuando algo no les funciona.

Para Ausubel (1986) la solución de conflictos para el aprendizaje es más completa, exige una transformación del conocimiento existente para adaptarlo a las demandas de una meta específica, reconociendo que las resoluciones de conflictos constituyen formas de aprendizaje significativas pág.

Actividad 1: Soldado Pérez (Anexo 3)

Esta estrategia se aplicó porque durante las clases, se han originado situaciones en donde observé que los estudiantes no mostraban una buena relación entre pares, son poco empáticos con las emociones del otro, les cuesta resolver problemas y asumir responsabilidades. *Durante la clase pude percibir a varios alumnos atentos, pero hay un grupito en particular que llama mi atención, me acerco, y retiro una hoja en la cual había adjetivos calificativos negativos sobre otros niños, les pregunté y nadie quiso contestar. Más tarde una niña se acerca y dice que ha sido su compañero, me dirijo hacia él y su reacción fue de miedo, él no sabía nada al respecto. (Vega, M. 31/10/22)*

Procedimiento

- Dar indicaciones: cuando el maestro dice equipos de 3 deberán llevar a 2 compañeros al punto indicado al integrante que representará al soldado Pérez, sin que este toque el suelo, una vez que logren la meta, el grado de dificultad aumentará, siendo 4 personas las que tendrán que dialogar y tomar acuerdos para salvar a dos compañeros y así sucesivamente. Explicarles, cuál era el objetivo de la actividad y de qué manera se relacionaba con el tema.
- Realizar la actividad.
- Trabajo durante la clase.

- Su estado de ánimo era pacífico.
- Estuvieron haciendo su actividad en su lugar.
- Cada uno realizó su reflexión.

El día lunes 30 de enero del 2023, se aplicó la actividad “Salvando al soldado Pérez”, para ello, se dio la indicación de salir a la explanada a realizar la actividad, se dieron las indicaciones de no tocar el suelo, orillando a los integrantes de cada equipo a dialogar y buscar estrategias para llegar al punto indicado, primero se integran en equipos de 3 posteriormente de 4 y de ellos se cargan a dos y así sucesivamente.

Se pretende que las conductas de los alumnos mejoren dentro de la clase, creando un ambiente pacífico y de confianza, en el que si existen diferencias puedan solucionarse mediante el diálogo. Por lo tanto, la categoría que se puede destacar en esta problemática es emocional, por lo que se considera pertinente trabajar la educación socioemocional. Dentro del documento “Aprendizajes clave para la educación integral” (SITEAL), en el apartado de “Educación socioemocional”, se menciona que al término de la educación secundaria el estudiante deberá asumir la responsabilidad sobre su bienestar emocional.

Todo fue un completo caos ya que no se obedecieron las indicaciones, la mayoría estaban dispersos en la cancha, haciendo todo menos llevar a cabo la actividad, para aquellos alumnos a los que las indicaciones les quedaron claras, se observó que estaban dando su mejor esfuerzo para poder ganar. Se suspendió la dinámica, debido al exceso de ruido y desorden que se generó, ocasionando que no se lograra el objetivo del juego, que buscaba que los adolescentes mejoraran su conducta dentro de las clases, mediante la creación de ambientes pacíficos y de confianza. Así, si existieran diferencias pudieran solucionarse a través del diálogo. Como consecuencia de la decisión tomada por la titular del grupo no se cumplió con lo esperado de esta actividad.

A partir de lo anterior, para lograr dar instrucciones claras, es vital utilizar un lenguaje sin ambigüedades, tanto a nivel oral como escrito, de tal manera que sean comprensibles para los estudiantes, facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje y la interrelación en el grupo.

El uso de la comunicación para impartir instrucciones, no solo implica la acción verbal por parte del docente sino también de acciones corporales. Por esta razón para lograr instrucciones claras y precisas se le pone límites al comportamiento del alumno, indicando cómo se espera que responda a la actividad. (Naren Jaramillo Chávez, 2017, p.12) .

Esta actividad también se puede modificar utilizando una cuerda, se amarra a una determinada altura, ingeniándose para poder ayudar a sus compañeros a cruzar sin tocar la cuerda, en caso de que uno la toque dos deben regresar al principio.

Actividad 2: Representaciones escénicas

El día 5 de diciembre del 2022 al concluir con el contenido científico del tema se dio la indicación de formar equipos máximo 5 integrantes para la elaboración de un guion y su posterior representación escénica (Anexo 4) en el que se plantea un problema al cual fuera posible darle una solución, para ello debían utilizar los materiales que tuvieran a la mano ya que todo sería improvisado. En un lapso de 10 minutos debían concluir con su pequeño guion para dar continuidad a la representación escénica, los tiempos se iban respetando, pasó el primer equipo, el segundo, al concluir el tercer equipo se acercó un alumno quien preguntó:

Estudiante: Maestra ¿Qué tal quedó la representación?

Maestra: Muy bien, la trama me gustó y actuaron bien, ¿quién escribió el guion?

Estudiante: Todos, mi compañera iba escribiendo las ideas, consideramos que es buena y estábamos en lo correcto, no nos hizo muchas correcciones (Fragmento extraído del diario del profesor, el 5 de diciembre del 2022).

Posteriormente continuaron las representaciones ordenadamente y se pudo concluir en el tiempo estimado.

El objetivo de que los estudiantes realizaran las escenografías, fue promover la solución de conflictos con base en sus conocimientos previos, al mismo tiempo desarrollan su creatividad, utilizando los recursos que tuvieran a la mano y pudieran crear, facilitar la comprensión y desarrollo del tema, permitiendo además, que por medio de la comunicación puedan expresarse oral y corporalmente, propiciando un ambiente agradable y divertido, esta actividad no se les dificultó y la disfrutaron demasiado, para evaluarla se utilizó una rúbrica (Anexo 5), en la que se evaluaron aspectos tales como: la forma en la que se conducen entre ellos, cumplimiento del guion, expresión oral, expresión corporal, la duración se adapta al tiempo establecido. Considero que a pesar del ruido que se generó en la elaboración y organización de papeles, se pudo concluir en tiempo y forma con las actividades.

Esta actividad funcionó y pude percatarme de que es una forma de conocimiento que va relacionada con la motivación, al mismo tiempo va guiando la conducta del estudiante, mediante las actitudes, percepciones y expectativas que tiene de sí mismo, ésta le permite incluirse en las tareas escolares. En esta ocasión se pidieron guiones cortos por los tiempos designados a la materia. Si se tiene la oportunidad de aplicarse en otra materia con mayor

disposición de tiempo recomiendo considerar no solo una pequeña representación, sino una obra de teatro, ya que a los alumnos les gusta, se sienten motivados, su actitud es positiva, desarrollan su creatividad y se adentran en su papel.

El teatro es un elemento fundamental para expresarnos y socializar, y más aún lo es para los adolescentes, les ayuda a tener un conocimiento más profundo de ellos mismos, de sus expectativas, pensamientos y sus acciones. Así, además el teatro puede convertirse en una estupenda herramienta educativa y de desarrollo de su autoestima.

5.2 Estrategia 2 Lengua Suelta

El objetivo de esta estrategia es propiciar la convivencia y confianza entre pares para participar.

Maslow (1943) propone un aprendizaje significativo y vivencial y lo define como el proceso que modifica la percepción que los individuos tienen de la realidad y deriva de la reorganización del yo.

Actividad 3: Telaraña de araña (Anexo 6)

Esta estrategia tiene como objetivo que el estudiante participe para retroalimentar su conocimiento.

La actividad de telaraña se utilizó al inicio de la clase del día 30 de enero del 2023, Al comienzo de la clase para conocer los aprendizajes previos de los estudiantes, con ayuda de una bola de estambre se da la participación de forma aleatoria a los estudiantes, dando respuesta a la siguiente pregunta: ¿Qué entienden por el tema: sujeto de derechos y dignidad humana?

Antes de comenzar la actividad dos chicas se acercan una de ellas muy amable me saluda y dice:

Estudiante 1: Que bueno que viniste maestra

Estudiante 2: ¿Qué vamos a hacer?

Maestra: Hoy vamos a comenzar la clase con un juego

Estudiante 2: En serio maestra, entonces nos va a sacar

Maestra: No, es una actividad que realizaremos dentro del salón, pasen a sus lugares

Estudiante 2: Mmm ¡va!

Al realizar la actividad estaban muy emocionados a tal punto que no importaba si se equivocaban al dar su participación.

Los resultados son percibidos al momento, la forma en que se conducen, aun cuando tenían miedo de dar su punto de vista respecto al tema, querían ser parte del juego.

Como maestros nuestra principal labor es la de transmitir conocimientos, pero si se quiere que el alumno aprenda a aprender, debe enriquecer la clase con su participación para que puedan ser protagonistas de su aprendizaje.

El objetivo de que los alumnos participaran se cumplió pues al jugar todos querían que el estambre llegara a ellos, aun cuando existía el miedo de que les tocara dar su opinión, se consideró como participación de clase.

El realizar estas actividades limita el tiempo que está destinado a cada actividad, para ello se debe ejemplificar con el propósito de que puedan retener y comprender la información con mayor facilidad algún tema, esta a su vez se recomienda que se relacione de preferencia con problemáticas relacionadas con lo cotidiano.

Vonderwell y Zachariah (2009), definen la interacción como la acción de “participar y unirse a un diálogo para un aprendizaje activo y comprometido”. Este es un factor preponderante en el proceso de aprendizaje, debido a que la interacción que existe en una experiencia educativa es la que define la manera en que el alumno aprende.

Actividad 4: El pollo chillón

Esta actividad al igual que la anterior tiene como objetivo identificar aprendizajes previos por medio de la participación activa

El día 17 de abril se inició la clase con el tema “Importancia de la igualdad e imparcialidad de la ley”, para lo cual se fueron realizando cuestionamientos, mismos que se complementaban con contenido científico. Para tomar en cuenta la participación se dio la indicación de dividir el salón en 2 grupos, (Anexo 7) quienes debían elegir a su primer participante, segundo, tercero y así sucesivamente. Tenían que pasar al frente de dos en dos, uno por cada equipo y dar respuesta a la pregunta, quien contestara correctamente sumaba un punto a su equipo. Esta actividad resultó en una situación de desorden, puesto que eran los mismos alumnos y alumnas quienes pasaban a dar la respuesta, no fue funcional que se diera la participación, se distraían con el sonido que generaba el juguete en este caso el pollo chillón solo se levantaban de su lugar para estar jugando con él, querían aventárselo entre ellos para tocarlo, la clase se interrumpió porque alumnos del segundo grado pasaron a exponer el tema “Vive sin drogas”, sumándole que no se obtuvo un producto, ya que no se autorizó que los adolescentes hicieran uso de su teléfono celular. Al día siguiente se dio continuidad al tema proyectando las diapositivas lo que les pareció asombroso llamando su atención e interés por el tema.

Para que esta estrategia funcione sugiero que el docente tome medidas que invite a los alumnos a realizar un mejor trabajo sin tener que llegar a una sanción, designando a los individuos quienes participaran en la primera, segunda y tercer ronda , haciendo de su conocimiento que al resto de los espectadores por equipo deberán guardar silencio y no interferir en la participación de los compañeros que se encuentran al frente, condicionando a los equipos, en caso de que esta regla se incumpla perderán un punto mismo que se otorgara al equipo contrario

6. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

Mediante el análisis retrospectivo de competencias, tanto genéricas como profesionales, y con base a la problemática detectada en el primer grado grupo “B”, correspondiente a la falta de compromiso e interés por la materia de Formación Cívica y Ética, ha sido posible establecer un tema de intervención, que en conjunto con la docente titular del grupo se ha podido llevar a cabo a lo largo de los últimos 6 meses. “En la actualidad, los procesos pedagógicos innovadores, productos de la creatividad de los involucrados en el proceso educativo, buscan nuevas formas de enseñar y aprender ante un mundo complejo y dinámico” (Vásquez, 2018). En efecto, el acto educativo es un proceso participativo de interacción social en el cual el docente guía al estudiante en la adquisición de la cultura, la construcción de conocimiento y el desarrollo de habilidades necesarias para contribuir de forma responsable en el desarrollo social y el cambio de la realidad”

Considero pertinente que todos los maestros que imparten alguna materia en el nivel secundaria pueda utilizar técnicas y procedimientos que ayuden a alcanzar los objetivos, capaz de aprovechar los recursos, y materiales que se encuentran a su alcance para dirigir el proceso enseñanza aprendizaje.

El principal objetivo de diseñar estrategias de aprendizaje con base en la ludicidad, era transformar la educación que estaban recibiendo mis alumnos y que , al mismo tiempo, no recurriera a un método tradicionalista, por lo que al planear, el contenido científico se plasmaba en diapositivas, complementando con herramientas tecnológicas como videos cortos, audios e infografías para que ellos comprendieran el contenido teórico, mediante juegos y debates, con la finalidad de que generaran aprendizaje significativo, por lo general las actividades que tenían que realizar para que se les evaluara, eran por medio de la creación de representaciones escénicas, resolviendo retos como el de salvando al soldado Pérez, o hacer de la participación por tal motivo se implementó la actividad de la telaraña para motivarlos a participar, al mismo tiempo hicieran una retrospectiva de su conocimiento previo y el adquirido durante las sesiones de clase, esperando que la comprensión de temas y los aprendizajes esperados se logaran.

La respuesta por parte de los alumnos fue positiva, sin embargo, durante la aplicación en la clase se generaba bastante ruido. no faltó el alumno que permanecía de pie, quien todo el tiempo quiere estar hablando. Considerando estos aspectos un problema para muchos maestros ya que, lo relacionan con el concepto de indisciplina, es necesario comprender que durante el nivel secundaria se trabaja con adolescentes, que es una etapa en la que se experimentan cambios drásticos hormonales, psicológicos y biológicos ocasionando que su adrenalina se dispara al máximo. Aunado a ello las personas tienen diferentes formas de trabajar, algunos tienen la capacidad de atender indicaciones y hacer en poco tiempo la actividad tal cual se solicitó, teniendo que esperar impacientemente a sus demás compañeros quienes tienen un ritmo más lento, ya que les cuesta comprender que es lo que tienen que hacer.

Para atender este factor trataba de mantener una interacción continua con ellos, porque inconscientemente cuando los alumnos están de pie, mirando hacia otro lado, hacen ruido, no cumplen con el material y generan descontrol en el grupo o tienen actitudes violentas, se deduce que quieren llamar la atención, o que son el niño problema, pero detrás de estas conductas existe un trasfondo familiar, sociales, clínicos, etc.

Por todo esto se trató de mantener comunicación, resolver dudas y si era necesario, repetir lo que acababa de decir, se hizo porque es probable que no sea solo un alumno el que no comprendió el tema o las indicaciones, pero por miedo a preguntar prefieren quedarse con la duda. Recordemos que la materia de Formación Cívica y Ética tiene un enfoque humanista en el desarrollo moral del estudiante, a fin de lograr la toma de conciencia personal sobre los principios y valores, llevando a cabo acciones para mejorar su entorno, a nivel personal, escolar y social para organizar e intervenir en la solución de conflictos para el bien común.

Estar al frente de un grupo como titular es muy diferente al mundo académico, viéndolo desde el punto de vista de un estudiante, pude darme cuenta que no es lo mismo la teoría que la práctica, ya que no solo nos enfrentamos a la realidad del mundo laboral, sino también a una población en constante transformación.

Al evaluar las actividades pude observar carencias en la conducción, por el nerviosismo después de que la titular interfería en las clases y no se encontraba la forma de dar continuación. Se evaluó el producto realizado, pero se olvidó hacerlo con las estrategias, las

actividades alcanzaban los propósitos esperados a través de la participación, observación y desempeño de los alumnos, dando cuenta del climax que se presentaba en el grupo. Hubo factores que impedían la continuación de las sesiones, por desorden, caso omiso a las indicaciones, porque no se le consideraba como maestra, sino practicante y si no estaba la titular era como si no existiera.

Al evaluar los trabajos las listas de cotejo no son funcionales al cien por ciento ya que solo se enfocan en verificar si el estudiante ha cumplido con las tareas que se le solicitan.

La transformación de la práctica educativa, va desde la mentalidad que se tiene como docente frente a grupo, razón que me obliga a prepararme todos los días, dispuesta a enfrentar todo reto que se presente, con una mentalidad abierta al cambio para así poder brindar una educación de calidad. Considero que tengo la vocación y me llena de satisfacción saber que dejo una gran huella en los alumnos, dándoles la confianza y herramientas necesarias para que se desarrollen académica y personalmente. Se disfruta la labor como docente, todos los días se dá el mayor esfuerzo, se hace con mucho cariño y amor sin importar las circunstancias en las que se encontró.

Para concluir puedo decir que no me equivoque al seleccionar las competencias con las que trabaje, en el caso de la C. Profesional: Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica. Esto es visible dentro de las planeaciones, desde la selección de estrategias a utilizar, la modificación de temas a otros más atractivos sin perder el enfoque, teniendo siempre presente que debe existir interacción entre maestro alumnos, las sesiones también fueron de aprendizaje.

Los comportamientos de los alumnos obligaban a poner en práctica esta competencia genérica: “Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones”. Para dar solución a las problemáticas que se iban presentando dentro del salón la respuesta debía ser rápida y concisa, siempre buscando la mejor solución al problema, lo que facilitaba la resolución de la problemática en clase es la comunicación que se tenía con los niños.

7. REFERENCIAS

Antonio Latorre, (2005). La investigación – acción Conocer y cambiar la práctica educativa.

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

Ausubel (1986) El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>

Campos, (2019) Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia.

<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2138>

Guillén, (2020). La importancia del juego para el aprendizaje. [https://aulaabierta.info/gamificacion-](https://aulaabierta.info/gamificacion-la-importancia-del-juego-a-la-hora-de-aprender/#:~:text=Por%20la%20neurociencia%20sabemos%20que,lo%20que%20se%20est%C3%A1%20haciendo.)

[la-importancia-del-juego-a-la-hora-de-aprender/#:~:text=Por%20la%20neurociencia%20sabemos%20que,lo%20que%20se%20est%C3%A1%20haciendo.](https://aulaabierta.info/gamificacion-la-importancia-del-juego-a-la-hora-de-aprender/#:~:text=Por%20la%20neurociencia%20sabemos%20que,lo%20que%20se%20est%C3%A1%20haciendo.)

Elliott. J. (1994). La investigación –Acción en educación. Recuperado de:

https://books.google.com.mx/books/about/La_investigaci%C3%B3n_acci%C3%B3n_en_educaci%C3%B3n.html?id=eG5xSYGsdvAC&redir_esc=y

Hernández R. M. (2017) Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas

<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>

Jaramillo C. (2017) INSTRUCCIONES EN EL AULA

<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/download/6050/6750/>

Jiménez, V. (1996). La lúdica como experiencia cultural: Etnografía y hermenéutica del juego.

Santafé de Bogotá : Cooperativa Editorial <https://core.ac.uk/download/pdf/286064824.pdf>

Jiménez Vélez, C. A. (2002). Recreación, Ludica y juego. Recuperado de:

<http://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/recreaci-n-l-dica-y-juego>

Macías, E. (2017). La interacción comunicativa y la convivencia escolar en el aula de la educación

secundaria. (Tesis doctoral, Universidad de Extremadura, Extremadura, España.)}

https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/5761/1/TDUEX_2017_Macias_Montero.pdf

Mora F. (2019). Neuro Educación. Solo se puede aprender aquello que se ama.

https://www.colegar.com/colegar/archivo_aporte_id209_1599168691253.pdf

Nohemy, (2014) Técnicas e instrumentos para la recolección de información en la investigación

acción participativa. Recuperado de: [https://docplayer.es/50286803-Tecnicas-e-](https://docplayer.es/50286803-Tecnicas-e-instrumentos-para-la-recoleccion-de-informacion-en-la-investigacion-accion-participativa.html)

[instrumentos-para-la-recoleccion-de](https://docplayer.es/50286803-Tecnicas-e-instrumentos-para-la-recoleccion-de-informacion-en-la-investigacion-accion-participativa.html)

[informacion-en-la-investigacion](https://docplayer.es/50286803-Tecnicas-e-instrumentos-para-la-recoleccion-de-informacion-en-la-investigacion-accion-participativa.html)

[accion-](https://docplayer.es/50286803-Tecnicas-e-instrumentos-para-la-recoleccion-de-informacion-en-la-investigacion-accion-participativa.html)

[participativa.html](https://docplayer.es/50286803-Tecnicas-e-instrumentos-para-la-recoleccion-de-informacion-en-la-investigacion-accion-participativa.html)

Nunes de Almeida, (2002). Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos

https://books.google.com.pr/books?id=AHi_OJSXRGAC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

https://books.google.com.pr/books?id=AHi_OJSXRGAC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Rafael Porlan, (1988) El Diario del Profesor un recuento para la intervención en el aula. P.

<https://ariselaortega.files.wordpress.com/2013/11/4-porlan-rafael-el-diario-del-profesor.pdf>

Jean Piaget, (1995). Teoría del Desarrollo Cognitivo recuperado de

<https://www.uv.es/~marcor/Piaget/Intro.html>

SEP. Plan y programas de estudio 2017. Recuperado de
Aprendizajes_clave_para_la_educacion_integral.pdf

en:https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/10933/1/images/Aprendizajes_clave_para_la_educacion_integral.pdf

SEP. Plan y programas de estudio para la educación básica. Secretaría de Educación Pública. agosto de 2018. <https://www.gob.mx/sep/articulos/aprendizajes-clave-para-la-educacion-integral>

Tobón, (2010). Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo, diseño curricular y didáctica. ECOE. Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje

<http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf>

Topping, K. (2015). Tutoría entre iguales: Método antiguo, nuevos avances. Infancia y Aprendizaje. <http://doi.org/10.1080/02103702.2014.996407>

Vazquez-Calvo, B., Martinez-Ortega, F. J., & Cassany, D. (2018). Retos y oportunidades en la educación lingüística y tecnológica. <https://helvia.uco.es/handle/10396/17192>

Velazco, M. y Mosquera. Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo. PAIEP. (2010).

Recuperado en:
http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf

Vinyamata, (2001) COMPETENCIAS EMOCIONALES Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS
INTERPERSONALES EN EL AULA

https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/lb/aproximacion_al_conflicto.html

Vonderwell y Zachariah (2009), Participación activa en clases. Factores que intervienen en la
interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas.

<https://www.redalyc.org/journal/2630/263070795007/html/>

ANEXO 1. ENCUESTA APLICADA A LOS ALUMNOS DE 1° B

~~pink~~

venom _____

-

3.- ¿Cuántas horas dedicas a tareas escolares y estudio fuera del horario de clases?

a) de 0 a 30 minutos

b) 1 a 2 horas

c) Más de 3 horas

d) No dedico tiempo para hacer tareas en casa, llego a hacerlas en la escuela.

4. ¿Realizas alguna actividad extra al salir de la escuela?

a) Asisto a talleres, clases de regularización, cursos. ¿cuál? Taller de dibujo casa de cultura

b) Trabajo

c) Nada

¿Practicas algún deporte? ¿Cuál? Si futbol básquetbol

¿Qué redes sociales utilizas más?

~~facebook~~

5.- Escribe ¿cuál es tu materia favorita y por qué?

6.- Al realizar una actividad académica ¿qué es lo que más disfrutas?

Historia

7.- Cuando no entiendes un tema escolar ¿A quién acudes para recibir ayuda?

a) Familia

b) Maestros

c) Compañeros del aula

d) otros

8.2 ANEXO 2. "ACTIVIDAD PARA CONOCER SU PERSONALIDAD"

Hand-drawn personality activity form for Carlos Alexander Rasso Aguilera. The form is decorated with colorful borders and includes various illustrations of children and objects. The text is written in Spanish and includes the following information:

- Nombre:** Carlos Alexander Rasso Aguilera
- Estoy en:** 1º grado
- Tengo:** 11 años
- Hoy me siento:** Feliz
- Mi comida favorita:** Enchiladas
- Mi película favorita:** pelis de terror
- Lo que me pone triste:** No ir a la escuela
- Cuando sea grande quiero ser:** Doctor
- Mis mejores amigos:** Bryan, Sebas
- Lo que más me gusta:** Matematicas
- Mi color favorito:** rojo
- Lo mejor de mis vacaciones fue:** estar con mi familia

ANEXO 3. “ACTIVIDAD SALVANDO AL SOLDADO PÉREZ”

CONVIVENCIA PACÍFICA Y SOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Tema: Formas de hacer frente al conflicto

Situación didáctica: ABC

Aprendizaje esperado: Comprende los elementos que intervienen en un conflicto y crea las condiciones básicas para solucionarlo.

Recursos y materiales a utilizar por el alumno:

Lápiz/ Lapicero, cuaderno, hojas blancas.

Actividades de reforzamiento (descripción):

Salvando al soldado Pérez

Productos a obtener: Reflexión sobre el cómo se logró llevar a cabo la actividad a través de la comunicación

Evaluación: Actividad sumativa

Breve descripción para el uso del material:

Un integrante representará al soldado Pérez, y para salvarlo, deberá llegar al otro extremo sin tocar el suelo, para ello los otros integrantes tendrán que dialogar y buscar una estrategia para lograr el objetivo, primero se integran en equipos de 3, buscando salvar a uno, posteriormente de 4 y así sucesivamente.

Sesión 1 Secuencia didáctica

5 minutos **INICIO**

- Realizar equipos y dar instrucciones del juego

35 minutos **DESARROLLO**

- Salir a la explanada para realizar la actividad “Salvando al soldado Pérez”
- Realizar una reflexión de los retos a los que se enfrentaron para dar una solución al problema.

10 minutos **CIERRE**

- Se da la participación voluntaria a 3 alumnos para que compartan sus experiencias durante el desarrollo de la dinámica.

ANEXO 4. ACTIVIDAD 2 “REPRESENTACIONES ESCÉNICAS”

Tema: Formas de hacer frente al conflicto.

Situación Didáctica: ABC

Aprendizaje Esperado: Valora la participación social y política responsable, informada, crítica y comprometida y participa colectivamente para influir en las decisiones que afectan su entorno social y escolar

Recursos y materiales a utilizar por el alumno:

Lápiz/ Lapicero, cuaderno, hojas blancas, material que puedan utilizar para realizar una escenografía

Actividades de reforzamiento (descripción):

Representaciones escénicas

Productos a obtener: Actuación

Evaluación: Rúbrica

Breve descripción para el uso del material:

Con recursos que el estudiante tenga a la mano deberán improvisar una representación escénica sobre alguna situación en la que puedan participar de forma responsable.

Sesión 1 Secuencia didáctica

10 minutos **INICIO**

- Ver el video ¿Qué es la justicia?

Una vez explicado el tema el alumno deberá organizarse en equipos de 5 personas.

20 minutos **DESARROLLO**

- En equipo, deberán realizar un guion que aborde una problemática social, política, cultural, en la que se vea reflejada su participación, posteriormente repartir papeles para su representación escenográfica.

20 minutos **CIERRE**

- Cada equipo tendrá escasos 3 minutos para pasar al frente y hacer su representación escenográfica

ANEXO 5. RÚBRICA PARA EVALUAR REPRESENTACIÓN ESCÉNICA

Se define representación teatral como el arte de la representación, es la vivencia creativa de roles distintos a nuestra identidad propia.

| NO. | CRITERIO | PTO. | | PTO. | | PTO. | | PTO. | |
|-----|---------------------------|------|---|------|---|------|---|------|--|
| 1 | Escenografía | 2 | Se presenta una escenografía acorde al tema central de la obra, utilizando diferentes implementos vistos en clase, y mostrando diferentes escenarios. | 1.5 | Presentan escenografía, pero no es suficiente para, ya que solo es un escenario. | 1 | Presentan una escenografía escasa, solo muestran algunos implementos del tema principal. | .5 | La escenografía no es acorde con el tema. |
| 2 | Vestuario | 2 | Todos los integrantes del equipo presentan vestuario acorde al personaje representado. | 1.5 | No todos los integrantes presentan vestuario de acuerdo al personaje representado. | 1 | Presentan vestuario, pero no es acorde al tema representado. | .5 | Ninguno de los integrantes presenta vestuario para la obra. |
| 3 | Expresión oral | 2 | Su expresión es muy clara y utilizan un tono de voz fuerte, con distintos matices de voz característicos de sus personajes. Llaman la atención del público. | 1.5 | Representan claramente el personaje de cada uno, sin embargo el tono de voz no es tan fuerte. | 1 | Su expresión es plana, no se muestra diferencia entre un personaje y otro, no captan la atención del público. | .5 | Su expresión no es clara, y sus tonos de voz son muy bajos. |
| 4 | Expresión corporal | 2 | Utilizan adecuadamente los espacios, se mueven y realizan distintos gestos acordes a su personaje. | 1.5 | Utilizan el espacio asignado y se mueven, pero no son constantes en sus movimientos. | 1 | No utilizan todo el espacio asignado, se mueven y realizan gestos de manera mínima. | .5 | No realizan movimientos en el escenario, siempre permanecen en su lugar, muestran inseguridad. |
| 5 | Duración | 2 | Se ajustan totalmente al tiempo establecido. | 1.5 | La duración de la obra varía un poco del tiempo establecido. | 1 | Sobrepasa el tiempo establecido. | .5 | No alcanza la duración establecida, o la sobrepasa excesivamente. |

ANEXO 6. ACTIVIDAD TELARAÑA DE ARAÑA

Tema: Sujeto de derechos y dignidad humana

Situación didáctica: ABC

Aprendizaje esperado: Argumenta sobre las acciones y las condiciones que favorecen u obstaculizan el derecho al desarrollo integral de los adolescentes

Recursos y materiales a utilizar por el alumno:

lápiz/ lapicero, cuaderno, hojas blancas

Actividades de reforzamiento (descripción):

Telaraña de araña

Productos a obtener: Dibujo

Evaluación:

Breve descripción para el uso del material

Al inicio de la clase con ayuda de una bola de estambre, se da la participación de forma aleatoria a los estudiantes y con base a sus conocimientos previos mencionen ¿Qué entienden por el tema? Para ello dan respuesta a la pregunta ¿Qué entiendes por derecho integral?

Sesión 1 Secuencia didáctica

10 minutos **INICIO**

- Realizar una lluvia de ideas en grupo con sus conocimientos previos sobre el concepto de bienestar integral. La participación se da mediante el juego la papa caliente, así ellos deberán pasar una bola de estambre sin soltar la punta del estambre que les tocó.
- Completar el diagrama “mi bienestar” para identificar las acciones que se necesitan para lograr un desarrollo integral.

25 minutos **DESARROLLO**

- Compartir su diagrama con la participación de tres estudiantes elegidos aleatoriamente.
- Reflexionar el texto “Panorama en México respecto al desarrollo integral de las y los niños y adolescentes”

15 minutos **CIERRE**

- Responder la siguiente pregunta:
- ¿De qué manera los factores sociales, políticos, económicos de un país o de una familia son obstáculos para el desarrollo integral de las y los adolescentes?
- Calificar actividades.

ANEXO 7 ACTIVIDAD POLLO CHILLÓN

Tema: Importancia de la igualdad e imparcialidad de la ley

Situación didáctica: ABP

Aprendizaje esperado: Participa en proyectos para promover una cultura incluyente e intercultural en sus espacios de convivencia

Recursos materiales a utilizar por el alumno: lápiz/ lapicero, cuaderno, hojas blancas, proyector, presentación en canva, video

Actividades de reforzamiento (descripción):

[El pollo chillón](#)

Productos a obtener: cómic

Evaluación: rúbrica

Breve descripción para el uso del material:

Se dividió el salón en 2 grupos, quienes debían elegir a su primer participante, segundo, tercero y así sucesivamente. Tenían que pasar al frente de dos en dos, uno por cada equipo y dar respuesta a la pregunta, quien contestara correctamente sumaba un punto a su equipo.

Sesión 1 secuencia didáctica

11 minutos **INICIO**

Responde las siguientes preguntas en base a tus conocimientos previos

- ¿Qué entiendes por inclusión?
- ¿Qué es para ti la discriminación?
- ¿Qué entiendes por exclusión?
- ¿Qué es la igualdad?
- ¿Qué entiendes por prejuicio?

28 minutos **DESARROLLO**

- Proyectar las diapositivas con el tema de importancia e imparcialidad de leyes, proyectar el video de la encuesta nacional sobre discriminación 2022 y comentar los tipos de discriminación.
- Proporcionar casos sobre discriminación para su análisis.
- En parejas seleccionar un tipo de discriminación para elaborar un cómic el cual se exhibirá frente a grupo.

12 minutos **CIERRE** Revisar Producto



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES. RESULTADOS FUERTES.

"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".

Santiago Tianguistenco, Méx., a 19 de junio de 2023

**C. ALEGRÍA HEREDIA DÍAZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
PRESENTE**

La que suscribe Osmara Enríquez Flores, Asesora de la estudiante Miriam Sarahi Vega Gil matrícula 191519530000 de 8° semestre de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado Estrategias lúdicas de aprendizaje para la enseñanza de la formación cívica y ética. en la modalidad de Informe de prácticas profesionales; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

Sin otro particular, le envió un atento y cordial saludo.

ATENTAMENTE

**Osmara Enríquez Flores
Asesora**



AV. DEL MAESTRO No. 201, SANTIAGO TIANGUISTENCO, ESTADO DE MÉXICO, C.P. 52600
TEL. (01713) 13 5 37 50, e-mail: normalsantiago@edugem.gob.mx

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO

"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".

Escuela Normal de Santiago Tianguistenco

Oficio Núm.: 2096/22-23
Santiago Tianguistenco, Estado de México,
10 de julio de 2023

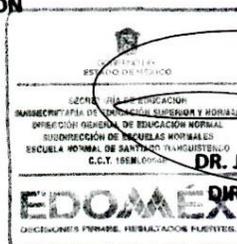
MIRIAM SARAHI VEGA GIL
ALUMNA DE OCTAVO SEMESTRE
DE LA LICENCIATURA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA FORMACIÓN
ÉTICA Y CIUDADANA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
PRESENTE

La Comisión de Titulación, por este medio **comunica** a usted que, después de realizar la revisión de su documento y con fundamento en los Lineamientos para organizar el proceso de titulación (Plan de Estudios 2018), se autoriza el Informe de Prácticas Profesionales "**Estrategias lúdicas de aprendizaje para la Enseñanza de la Formación Cívica y Ética**" por lo que puede proceder con los trámites correspondientes.

Deseando que esta última etapa de su formación inicial, la desarrolle con responsabilidad y convicción.

ATENTAMENTE


DRA. ALEGRIA HEREDIA DIAZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



Vo. Bó.


DR. JOSÉ ROJAS MARA
DIRECTOR ESCOLAR



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE ESCUELAS NORMALES