



ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL ESTADO DE MÉXICO



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE EN GRUPOS MULTIGRADO DE CAM.

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN INCLUSIÓN EDUCATIVA

PRESENTA
MANUEL EDUARDO GONZÁLEZ VÁZQUEZ

ASESOR
CRISTINA GARCÍA GAYTÁN

ATIZAPÁN DE ZARAGOZA, MÉXICO.

JULIO 2023.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres

Primero quiero agradecer a mi madre, quien ha sido mi más grande motor para seguir adelante, por siempre apoyarme a pesar de todo y nunca dejarme caer, por el sacrificio que hace día a día para poder permitirme llegar a la culminación de esta etapa de mi vida, además de tener el gran valor de ser madre y padre a la vez cuando más lo necesitaba. Y a mi padre que, a pesar de ya no estar en vida, siempre me motivo a seguir, porque sus enseñanzas siempre estuvieron presentes, y porque se que siempre estuvo a mi lado y se que estará orgulloso de mí. Y a los dos por darme la gran dicha de ser du hijo.

A mis hermanos

Gris, Luis, Gerónimo, Carlos y Diego, quiero decirles que los quiero mucho y siempre estarán conmigo a donde quiere que vaya, gracias por siempre creer en mí y nunca darme la espalda. Por permitirme llegar tan lejos gracias a su apoyo y a sus palabras de aliento, porque a pesar de la distancia siempre están presentes. Quiero que sepan que cada uno de ustedes es un gran ejemplo a seguir para mí de superación, preparación, sacrificio, empeño y dedicación, lo que me ha permitido formarme como la persona que hoy soy.

A mi novia

Por acompañarme en este camino, por siempre motivarme a seguir adelante y no dejar que me rindiera cuando sentía que ya no podía, porque gracias a tu compañía los momentos difíciles los podía superar mucho más fácil, por ser mi cómplice en cada momento y por siempre escucharme cuando me desahogaba contando mis historias que vivía dentro del CAM. Gracias por darme la fuerza y la valentía para luchar por lo que quiero.

A mis amigos de la Normal

Porque gracias a sus ocurrencias, chismes y momentos que pasamos juntos, la estancia en la Normal siempre fue más fácil. Les agradezco por ser parte de este camino tan complicado, porque cada una de ustedes me dejo ver lo importante de una amistad. Les agradezco el haberme dejado ser parte de sus vidas durante estos cuatro años, siempre les desearé lo mejor.

A mis amigos

Quienes se convirtieron en unos hermanos de otra madre, a quienes nunca me abandonaron, a todos aquellos que siempre me decían “maestro” cuando apenas empezaba en esta gran carrera, a quienes a pesar de no entender de lo que les hablaba siempre me preguntaban y estaban atentos a todo lo que les enseñaba de la Normal. Fernando, Aldair, Tatis, Josué y muchos más, porque gracias a todos los momentos que vivimos juntos me hicieron darme cuenta que la amistad es un proceso muy importante para formarte como persona, y gracias a sus consejos hoy estoy llegando a la culminación de una nueva meta.

A mi asesora y maestros

A mi asesora gracias por su tiempo, dedicación y todos aquellos consejos que me dio para poder llegar a la cumbre de este documento, porque a pesar de que los tiempos nos presionaban, siempre me dio la calma para poder seguir adelante.

Al maestro Miguel, gracias por aportarle experiencia a mi trabajo, sus consejos siempre me hicieron cuestionarme y mejorar lo que estaba haciendo.

Y en general a todos los maestros que estuvieron presentes durante mi formación como Lic. En inclusión Educativa, ya que, gracias a sus enseñanzas, consejos, presiones, regaños y de más, me llevaron a crear la persona que hoy soy. A quienes me brindaron su mano cuando conocieron mi historia. Gracias por siempre creer en mí, y con cada palabra hacerme ver que todo aquello que estaba haciendo valía la pena.

A Manuel Eduardo González Vázquez

A ti tengo tantas cosas que agradecerte, por nunca darte por vencido a pesar de todo lo que has vivido, por siempre querer salir adelante, aunque las cosas se pongan difíciles, porque si te hubieras dado por vencido hoy no sabría qué sería de ti. Quiero agradecerte por siempre buscar mejorar y dar todo de ti en todo lo que haces. Hoy estas terminando una nueva etapa en tu vida, y te felicito porque todo el sacrificio, tiempo y dedicación que le has brindado a esta formación, puesto que hoy está rindiendo grandes frutos que te harán darte cuenta que todo ha valido la pena.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
1. ESTRUCTURA DE MI PRÁCTICA INTENCIÓN.....	11
1.1 Competencias docentes	12
1.2 Justificación.....	13
1.3 Caracterización del contexto escolar.....	15
2. REVISIÓN TEÓRICA.....	19
2.1 Población estudiantil	20
2.1.1 Síndrome de Down	20
2.1.2 Discapacidad intelectual (DI)	21
2.1.3 Parálisis Cerebral Infantil (PCI)	23
2.2 Inclusión educativa y la gamificación.....	23
2.3 Motivación en la educación.....	24
2.4 Aulas/grupos Multigrado.....	26
2.5 Aprendizaje significativo	27
3. APARTADO 1 METODOLOGÍA Y PLAN DE ACCIÓN INICIAL	29
3.1 Descripción del Plan de Acción Inicial.....	31
4. APARTADO 2 CICLOS REFLEXIVOS	37
4.1 Ciclo Reflexivo	38
4.2 Primer momento de la reflexión. Plan de Acción Inicial (Ciclo reflexivo de Gibbs).....	41
4.2.1 Ciclo reflexivo 1.....	41
4.3 Plan de mejora 1	51
4.4 Ciclo reflexivo 2.....	55
5. APARTADO 3 PLAN DE MEJORA 2	70
5.1 Ciclo reflexivo 3.....	71
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	83
7. REFERENCIAS.....	90
8. ANEXOS	92

INTRODUCCIÓN

El presente documento es un informe de prácticas profesionales, mismo que he creado durante el último semestre en mi estancia en la Escuela Normal de Educación Especial del Estado de México (ENEEEM) para así poder obtener mi título de licenciado en Inclusión Educativa, lo cual representa la culminación de mi formación docente y de retos que me llevaron a crear una perspectiva de mejora en mi práctica profesional.

A lo largo de mi formación docente, me he podido percatar de la importancia de poder reflexionar sobre el que hacer docente y sobre lo que realizo dentro de mi propia práctica profesional, puesto que el poder reflexionar sobre ella, se convierte en uno de los ejercicios más importantes para la docencia, ya que:

La reflexión es un conjunto de procesos a través de los cuales el docente aprende de la experiencia, mediante la recolección de datos que deben ser contrastados por el propio docente o en colaboración con otro, lo cual nos llevará a poder analizar nuestro trabajo diario dentro del aula, en donde tomamos decisiones, realizamos cambios y tenemos esa autonomía profesional para poder crear aprendizajes desde nuestra experiencia. (Shulman 1987; 2005).

Asimismo, el autor Korthagen (2010), nos menciona que la reflexión sobre la práctica es beneficiosa para los docentes, esto debido a que:

Permite recapacitar sobre algunos de las causas, a veces difícilmente explicables, del comportamiento docente: ¿por qué hago lo que hago?

Ayuda a pensar sobre las experiencias de la clase con base en sus preocupaciones personales,

Permite descubrir nuevas y mejores formas de hacer las cosas en el aula, la escuela, la zona, cuando se realiza sistemáticamente a partir de describir, resignificar, comparar y transformar la práctica, tomando conciencia de sus aspectos esenciales;

Ayuda a profundizar e ir más allá de formas superficiales de analizar problemas y plantear soluciones pedagógicas;

Impulsa el aprendizaje docente entre pares, ya que el apoyo de los colegas es más efectivo que la formación individualista y no colaborativa.

Dicho de otra forma, la reflexión sobre nuestra práctica docente, nos lleva a poder pensar sobre lo que hacemos, cómo lo hacemos y por qué lo hacemos, además nos permite situarnos en el contexto escolar al que estamos sujetos y observar las características del mismo, para que de este modo, podamos tomar decisiones para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de las alumnas y los alumnos basado en las experiencias previas de cada docente; de igual forma permite crear nuevos lazos entre docentes, puesto que el poder crear diálogos entre colegas para poder compartir saberes, experiencias, conocimientos y valores, permitirá no solo replantear nuestra práctica, sino que también permitirá crear ambientes enriquecedores en información con miras a la mejora educativa del plantel.

En este sentido, se busca que los docentes en formación desarrollen competencias profesionales a partir de la propia experiencia y práctica habitual en los centros que se encuentran, esto debido a que durante las prácticas realizan de forma consciente la reflexión, autoevaluación y autocorrección de las actividades cotidianas, por lo que:

Esta metodología permite solucionar con éxito situaciones prácticas, favorece aprender de la propia práctica, promueve la construcción individual o grupal de propuestas para la mejora de la intervención docente mediante la reflexión metodológica, aporta profesionalidad al docente y transforma la práctica diaria en un proceso de investigación-acción. Asimismo, al desarrollar competencias profesionales se intenta comprender de forma crítica las situaciones con las que se enfrenta al abordar cuestiones y retos profesionales como objeto de investigación en pleno contexto real y no únicamente teórico. (Perrenoud, 2010. Citado en Moreno, O. Pérez, I. y Martínez, L. 2020).

Por lo anterior, es que el presente informe de prácticas profesionales tiene como finalidad, desde una perspectiva crítica y reflexiva, poder analizar mi intervención docente en el Centro de Atención Múltiple (CAM) que me encuentro, puesto que permitirá poder observar cómo es que a partir de una reflexión que realizo de mi actuar docente, me lleva a un proceso de cuestionamiento, indagación, análisis y experimentación constante.

Por otro lado, el trayecto de práctica profesional que se nos destina a los docentes en formación y futuros docentes, es un espacio que no solo nos permite reflexionar sobre nuestro actuar docente con miras al futuro, sino que además nos permite articular conocimientos didácticos, tecnológicos, disciplinarios y científicos enfocados en la búsqueda de cubrir con las

necesidades que el entorno nos exige, asimismo, la escuela normal en la que nos encontramos nos provee de cursos que nos servirán como insumos para el diseño de nuestras planeaciones enfocadas en atender a la diversidad dentro del grupo, de igual forma, la práctica nos permitirá llevar a cabo acciones, estrategias e intenciones con el alumnado, y así buscar transformar la propia intervención, aunado a ellos, se busca brindar una nueva oportunidad de aprendizaje con un enfoque formativo en cada niño que asiste a la escuela.

En este mismo sentido, la práctica permite establecer una relación de ida y vuelta entre la teoría y la realidad, por tanto se constituye en un espacio privilegiado para la concreción de los aprendizajes que los estudiantes adquieren a través de los cursos de la malla curricular; de la misma forma sirve para comprender, confrontar y argumentar acerca de la viabilidad, pertinencia y relevancia de los referentes teóricos, los enfoques, las estrategias, los diseños de intervención y las propuestas de evaluación una vez que se materializan en contextos específicos. Por esa razón, “es importante tener presente la relación entre el cómo, el qué y el para qué de las acciones que realiza el docente”. (SEP, 2012).

Es por ello que, el desarrollo de competencias profesionales por parte de los futuros docentes será de suma importancia, puesto que serán estas las que guiarán el quehacer docente al momento de utilizar los referentes teóricos, metodológicos, didácticos y técnicos de forma pertinente y de acuerdo a los contextos que nos encontremos, así como el nivel curricular de los estudiantes, el nivel educativo y la propia cultura institucional. Así, el futuro docente buscará a partir de la experiencia y los aprendizajes obtenidos dentro de las normales, convertir el aula en un espacio de generación de aprendizajes, con estrategias innovadoras que busquen transformar la docencia y del mismo modo crear aprendizajes significativos en las alumnas y los alumnos.

Es así que, el presente informe de prácticas profesionales pretende ser un documento analítico que se construye a partir de la práctica con una serie de acciones, que permiten analizar mi propio proceso de intervención docente retomando los saberes de la investigación-acción y llevando a cabo la praxis, concepto que apunta a partir de un conocimiento de la realidad, haciendo una crítica de esta, y mismo que culmina en la elaboración de un plan que orienta la acciones para su transformación.

De acuerdo con la (SEP, 2017), en el Informe de Prácticas Profesionales se describen las “acciones, estrategias, los métodos y los procedimientos llevados a cabo por la población

estudiantil, y tiene como finalidad mejorar y transformar uno o algunos aspectos de la práctica profesional.

La siguiente investigación plasmada en el informe de prácticas profesionales, surge a partir de la elección, búsqueda y utilización de una estrategia que motive el proceso de aprendizaje de los estudiantes multigrado (4º, 5º y 6º) de CAM, cuyo propósito se encuentre encaminado a favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje a partir del diseño y aplicación de estrategias específicas que atiendan las necesidades de los alumnos de multigrado, que los estudiantes a partir de las estrategias implementadas, logren el desarrollo de habilidades y competencias, lo cual se convierta en un aprendizaje significativo. Por lo que la investigación se encuentra enfocada en la aplicación de la gamificación como una estrategia favorecedora del aprendizaje, misma que desde un enfoque pedagógico busca favorecer la motivación dentro de un grupo multigrado en CAM, para crear aprendizajes significativos en las alumnas y los alumnos. La estrategia que busca transformar tanto la enseñanza del maestro como el aprendizaje de los estudiantes, está enfocada en la creación de ambientes innovadores y enriquecedores de enseñanza, buscando despertar la motivación en los estudiantes de manera positiva para hacerlos parte de su propio proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula.

De este modo, vista a la gamificación desde un enfoque pedagógico, se busca hacer uso de la estructura que el autor Marne, Wisdom (2016) nos propone, puesto que al ser analizada su estructura, los aspectos que el autor maneja para poder hacer efectiva la estrategia, se encuentra completamente relacionada a la práctica que se realiza dentro de las aulas día con día por parte de los docentes en cualquier nivel educativo, sin ser completamente necesario ni obligatorio el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Aunque la Gamificación en su raíz refiere al “game” y muchas veces trasladada a los videojuegos interactivos, diversos autores nos dejan ver que esta estrategia “se refiere al uso de elementos y principios de diseño de juegos para ser usados en contextos que no son de juego, (Contreras, 2016. Citado por Zepeda, Abascla y López, 2016), por lo que poder aplicarlos en diversos contextos educativos (a pesar de las características) construiría una nueva forma de innovar la enseñanza y potenciar el aprendizaje en las y los estudiantes.

Ahora bien, la utilización de la gamificación en el salón de clases tiene impacto significativo, así la Universidad de Valparaíso (2017), señala lo siguiente: “Brinda

retroalimentación a los estudiantes; Otorga información al docente; Estimula la relación entre compañeros; Proporciona momentos para el aprendizaje activo; Los aprendizajes de los estudiantes son mejorados; Motiva a los estudiantes para que participen de forma activa en el aula”, es así que el poder sumergir la educación en una estrategia como lo es la gamificación no solo construiría espacios motivadores, sino que además daría el banderazo inicial para poder crear retos cognitivos, crear experiencias significativas a partir de diversos juegos, y además con esta estrategia se busca hacer que los docentes salgan de su zona de confort (o lo conocido como educación tradicionalista), y experimenten con nuevas formas de enseñar, en donde el juego, la motivación, las emociones, el compañerismo y la retroalimentación sean parte de la enseñanza diaria, llevando así a la búsqueda de obtener mejores resultados en la enseñanza dentro del aula o la escuela.

Por otro lado, el CAM No. 21 José Vasconcelos, ubicado en el municipio de Tultitlán, Estado de México, es la escuela en la que tuve la oportunidad de poder llevar a cabo mi formación profesional, y misma que me permitió trabajar con un grupo multigrado de 4º, 5º y 6º de primaria (primaria alta), el cual se encuentra integrado por 7 alumnos, de los cuales 4 son hombres y 3 mujeres y cuyas edades oscilan entre los 9 y 12 años. Tuve la oportunidad de trabajar con el grupo durante todas mis jornadas de prácticas, y a partir de esta interacción y de las múltiples experiencias y retos que a los que me enfrente es que surge el poder seleccionar la estrategia de la gamificación como una manera de fortalecer mi propia práctica docente, puesto que surge en mí la necesidad de crear ambientes más motivadores durante mis intervenciones, salirme de lo rutinario y así favorecer el aprendizaje del grupo.

Finalmente, el contenido del presente informe de prácticas profesionales está compuesto por un autodiagnóstico de mis competencias, tanto genéricas como profesionales, lo cual me lleva a apuntar hacia la mejora de mi práctica educativa, misma que me llevara a la creación de un plan de acción que me permita organizar mis objetivos y plantear metas en mi práctica docente, buscando así que se relacione y de respuesta a las necesidades de mis alumnas y alumnos, por lo cual tuve que construir una revisión teórica que de sustento y respaldo a las decisiones que tome dentro de mi intervención, por lo que hago una investigación acerca de la población que constituye el aula, de las discapacidades y condiciones que envuelven al grupo, así como de los aspectos a trabajar dentro del informe de prácticas profesionales como lo es la estrategia de gamificación, la

motivación del alumnado y el aprendizaje significativo. Posteriormente, está conformada por ciclos reflexivos basados en la metodología de Graham Gibbs, los cuales me llevaron a replantear mi práctica docente a partir del análisis de mi actuación frente al grupo y de las respuestas de los y los alumnos frente a ella. Por consiguiente, el documento da fin al encontrarse con las conclusiones y recomendaciones, mismas que dan cuenta de lo que viví al hacer uso de una estrategia dentro de mí actuar docente, donde se narran los aprendizajes obtenidos de la práctica y las habilidades y competencias que reforcé o desarrollé a lo largo de las mismas y encontrándome con recomendaciones, mismas que lleven a una mejora en la aplicación de la estrategia en futuras ocasiones dentro de la educación.

De manera general, este documento representa mi formación docente y el proceso que lleve a cabo para poder desarrollar mis competencias profesionales, asimismo muestra como llegue a la consolidación de mi formación docente como Licenciado en Inclusión Educativa y a entender cómo es que llevar a cabo la reflexión constante dentro del día a día servirá para la mejora de mí actuar docente.

**ESTRUCTURA DE MI PRÁCTICA
INTENCIÓN**

1.1 Competencias docentes

A lo largo de mi trayecto formativo dentro de la Escuela Normal de Educación Especial del Estado de México (ENEEEM), he desarrollado competencias tanto genéricas como profesionales, mismas que me han permitido entender que el trabajo docente implica no solo un conjunto de habilidades, conocimientos y valores, sino que también conlleva estar en una constante reflexión sobre la misma práctica, para favorecer el desarrollo profesional.

Partiendo de ello, es que comienzo a realizar una valoración dentro de mi propia práctica profesional, en donde resalto la importancia de crear ambientes de aprendizaje enriquecedores y favorecedores para el aprendizaje de los estudiantes, mismo en donde logro percatarme de acciones que he implementado y no han cumplido con él los objetivos esperados que he planteado.

La planeación, al ser el elemento principal dentro de mi intervención docente, debe ser retomada de forma consiente y plasmando en ella las acciones a realizar con el alumnado, siempre y cuando estas estén encaminadas a lograr el propósito planteado al inicio de la misma.

Es así que, al analizar mi planeación, tomando como puntos centrales los contenidos a abordar, el propósito de aprendizaje y las acciones, puedo rescatar mi problemática presente dentro de mi actuar docente.

Primeramente, aunque los contenidos son seleccionados de acuerdo a los niveles del grupo (multigrado 4º, 5º y 6º de primaria), y adecuados curricularmente, suelen implicarme un mayor reto al plasmar las acciones a realizar durante el desarrollo de la planeación, ya que al ser un grupo muy diverso y por ende con muchas características particulares, no logro cubrir con las necesidades que el grupo me demanda.

Además, me he enfrentado a dificultades en cuanto a la implementación de estrategias diversificadas y motivadoras de enseñanza, que enriquezcan el aprendizaje de todos los estudiantes y, en consecuencia, no poder cumplir con el propósito planteado, lo anterior a pesar de usar recursos diversificados (material didáctico, tecnológicos, etcétera.), por lo que puedo englobarme como un agente que propicia una barrera metodológica dentro del aula.

Partiendo de lo anterior, es que realizo un análisis de cada una de mis competencias profesionales que son propias de la Licenciatura en Inclusión Educativa, identificando las siguientes como área de atención para su fortalecimiento:

Competencia Profesional: Desarrolla estrategias de apoyo para favorecer la inclusión de todos los alumnos en la educación básica.

Unidad de competencia: diseña y aplica estrategias específicas para atender las necesidades educativas de todos los alumnos con el fin de lograr la inclusión en el aula y la escuela para potenciar sus aprendizajes.

Es así que, por medio de esta modalidad de titulación que es el Informe de prácticas, podré fortalecer mi competencia a partir de una reflexión activa de mi actuar docente, con la finalidad de reconstruir mi planeación y así crear un plan de mejora, que me lleve a una constante retroalimentación a partir de experiencias.

Por lo anterior, es que retomo a la Gamificación (aspectos), de acuerdo a Marne, Wisdom, et al. Quienes definen 6 aspectos para llevar a cabo la gamificación, los cuales son: a) Objetivo pedagógico, b) Simulación, c) Interacción con la simulación, d) Problemas y progresión, e) Decoración y f) Condición de uso, esto como pieza clave para diseñar y planear para la diversidad creando ambientes y/o entornos de enseñanza y aprendizaje que despierten el interés de los estudiantes a través de sesiones didácticas, lúdicas y enriquecedoras, así como aplicar esta estrategias con la finalidad de poder atender las necesidades que demanda el contexto áulico, ya que he podido observar que durante mi práctica profesional, el poder atender a la diversidad, me ha sido complicado, puesto que para algunos alumnos las actividades resultan ser poco llamativas e interesantes, así como poco favorecedoras para las características propias de los alumnos.

1.2 Justificación

Poder reflexionar constantemente sobre lo que hacemos y dejamos de hacer dentro del aula es un ejercicio sumamente complejo, puesto que no solo se enfoca en ver lo que estamos haciendo bien o mal, sino en que acciones puedo realizar para encaminarme a la transformar mí quehacer docente, es por ello que, a partir del método de análisis reflexivo, el cual nos hace ver desde la experiencia personal acontecimientos que envuelven nuestra práctica, y misma que es entendida como:

“El ejecutor del análisis reflexivo, a su vez, tiene que entenderse como un fenomenólogo practicante. Que esto le permita e, incluso, le lleve a este investigador, sea novato, experto o perito, a estar abierto a la confrontación de las descripciones, a su corregibilidad, es parte inherente del método”. (Vargas, G. 2018).

Es así que podré llegar a mejorar mis intervenciones dentro del aula, a partir de la creación de planes de mejora, y con ello guiar mi práctica hacia el logro de los objetivos y/o propósitos de aprendizaje.

Asimismo, la motivación dentro del aprendizaje, juega un papel muy importante, puesto que hace que el alumno se sienta parte de su aprendizaje, lo lleva a poner en juego sus habilidades en situaciones que implican un reto interesante para ellos, así como como lo indican Williams y Burden (1999), “...lo más lógico es pensar que el aprendizaje tiene lugar cuando el alumnado quiere aprender, tiene la intención de hacerlo”.

Por otra parte, y de acuerdo a García y Doménech, 1997, “la motivación es la palanca que mueve toda conducta, lo que nos permite provocar cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general”.

Es por ello que, partiendo de estas definiciones, me resulta relevante enfocar mi informe de prácticas a la creación de ambientes motivadores durante el proceso de aprendizaje de los alumnos de CAM, ya que autores como Fernández; Olmos; Alegre, 2016, señalan que “los estudiantes alcanzan un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase”. Por lo que resulta importante buscar el mejoramiento didáctico dentro de mi práctica docente.

En consecuencia, el aula multigrado, entendida por el INEE 2019, como: “aquellas en las que los docentes o figuras educativas atienden a estudiantes de distintos grados en una misma aula”, se verá favorecida a partir del fortalecimiento de la competencia señalada, puesto que, la planeación fungirá el papel de organizar diferentes actividades de manera sistemática, así como las estrategias, y proveer los recursos necesarios para lograr aprendizajes significativos para así guiar mi actuar docente hacia la búsqueda del propósito de aprendizaje, además promueve la aplicación de elementos metodológicos que favorecen el aprendizaje de los niños.

Asimismo, a través del diseño y aplicación de estrategias motivadoras, se podrá mejorar la calidad educativa considerando las características del alumno y su contexto intercultural, ya que se debe tomar en cuenta que la modalidad multigrado dentro de un CAM atienden grupos heterogéneos y alumnos con diferentes capacidades y de diversos contextos socio-familiares.

1.3 Caracterización del contexto escolar

Contexto Externo

Mi práctica profesional, la realicé en el Centro de Atención Múltiple No. 21 “José Vasconcelos”, con C.C.T 15EML0529G, mismo que se encuentra ubicado en Tultitlán de Mariano Escobedo, Lomas de Cartagena, Ref. Eje 5 - Boulevard Ciudad Labor, C.P. dentro de un contexto urbano (considerado como foco rojo), cuyo nivel educativo es Educación Especial en el turno matutino, y el cual cubre una jornada de 8:00 a 13:00 horas de lunes a viernes.

La infraestructura de la escuela consta de cinco salones de los cuales dos están divididos (haciendo dos grupos), un espacio dividido para dirección y un espacio para el equipo multidisciplinario, un salón de usos múltiples ubicado en el segundo piso que contiene material didáctico para ser usado por los alumnos, además de que actualmente se encuentran en construcción dos salones. Complementando a la escuela, se cuenta con baños para hombres y mujeres, además de los baños para las y los docentes, un patio con rampas para los alumnos con silla de ruedas y así facilitar el llevar a cabo actividades culturales, artísticas y deportivas.

Por otro lado, la plantilla docente se encuentra integrada por un director, siete maestras titulares de grupo (dos de primaria baja, dos de primaria alta, una de secundaria y dos de Formación para el Trabajo dividido en habilidades para la vida y certificación), maestra de lenguaje, psicóloga y trabajadora social, un maestro de educación física y un maestro de educación Artística (quien asiste solo los viernes), además de una persona encargada del aseo y otra para realizar arreglos que se requieran en la institución, además de fungir de igual forma como conductor de la ambulancia.

La pandemia por COVID-19, tuvo como resultado la deserción escolar de alumnos en diferentes grupos, debido a sus condiciones de salud o a que los padres de familia dejaron de llevarlos a la escuela.

El ambiente que se percibe dentro del CAM es de compañerismo y empatía, existe mucha comunicación entre docentes y con los padres de familia. Todos los alumnos tienen acceso a los diferentes recursos con los que cuenta la escuela. En cuanto a la organización escolar, existe una estrecha comunicación entre maestros, lo cual ayuda al intercambio de ideas y de puntos de vista sobre los proyectos a realizar, así como de problemas o situaciones que se presenten con los padres de familia y se intenta resolver en conjunto. Existe una sociedad de padres encargada de gestionar aquellos gastos extras que tenga la escuela, así como material nuevo o algún festejo como es el día del maestro.

La escuela cuenta con el apoyo de becas para los alumnos con certificado de discapacidad, estas son dadas por el gobierno del estado y el seguimiento lo llevan los padres de familia, la trabajadora social y el director.

Por último, las normas de convivencia están elaboradas de común acuerdo entre la dirección y el personal docente del CAM, así como del equipo de apoyo, mismas que son dadas a conocer a los padres de familia para su ejecución.

Caracterización del grupo

El grupo multigrado de 4º, 5º y 6º de primaria, está conformado por ocho alumnos, 5 hombres y 3 mujeres, cuyas edades oscilan entre los 9 y 12 años, en su mayoría presentan discapacidad intelectual leve, moderada y severa, así como discapacidad motriz, dos alumnos con PCI, tres con síndrome de Down, una alumna con discapacidad múltiple (motora, intelectual y sensorial), así como dos con discapacidad intelectual (discapacidad mental) en donde una alumna muestra afectación en el área de lenguaje.

Se logran observar dificultades significativas de comunicación en cinco de los alumnos debido a sus características.

Actualmente, solo algunos alumnos asisten a terapias en días que se encuentran dentro del horario escolar, por lo que suelen ausentarse uno o dos días a la semana.

La diversidad que puede observarse dentro del grupo es muy variada, tanto en los niveles de comprensión y atención, así como en el desarrollo de habilidades socio-adaptativas, los alumnos, siguen indicaciones sencillas una a una, se ayudan y cooperan entre sí cuando lo

requieren, se encuentran en proceso de seguir normas de convivencia dentro del aula, identifican y cuidan sus pertenencias cuando se les indica, algunos logran identificar su nombre en distintos portadores de texto (Emiliano, Darien, Ángel, Paola y Fernanda), solo uno lo representa de forma escrita (Ángel) y dos alumnas se encuentran en el proceso de hacerlo (Paola y Fernanda); Les gusta escuchar cuentos y narraciones sencillas con ilustraciones; les agrada realizar actividades que impliquen el uso de materiales manipulables, pintar, armar, construir, etcétera.

A continuación, se describirán 3 subgrupos con las competencias curriculares (L-E, L-M y Nivel de desarrollo cognitivo), de los alumnos que componen cada uno de ellos.

Subgrupo A

Ángel de Jesús Reyes Valencia, Emiliano Castro Morales y Daria Paola Monjaraz Ortiz.

Escritura nivel silábico (copia letras y palabras), con algunos apoyos.

Identifican vocales y algunas consonantes.

Segunda fase de lectura logo-gráfica.

Se encuentran en el nivel de las operaciones concretas.

Identifican números del 1 al 10, mostrando algunas confusiones.

Asimismo, se encuentran en el proceso de resolver sumas sencillas.

Subgrupo B

Dariela Fernanda Martínez Marín y Darien Martínez Linares.

Se encuentran una escritura presilábica y en la segunda fase de lectura logo-gráfica.

Logran identificar números del 1 al 10, con algunas confusiones.

Además, se encuentran en el proceso de realizar sumas sencillas con apoyo de material concreto.

Subgrupo C

Karina Amagabi Pacheco Delgado, Alexander Aguilar Salgado y Zahid Osmar Rivera García.

Pronóstico reservado en lecto-escritura y aspectos lógicos matemáticos.

Se encuentran en la primera fase de lectura logo-gráfica.

Asimismo, se observan en nivel preoperacional y sensorio-motriz.

Finalmente, se pretende dar prioridad a las habilidades socioadaptativas.

REVISIÓN TEÓRICA

La construcción de esta revisión teórica está relacionada con la búsqueda de autores y conocimientos que dan sustento a la investigación que se está realizando, por lo tanto, el presente capítulo se trata de una recopilación precisa de los aspectos teóricos más importantes a recuperar para poder realizar el diseño de la intervención docente.

2.1 Población estudiantil

Poder abordar las características, discapacidades y condiciones de la población estudiantil a la que se atiende dentro del Centro de Atención Múltiple, resulta de gran relevancia, puesto que de la interacción con ellos es que surge la necesidad de buscar alternativas metodológicas para hacerle frente a la educación heterogénea.

2.1.1 Síndrome de Down

Definido como:

“Una alteración genética consistente en que las células de recién nacido poseen en su núcleo un cromosoma de más o cromosoma extra. En una distribución cromosómica normal, todas las células tienen 46 cromosomas, a excepción del óvulo y del espermatozoide. En el síndrome de Down, los niños nacen con 47 cromosomas. El cromosoma extra ha sido atribuido al Par21, y por eso, se denomina a este tipo de alteración, Trisomía del cromosoma 21, pues ese par de cromosomas consta en realidad de 3. (Comes Nolla, 2006).

La trisomía tiene de acuerdo a Comes Nolla, 2006, tres características esenciales que se contemplan al realizar el diagnóstico médico:

1) Rasgos morfológicos propios del cuadro:

- Braquicefalia (cabeza más pequeña de lo normal) y la atenuación de la eminencia occipital
- Disminución del reflejo de Moro
- Exceso de piel en nuca
- Oblicuidad de las hendiduras palpebrales
- Raíz nasal plana
- Orejas pequeñas y de forma redonda

- Cuello corto y ancho
- Cabello frecuentemente fino y poco abundante
- Manos y dedos cortos y anchos
- Extremidades inferiores sensiblemente acortadas

2) La hipotonía muscular. Más acusada de los miembros inferiores. La hipotonía muscular es signo preeminente en la gran mayoría de los trisómicos, pero más acentuada en niños que en adultos, y, sobre todo, en recién nacidos y lactantes.

3) Retraso mental. Se ha observado que el Coeficiente Intelectual (CI) y la edad mental en el Síndrome de Down, tienen una gran variabilidad; aunque gracias a los avances médicos y educativos, la mayoría del alumnado con Síndrome de Down padece un retraso mental moderado.

El trabajo en el aula con alumnos con Síndrome de Down es una tarea que implica tener en cuenta que es necesario realizar adaptaciones curriculares enfocadas a facilitar el acceso a la información y los objetivos de la clase de acuerdo a las necesidades educativas específicas de cada estudiante.

2.1.2 Discapacidad intelectual (DI)

A lo largo de los años, el término Discapacidad Intelectual (DI) ha sufrido diferentes modificaciones por múltiples asociaciones y organizaciones, por lo que retomando a la Organización Mundial de la Salud (OMS) quien define a la DI como: "La capacidad intelectual sensiblemente inferior a la media que se manifiesta en el curso del desarrollo y se asocia a una clara alteración en los comportamientos adaptativos", podemos inferir que los niños con DI presentan diferencias significativas para poder llevar a cabo los componentes de análisis, la generalización, la síntesis, la anticipación, la planificación, la identificación de problemas, la manera de resolverlos y el pensamiento abstracto, asimismo presentan limitaciones en el proceso cognoscitivo; por lo que, la adaptación suele ser poco exitosa o nula debido a que las habilidades adaptativas (Asociación Pro-Personas con Parálisis Cerebral I.A.P de México (APAC) 2006, define a las Habilidades adaptativas como "Las capacidades, conductas y destrezas que una

persona adquiere para desempeñarse con mayor o menor éxito en sus entornos habituales y en sus grupos de referencia acordes a su edad cronológica”).) se ven afectadas.

La DI es tradicionalmente diagnosticada según grado o nivel a través de test de inteligencias aplicables, mismo que se divide en:

a) **DI Leve:** Las personas con DI leve presentan retraso mínimo en áreas perceptivas y motoras, pueden desarrollar habilidades sociales y de comunicación, logran autonomía personal en alimentación, vestimenta, aseo y transporte, tienen capacidad para adaptarse e integrarse a un mundo laboral, y cuando abandonan la escuela no se nota su discapacidad. En su ambiente familiar y social no suelen presentar problemas de adaptación.

b) **DI moderada:** La mayoría de los niños y niñas con DI moderada muestran un significativo retraso del desarrollo durante la edad preescolar. Cuando crecen, las diferencias en el desarrollo intelectual, social y motor general que separan a estos menores de los que no presentan discapacidades suelen aumentar. Hablan tardíamente y con notable dificultad en el lenguaje expresivo y comprensivo. Pueden adquirir hábitos de autonomía personal y social, con más dificultad en la adquisición de éstos últimos. Presentan un aceptable desarrollo motor y pueden adquirir habilidades pretecnológicas básicas para desempeñar algún trabajo. Difícilmente llegan a dominar materias como lectura, escritura y matemáticas.

c) **DI severa:** Las personas con DI severa generalmente necesitan protección o ayuda, ya que su nivel de autonomía, tanto social como personal, es muy pobre. Suelen presentar un importante deterioro psicomotor. Pueden aprender algún sistema de comunicación, pero su lenguaje oral siempre será muy pobre y su comprensión muy limitada. Difícilmente se logra la autonomía en desplazamiento, aseo, alimentación y otras actividades del cuidado personal.

d) **DI profunda:** Las personas con DI profunda presentan un grave deterioro en los aspectos sensorio motrices y de comunicación con el medio. La autonomía personal está seriamente afectada: una persona con DI profunda no es capaz de ocuparse de sus necesidades físicas, carecer parcial o totalmente de movilidad independiente, o requerir cuidados especializados durante las 24 horas del día. Por eso, son dependientes de los

demás en casi todas sus funciones y actividades, ya que las discapacidades físicas y cognitivas son extremas. (Kamijo, 2011. Citado por Videira, R. 2016).

2.1.3 Parálisis Cerebral Infantil (PCI)

A lo largo de la historia, se han publicado diversas definiciones sobre PCI por parte de diversos autores, sin embargo, no es hasta el año 2004, que, en Bethesda, Estados Unidos un grupo de expertos llegaron a la siguiente definición de PCI: “grupo de trastornos del desarrollo del movimiento y de la postura, que causan limitación en la actividad y son atribuidos a alteraciones no progresivas que ocurren en el cerebro en desarrollo del feto o del niño pequeño” (Camacho et al., 2007).

Por otro lado, Camacho (2007), no deja ver con frecuencia se encuentra acompañado de otros trastornos de tipo sensorial, cognitivo, perceptivo y/o conducta y de comunicación, así como el desarrollo de habilidades básicas para la vida.

2.2 Inclusión educativa y la gamificación

La inclusión demanda una visión social de los sujetos en situación de discapacidad, a lo largo del tiempo, han coexistido diferentes modelos de atención a la discapacidad en los cuales se busca reducir la posición de personas vulnerables y haciendo un especial énfasis en aprovechar a la diversidad, así como las habilidades y capacidades a potenciar durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Una de las necesidades fundamentales actualmente en la educación, es proporcionar un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades específicas de los estudiantes, puesto que cada vez es más evidente la falta de metodologías para enseñar contenidos a grupos tan diversos de estudiantes. Por tal motivo, es que la gamificación definida por el autor Dan Hunter, 2012; como: "La Gamificación es el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juegos. Es decir, se colocan las características y estructuras de un juego en ámbitos que no son lúdicos". (Citado por Rivas, E.), es una estrategia funcional dentro de las instituciones académicas, ya que puede estar dirigida a estudiantes de cualquier nivel educativo, siempre y cuando cumpla con el objetivo de propiciar un aprendizaje significativo a través del juego, y además es utilizada para favorecer la creación de nuevos ambientes de trabajo educativos.

Asimismo, busca llevarlos por un proceso de metacognición mismo que es definido por Glases 1994 como “la conciencia que tiene el sujeto y la regulación que ejerce sobre su propio aprendizaje”.

Ahora bien, para llevar a cabo esta estrategia de Gamificación, se toma en cuenta un proceso sistemático de seis aspectos a considerar para el diseño de los juegos, el cual los autores Marne, Wisdom, et al. (Citado por Ávila, C., Gómez, S. (2016) p.97) nos mencionan:

a. Objetivo pedagógico: definir el alcance de la actividad.

b. Simulación: de modo que sea un juego, este debe tener reglas y parámetros establecidos claramente.

b.1. Interacción con la simulación: este aspecto ahonda en la manera en la cual el jugador interactúa, de modo que esta lleve al aprendizaje.

c. Problemas y progresión: Puntualizada la interacción, se debe desarrollar la ruta metodológica que colocará la serie de desafíos de aprendizaje en el orden indicado para el cumplimiento del objetivo. Además de definir la ruta, se debe especificar la retroalimentación que se otorga al jugador acerca de su progreso.

d. Decoración: Precisar qué objetos multimedia se utilizarán para atraer la atención del jugador; estos son elementos no relacionados con el objetivo de conocimiento que agregan otros aspectos y enriquecen la experiencia de usuario.

e. Condición de uso: Delimitar quién, cuándo, dónde y cómo se utilizará el juego. Se debe indicar el contexto en el cual el juego cumple su objetivo y las reglas de ese contexto. Así, un juego podrá ser virtual, asincrónico, grupal, individual, entre otros, pero siempre cumpliendo con su objetivo de aprendizaje.

Esta estructura presentada por Wisdom, propicia un amplio panorama para poder diseñar juegos aplicados a la educación, buscando que sean generadores de experiencias y sobre todo de conocimientos y aprendizajes para los alumnos a través de la motivación.

2.3 Motivación en la educación

Como sabemos, la motivación dentro de la educación es uno de los agentes más importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que gracias a ella los educadores podemos crear

ambientes que lleven a crear aprendizajes significativos al alumnado, pero ¿Por qué resulta tan importante la motivación dentro de la educación? Desde el punto de vista de diversos autores

La motivación es un constructo psicológico utilizado para explicar el comportamiento voluntario. La motivación académica implica un deseo de desempeñarse “bien” en el aula y dicho deseo, se ve reflejado en conductas voluntarias que eventualmente llevan a un desempeño contrastable. Asistencia a clases es un comportamiento voluntario, que se combina con otros para reflejar el nivel de motivación académica. (Pintrich, 1994).

Partiendo de ello, es que podemos observar que el contexto de la clase, los sentimientos y creencias de los alumnos, así como su comportamiento, son parte esencial para la creación de ambientes de trabajo favorecedores para el aprendizaje.

Por otro lado, Pekrun (1992) y Condry y Chambers (1997) hacen mención de las emociones positivas y negativas dentro de la motivación intrínseca y extrínseca:

- A) Motivación intrínseca:** La motivación intrínseca se puede definir como aquella que procede del propio sujeto, que está bajo su control y tiene capacidad para auto reforzarse. Se supone que cuando se disfruta ejecutando una tarea se induce una motivación intrínseca positiva. En cambio, las emociones negativas pueden repercutir en la motivación intrínseca, lo cual consiste en que las emociones negativas como la ansiedad, la ira, la tristeza, etc., que pueden reducir el disfrute en la tarea. Las emociones negativas producen lo que se conoce como motivación intrínseca negativa y conllevan a no ejecución o evitación de la realización de la tarea.
- B) Motivación extrínseca:** Se define como aquella que procede de fuera y que conduce a la ejecución de la tarea. Todas las clases de emociones relacionadas con resultados se supone que influyen en la motivación extrínseca de tareas. Dentro de estas emociones ligadas a los resultados, Pekrun (1992) distingue las prospectivas de las retrospectivas. Considera que las emociones prospectivas son aquellas que están ligadas de forma inmediata y directa con los resultados de las tareas (notas, calificaciones, alabanzas de los padres, la esperanza, las expectativas de disfrute, la ansiedad, etc.). Así, las expectativas de disfrute anticipatorio producirían motivación extrínseca positiva, es decir, motivación para ejecutar la tarea con la finalidad de obtener resultados positivos.

Dado lo anterior, los alumnos mayormente motivados tanto intrínseca como extrínsecamente dentro de la educación, llegarán a un mayor éxito escolar, puesto que por su

propio interés realizarán las tareas que el profesorado les demande, asumirán una postura de responsabilidad con el propósito de cumplir con los objetivos planteados.

Pero la motivación no solo depende del alumnado, puesto que el profesorado es quien juega un papel muy importante dentro de la educación, al ser el mediador del aprendizaje hacia los estudiantes...

2.4 Aulas/grupos Multigrado

De acuerdo con Vargas, 2010:

El aula multigrado es donde el profesor enseña dos o más grados simultáneamente en una misma aula de clase, asimismo cabe destacar que los distintos estudios que hacen referencia a las condiciones sociales y educativas de estas escuelas enfatizan elementos comunes como son las condiciones de aislamiento, altos niveles de Pobreza, instalaciones inadecuadas, escasez de materiales pedagógicos, condiciones difíciles para maestros, difícil acceso y bajos logros de aprendizaje. Se pueden dividir en dos tipos de concepción:

- Escuelas unitarias, que trabajan con un profesor - director donde todos los grados que se imparten son multigrados.
- Escuelas con secciones multigrado que sólo tienen algunos grados que son multigrados mientras los otros tienen la estructura no-multigrado, trabajando un grado en un aula de clase.

Ahora bien, dentro de los CAM es muy común observar grupos multigrado que pueden ir desde toda la primaria en un mismo grupo y atendidos por una misma maestra o maestro, hasta grupos que solo abarquen primaria baja (1º, 2º y 3º) o primaria alta (4º, 5º y 6º), de acuerdo a la organización de la escuela, sin embargo tal y como nos comenta la autora Vargas, 2010, la mayoría de las veces dentro de estos grupos multigrado de CAM suele verse escases de materiales, las instalaciones son insuficientes para abarcar con las características de todas las alumnas y los alumnos y permitirles el acceso al aula de clases, asimismo que el maestro atienda a todos sin importar su condición o discapacidad, dentro de estos grupos multigrado se vuelve un reto mayor para la labor docente.

Finalmente, Vargas 2010 habla de las aulas multigrado como un surgimiento de las necesidades de la escuela y del actuar docente, puesto que nos menciona que:

Las aulas multigrado son creadas por necesidades, para el desarrollo de actividades académicas o no, donde se utilizan estrategias libres para los estudiantes y en las cuales los docentes imparten sus clases de manera normal, utilizando herramientas para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Igual en dichas aulas, las clases se fortalecen con la reorganización de los planes, creando de esta manera espacios de reflexión y retroalimentación, en virtud que, en las aulas multigrado, los docentes pueden atender a varios estudiantes en un mismo tiempo.

2.5 Aprendizaje significativo

De acuerdo con Vygotsky, el niño desarrolla su aprendizaje a partir de la interacción con el mundo social, es así como adquieren nuevas y mejores habilidades para su inmersión al mundo. Es por ello que, basándonos en lo que Vygotsky sostenía, la escuela se vuelve uno de los mejores y mayores ambientes de aprendizaje para los niños, puesto que genera interacción entre pares, además de construir experiencias que modificaran los esquemas que los niños tienen sobre el mundo que los rodea.

Ahora bien, partiendo de esta idea, el aprendizaje significativo de acuerdo con Ausubel, Novak y Helen:

Para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas del alumno, el aprendizaje significativo parte de que un nuevo conocimiento depende de lo que ya se sabe, o, dicho de otra forma, se comienza a construir el nuevo conocimiento a través de conceptos que ya se poseen”. Citado en Bueno, A. (2002).

Por lo anterior, es que es de suma importancia que el docente sea consciente de que es de vital importancia conocer al estudiante y a lo que Ausubel denomina como “estructura cognitiva” (entendida como al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización), puesto que “no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad” (Bueno, 2002).

Finalmente, la autora (Bueno, 2002), retomando a los autores Ausubel, Novak y Helen, nos menciona que:

El aprendizaje significativo se basa en que los conceptos tienen diferente profundidad, es decir, que los conceptos deben ir de lo más general a lo más específico. Consecuentemente, el material instruccional o pedagógico que se elabore deberá estar diseñado para superar el conocimiento memorístico general y tradicional de las aulas y lograr un aprendizaje más integrador, comprensivo, de largo plazo, autónomo y estimulante.

APARTADO 1
METODOLOGÍA Y PLAN DE
ACCIÓN INICIAL

En este apartado, se aborda el proceso metodológico elegido, el cual genera un testimonio de la profesión docente a partir de la investigación participante, misma que cuenta con el proceso de reflexión a través de la propuesta de mejora, abordado por ciclos que me permiten el mejoramiento de las intervenciones docentes a través de una reestructuración orientada a promover la reflexión de la práctica.

Mi trabajo se encuentra sustentado desde la investigación cualitativa, de la cual se pretende entender el sentido o la perspectiva con que se investiga, en este caso siendo la investigación-acción, de la cual Antonio Latorre (2007, p. 23) citado por Mercedes, A (2011), señala que la investigación-acción se diferencia de otras investigaciones en los siguientes aspectos:

- a) Requiere una acción como parte integrante del mismo proceso de investigación.
- b) El foco reside en los valores del profesional, más que en las consideraciones metodológicas.
- c) Es una investigación sobre la persona, en el sentido de que los profesionales investigan sus propias acciones.

De la misma forma, Mercedes, A. (2011), citando a Latorre, señala que

Las metas de la investigación-acción son: mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que se procura una mejor comprensión de dicha práctica, articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación; acercarse a la realidad vinculando el cambio y el conocimiento, además de hacer protagonista de la investigación al profesorado.

Ahora bien, centrándonos en la investigación-acción desde la perspectiva del autor Kemmis (1984), quien nos habla que además de ser una ciencia práctica y moral es crítica, la investigación-acción para este autor es:

Una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) 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.

Es por ello que, encontramos al profesor como un participante activo que lleva a sus estudiantes de la mano hacia el mayor número de logros y metas que puedan cumplir, por lo cual, la constante observación de su práctica que lo lleve a procesos de autorreflexión y por consiguiente al mejoramiento de la misma. Por ende, la investigación-acción como dice Latorre (2007) debe “mejorar nuestras propias prácticas docentes y poder aportar a la comunidad educativa una perspectiva novedosa y de apertura”, por lo que, al construir este trabajo, puedo enfatizar los beneficios para los alumnos al promover procesos reflexivos en mi práctica, con la finalidad de poder impactar en su aprendizaje.

3.1 Descripción del Plan de Acción Inicial

En el siguiente apartado se podrá observar la descripción del plan de acción inicial, basado en la planeación elaborada para el mes de noviembre-diciembre del 2021, mismo que toma el papel de ser el guía para la construcción del plan de mejora.

El plan de acción inicial parte desde la planeación elaborada para la jornada de prácticas comprendida del 29 de noviembre al 10 de diciembre del 2021, en donde me doy cuenta de que las actividades planteadas para el grupo no son lo verdaderamente llamativas ni motivadoras para los estudiantes ya que suelen ser muy complejas para el nivel curricular de los estudiantes, considerando que la pandemia limitaba la intervención debido a diferentes factores (familia, conectividad, periodos de atención, etc.).

Para poder tener una mirada más amplia sobre la elaboración de la planeación, misma que toma papel fundamental para la construcción del plan de acción inicial, quisiera contextualizar el grupo en el que actualmente me encuentro realizando mis prácticas profesionales y sobre el cual parte para realizar el informe de prácticas profesionales.

El grupo en el que me encuentro es un multigrado de 4º, 5º y 6º de primaria (denominado primaria alta), mismo que se encuentra conformado por siete alumnos, 4 hombres y 3 mujeres, cuyas edades oscilan entre los 9 y 12 años, en su mayoría presentan discapacidad intelectual leve, moderada y severa, así como discapacidad motriz, además en el grupo encontramos a dos alumnos con PCI/PCI doble hemiparesia, dos con síndrome de Down, una alumna con discapacidad múltiple (motora, intelectual y sensorial), así como dos con discapacidad intelectual (discapacidad

mental) en donde una alumna muestra afectación en el área de lenguaje, sin embargo, logra expresar algunas ideas cortas omitiendo algunos fonemas .

La diversidad que puede observarse dentro del grupo es muy variada, tanto en los niveles de comprensión y atención, así como en el desarrollo de habilidades socio-adaptativas, los alumnos siguen indicaciones sencillas una a una, se ayudan y cooperan entre sí cuando lo requieren, se encuentran en proceso de seguir normas de convivencia dentro del aula, identifican y cuidan sus pertenencias cuando se les indica, algunos logran identificar su nombre en distintos portadores de texto (Emiliano, Darien, Ángel, Paola y Fernanda), solo uno lo representa de forma escrita (Ángel) y dos alumnas se encuentran en el proceso de hacerlo (Paola y Fernanda); Les gusta escuchar cuentos y narraciones sencillas con ilustraciones; les agrada realizar actividades que impliquen el uso de materiales manipulables, pintar, armar, construir, etcétera.

Por otro lado, la infraestructura del aula desafortunadamente no permite el desarrollo de muchas actividades debido al espacio reducido con el que se cuenta y los alumnos con silla de ruedas es muy complicado que puedan desplazarse dentro del aula y generalmente solo permanecen en un solo espacio de trabajo, por lo que el poder aplicar actividades que impliquen un movimiento mayor dentro del aula sería muy complicado o imposible realizar.

Los materiales con los que se cuenta en el aula son diversos y cumplen una función muy importante, puesto que el grupo requiere de dichos materiales didácticos y manipulables para poder realizar sus actividades, sin embargo, algunos no logran cubrir con todas las necesidades del grupo, ya que muchos de ellos requieren del uso de algún material específico como material en LSM y tableros de comunicación.

En cuanto a la motivación para el aprendizaje, la mayor parte del grupo muestra iniciativa por trabajar en clase, los estudiantes requieren apoyo parcial para la comprensión y seguimiento de instrucciones, mientras que 4 de los estudiantes (Alex, Karina, Zahid y Darien) requieren de un apoyo total durante la sesión. Por otro lado, al grupo se le motiva con actividades que incluyan música, ya que les gusta estar cantando y bailando, además las clases se acompañan de pausas activas que implique movimiento y música del gusto de los estudiantes, lo cual propicia las relaciones de empatía y compañerismo entre los mismos alumnos, aunque suele haber ciertas conductas disruptivas por parte de (J), lo cual hace que en ocasiones se rompa la dinámica del aula.

Ahora bien, una vez que se dio una mirada general sobre el grupo multigrado al que atiendo, se dará a conocer cómo es que surge la realización de la planeación y de igual forma se da paso al plan de acción inicial, el cual cabe recalcar aún no cuenta con la estructura ni los aspectos de la estrategia de la gamificación, ya que surge con la idea de observar la práctica y los posibles pros y contras de las actividad y así llevarlo a la reflexión, cuya finalidad será crear la propuesta de mejora utilizando, ahora sí, la gamificación como estrategia dentro de la intervención educativa.

Primeramente, para poder comenzar a realizar la planeación, se debe conocer el proyecto a trabajar con el grupo, mismo que es escogido por la maestra titular del grupo, y de esta forma es que se comienzan a establecer los aprendizajes esperados a trabajar con el proyecto, mismo que son rescatados de los Aprendizajes Claves para la Educación Integral 2017, y los cuales son dosificados y adecuados al nivel curricular de los estudiantes que conforman al grupo. Una vez que se tiene el proyecto, en este caso titulado “me cuido siempre”, y los aprendizajes esperados dosificados para el grupo, es que se comienza a realizar la planeación

A continuación, muestro en una tabla como es que se estructura la planeación de acuerdo al proyecto seleccionado.

Tabla 1

DESCRIPCIÓN DE LA PLANEACIÓN SOBRE EL PROYECTO “ME CUIDO SIEMPRE”.

PLAN DE ACCIÓN INICIAL.

<p>DESCRIPCIÓN GENERAL</p>	<p>La planeación surge a partir del proyecto titulado “Me cuido siempre”, mismo que está enfocado en el campo formativo de Lenguaje y comunicación y Exploración y comprensión del mundo natural y social, por ello las actividades descritas dentro de la planeación buscan centrarse en los aprendizajes esperados seleccionados por la docente titular, mismos que se mencionan a continuación:</p> <p>Lenguaje y comunicación 2º, 3º, 4º y 5º:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Escucha la lectura de cuentos infantiles. 2.- Escucha con atención la lectura en voz alta que hace el profesor o alguno de sus compañeros.
---------------------------------------	--

	<p>3.- Escribe, de acuerdo a sus posibilidades, un texto que integre la información.</p> <p>4.- Practica y contrasta acciones relacionadas con la higiene personal, reconociendo su importancia para el cuidado de su cuerpo.</p> <p>Exploración y comprensión del mundo natural y social:</p> <p>2°: Reconoce los órganos de los sentidos, su función y practica acciones para su cuidado.</p> <p>3° Conoce medidas para evitar enfermedades.</p> <p>4°: Analiza las características de una dieta basada en Plato del bien comer y la compara con sus hábitos alimenticios</p> <p>Por otra parte, las competencias a desarrollar en los estudiantes son:</p> <p>Comunicativa: Identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</p> <p>Para la vida: Practica buenos hábitos de higiene y salud.</p> <p>Cabe mencionar que el grupo con el que se trabajó en esta ocasión fue multigrado de 2°, 3°, 4° y 5° de primaria.</p>
<p>INICIO</p>	<p>La actividad detonadora para la planeación es realizar una obra de teatro con títeres, en donde se contará una historia sobre la higiene personal, para ello se elaboró el cuento “Juanito se enfermó”, conforme el cuento avanza se deberán ir realizando las acciones con los títeres.</p> <p>Una vez que se terminó con el cuento se les planteará una problemática sobre lo que ha sucedido en el cuento y lo que ellos pensaban.</p> <p>Posteriormente se les pedirá que observaran el video de la plataforma YouTube sobre la “higiene personal”, misma que servirá para poder elaborar una serie de preguntas sobre la higiene personal de cada niño ¿qué debemos de hacer después de ir al baño? Después de jugar o ir al parque, ¿qué debemos hacer? Entre otras.</p> <p>Al finalizar, elaboraran en una hoja un dibujo de ellos mismos para que puedan reconocerse y colocar alrededor de ellos las acciones que deben hacer para que mantengan su higiene personal.</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>Como siguiente actividad se retomará el cuento de “Juanito se enfermó”, sin embargo, ahora se les pedirá que dibujen a uno de los personajes y coloquen porque fue el que lo eligieron y que rescaten cual es la problemática del cuento.</p> <p>Después, a través de una plataforma digital se hará uso de un puzle (rompecabezas) sobre “la higiene personal”, en donde los niños y niñas con apoyo de su mamá, papá o tutor realizarían la actividad.</p> <p>Una vez que se dé termino al juego, se les pedirá que cada uno de ellos elija una acción de las que aparecían en el rompecabezas resuelto y la mencionara al grupo, y así los demás deberán opinar sobre dicha acción para el cuidado de la higiene personal.</p> <p>Como siguiente actividad, recuperando el dibujo de los niños sobre su personaje favorito del cuento, deberán buscar en diferentes revistas (que previamente se pidieron) acciones que indiquen el cuidado de la higiene personal y la salud, y a modo de collage lo deberán colocar alrededor del dibujo que ya tenían, posteriormente se expondría en plenaria.</p> <p>Para continuar con las actividades planeadas, se deberá narrar nuevamente el cuento de “Juanito se enfermó” puesto que en él se menciona la elaboración de una esfera navideña para adornar su arbolito de navidad, por lo que previo a la clase se les enviarán algunos ejemplos a los padres de familia y así se consigan los materiales.</p> <p>Se dará el tiempo necesario para la elaboración de la esfera, mientras se observa cómo se va elaborando.</p> <p>Una vez que la terminen de elaborar, la expondrán al grupo.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Para dar cierre a la planeación se van a llevar a cabo 3 actividades.</p> <p>Las actividades a desarrollar estarán enfocadas al cuidado de la salud e higiene personal, por lo cual se va a trabajar con lo siguiente:</p> <p>Se le presentará a los estudiantes un video sobre la vitamina C y como es que funciona en nuestro cuerpo. Durante el desarrollo del video se van a realizar</p>

	<p>algunas preguntas para que de esta forma ellos vayan comprendiendo la información.</p> <p>Una vez que se terminó el video, se les deberá pedir que en las revistas que tienen identifiquen los alimentos que contienen vitamina C, para ellos se les envió una imagen con algunos ejemplos de cuáles podrían ser.</p> <p>Posteriormente se les presentará un documento en Word sobre las acciones que debemos hacer para cuidar nuestra salud e higiene personal, así como prevenir enfermedades en tiempos de frío. Y con apoyo de todos se construirá una historia, misma que será contada.</p> <p>Finalmente, jugaremos con un memorama sobre el cuidado del cuerpo, y conforme ellos encuentren un par, se dará una breve explicación sobre cada una de las respuestas.</p>
<p>EVIDENCIA FINAL</p>	<p>La evidencia final del proyecto consiste en que los padres de familia realizarán un video sobre las acciones de higiene personal que los niños realizan en casa. Y así ejemplificar lo visto en clase.</p>

Nota: Esta tabla describe como se desarrolló la planeación sobre el proyecto “me cuido siempre” rescatando los aspectos importantes dentro de cada momento de la misma.

Como se observó anteriormente poder contextualizar al grupo y lugar donde hago mis prácticas profesionales abre un amplio panorama sobre lo que surge de la misma puesto que se indica la dirección que toman las intervenciones, asimismo, el poder conocer cómo es que surge el plan inicial de este informe de prácticas profesionales es de suma importancia, debido a que a partir de lo que se describe es que se pueden realizar las mejoras a futuro.

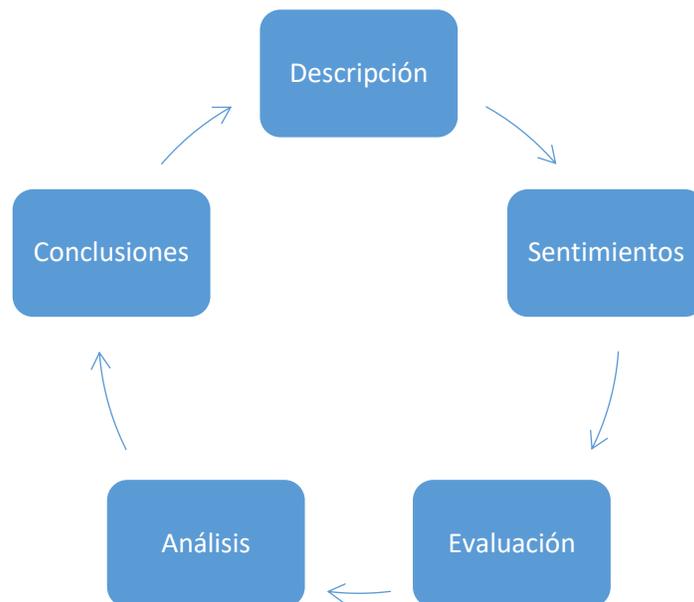
APARTADO 2

CICLOS REFLEXIVOS

4.1 Ciclo Reflexivo

Dentro del siguiente apartado se podrá encontrar una mirada general sobre los ciclos reflexivos, así como el primer ciclo reflexivo que se desprende del plan de acción inicial. Tomando así los ciclos reflexivos como el punto más importante del informe de prácticas profesionales, esto debido a que a partir de ellos es que surgen las mejores para las futuras intervenciones.

La metodología a través de los ciclos reflexivos me permite seguir un proceso que se caracteriza por su carácter cíclico, en el cual aludo utilizar los ciclos propuestos por Graham Gibbs, quien analizó el uso del interrogatorio estructurado para facilitar la reflexión incluida en el “ciclo de aprendizaje experiencial” de Kolb. A continuación, se muestra como Gibbs presenta las etapas de un interrogatorio estructurado completo:



Continuando con los aportes de Gibbs, se describen cada una de las etapas del ciclo reflexivo que el autor propone (Citado por Sosa, A. 2018):

- En *descripción* el docente debe dar respuesta a ¿qué pasó en la implementación?, sin hacer juicios todavía, ni tratar de dar conclusiones simplemente es describir de manera objetiva, concisa y relevante lo sucedido desde el principio hasta el final de la implementación.
- En *sentimientos* se debe dar respuesta a ¿cuáles fueron sus reacciones y sentimientos?, referente a las diversas situaciones vivenciadas, si fueron emociones de alegría, de

frustración de estrés, etc., para cada una se debe expresar ¿cómo se sintió en el momento?, ¿qué pensó en el momento? y ¿qué pensó del incidente después?

- En evaluación se debe dar respuesta a ¿qué fue bueno o malo de la experiencia?, en esta parte se empieza a realizar juicios de valor sobre lo sucedido.

- En *análisis* se debe dar respuesta a ¿qué sentido le encontró a lo implementado? Y ¿qué estaba pasando en realidad?

- En *conclusiones* se debe dar respuesta a ¿qué se puede concluir de toda la experiencia?, si fue positiva o negativa, ¿qué aprendió de la experiencia? y ¿qué más podría haber hecho para mejorar la experiencia?

- En *plan de acción* se debe resumir todo lo que se necesita saber y hacer para mejorar las próximas implementaciones, para esto el docente debe dar respuesta a ¿qué elementos se deben tener en cuenta para próximas experiencias? y ¿qué se debe hacer de manera diferente la próxima vez?

El ciclo reflexivo de Gibbs me ayuda a entender la práctica como un medio de reflexión, a través de la cual se genera una transformación de forma tangible y no solo como una suposición de mejora.

Para poder guiar el presente trabajo hago uso de las interrogantes que Gibbs propone dentro de cada una de las etapas, las cuales me llevan retomar desde la experiencia inicial, puesto que me permiten hacer uso de mis capacidades y habilidades para poder cuestionarme día a día lo vivido dentro de la práctica, asimismo cada interrogante me lleva a un proceso de metacognición, en donde puedo evaluar mi propio desempeño partiendo de un análisis general de mi práctica sin emitir juicios, simplemente a forma de narrativa recuperar las acciones llevadas a cabo en el aula con las y los alumnos. Para que así, posteriormente, me permitan poder narrar las emociones de ira, frustración, alegría, tristeza, angustia, nerviosismo, preocupación y la gran cadena de emociones que desprenden de uno al estar frente a un grupo y vivir tantas cuestiones al mismo tiempo.

La importancia de poder guiarme de las interrogantes de cada uno de los componentes que describe (Gibbs, 1988) durante mis intervenciones, van más allá de poder verme dentro de la práctica, sino que me llevan como futuro docente a la mejora de la docencia partiendo de nuevas experiencias y reflexionando sobre lo vivido, para que así finalmente, estos ciclos reflexivos se conviertan en una evaluación y conclusión de mis prácticas profesionales.

Para poder generar estos ciclos reflexivos fue necesario hacer uso de algunos instrumentos, que dentro de la investigación cualitativa son claves para poder describir las situaciones que envuelven el quehacer docente, por lo que escogí:

- Diarios de campo investigativos: los cuales me sirvieron para poder narrar de manera escrita las experiencias y momentos vividos dentro de mi práctica, asimismo me permitió reflexionar sobre los momentos dentro del aula y llegar a probar nuevas formas de intervención.

Para poder realizar los ciclos reflexivos, haré uso del enfoque de investigación cualitativa el cual de acuerdo con Taylor y Bogdan (1984) “El término investigación cualitativa designa comúnmente la investigación que produce y analiza los datos descriptivos, tales como las palabras escritas o dichas, y el comportamiento observable de las personas”. Por lo cual utilizaré diarios de campo investigativos, puesto que estos me servirán para poder rescatar información relevante sobre cómo es que se ejecutaron las actividades plasmadas en la planeación, ya que al ser un relato escrito sobre lo que viví dentro de la práctica, servirá como una narración formativa del quehacer docente, además tal y como señalan los autores (Tello, F. Verástegui, E. y Rosales, Y. 2016):

El diario de campo investigativo es un registro de elementos que ponen de manifiesto los aspectos del aprendizaje y del crecimiento personal y profesional a lo largo de un período de tiempo. Incluye la narración de los momentos vividos en relación con el objeto del conocimiento y las reflexiones que de ella se derivan. Puede incluir notas, dibujos, bocetos o esquemas y avances de trabajos, correcciones, versiones preliminares de proyectos relativos, entre otros. Sirve de base al educador o educadora para probar nuevas estrategias de enseñanza y evaluación, adaptarse a ellas y dominarlas antes de probar nuevas.

Por consiguiente, se describen y/o narran las intervenciones realizadas a partir de la planeación y apoyadas de la estructura que los autores (Tello, F. Verástegui, E. y Rosales, Y. 2016) proponen para poder desarrollar el diario de campo investigativo, sin embargo, cabe mencionar que dicha narración de los diarios de campo darán inicio en la fase descriptiva, puesto que como primer momento servirá como parte esencial para poder llegar a un análisis de lo realizado dentro del aula, y así posteriormente, a la fase reflexiva que servirá como constructor del segundo plan de acción .

4.2 Primer momento de la reflexión. Plan de Acción Inicial (Ciclo reflexivo de Gibbs)

A continuación, a través de las cinco etapas que propone el autor Gibbs, es que se realiza el primer ciclo reflexivo, el cual se encuentra relacionado con la primera intervención que realicé dentro del CAM N° 21 José Vasconcelos.

4.2.1 Ciclo reflexivo 1

DESCRIPCIÓN

La práctica se desarrolló del 29 de noviembre al 10 de diciembre del 2021 (tabla 1, Anexo 1), tiempo que sirvió para poder desarrollar el proyecto “me cuido siempre” dentro del multigrado de 2°, 3°, 4° y 5° de primaria.

Para ello, los aprendizajes esperados retomados estaban enfocados en dos campos formativos Lenguaje y comunicación en donde destacan los siguientes: **1.-** Escucha la lectura de cuentos infantiles. **2.-** Escucha con atención la lectura en voz alta que hace el profesor o alguno de sus compañeros. **3.-** Escribe, de acuerdo a sus posibilidades, un texto que integre la información. **4.-** Practica y contrasta acciones relacionadas con la higiene personal, reconociendo su importancia para el cuidado de su cuerpo. Y de Exploración y comprensión del mundo natural y social ubicando los siguientes aprendizajes esperados de acuerdo a su correspondiente grado: 2° **1.-** Reconoce los órganos de los sentidos, su función y practica acciones para su cuidado. 3° **1.-** Conoce medidas para evitar enfermedades y 4° **1.-** Analiza las características de una dieta basada en Plato del bien comer y la compara con sus hábitos alimenticios.

Donde además se buscaba desarrollar competencias Comunicativas: Identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas; y Para la vida: Practique buenos hábitos de higiene y salud. Por lo que fue necesario crear actividades que estuvieran encaminadas al logro y desarrollo de las mismas.

Para poder describir lo anterior haré uso de los diarios de campo investigativos propuestos por los autores (Tello, F. Verástegui, E. y Rosales, Y. 2016).

Diario de campo N.º 01

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 2º, 3º, 4º y 5º de primaria

Día: jueves 02/12/2021

Sesión: 1

Actividad: Obra de teatro con títeres sobre el Cuento “Juanito se enfermó”.

Descripción
<p>Jueves 02 de diciembre del 2021, este día intervine con la actividad titulada “Juanito se enfermó”, misma que estaba enfocada en que los estudiantes identificarán los hábitos de higiene y limpieza personal y las consecuencias que traía el no realizar algunas acciones para el cuidado personal.</p> <p>Durante mi primera intervención, tuve la oportunidad de tener de 20 a 30 minutos de clase, para llevar a cabo mi actividad, y solo estuvieron presentes dos alumnos cuyos periodos de atención son cortos, por lo cual tuve que realizar la actividad con ciertas adecuaciones en cuanto a lo que se tenía planeado hacer con ellos y así tuviera un mayor impacto.</p> <p>La actividad que lleve a cabo fue la realización de una obra de teatro, en la cual el tema era la Higiene Personal, por lo que durante el cuento que iba leyendo realicé mi interpretación de la obra con títeres, los cuales eran tres personajes, un doctor, una niña y un niño, el cuento convertido en obra de teatro se veía envuelta en una problemática que era la “enfermedad de Juanito” por no tener higiene personal, además de la exclusión de sus compañeros por no bañarse.</p> <p>A lo largo del cuento se realizaron diversas onomatopeyas para atraer la atención de los niños, además de algunas luces y materiales llamativos (aunque no se lograban aprovechar de la mejor manera por la modalidad virtual de la clase). Asimismo, se busca a lo largo de interpretación interactuar con los estudiantes, puesto que de esta forma se busca que sigamos atrapando su atención e interés.</p>

Durante la interpretación del cuento, se hizo uso de un video, el trataba problemáticas referentes a la higiene personal, mismo que duraba un tiempo considerable (03:00min aproximadamente), para lo que el periodo de atención de los niños demanda.

Al final, para cerrar el video se buscó que los estudiantes respondieran algunas preguntas referentes a lo visto y así retroalimentación.

Al ser poco el tiempo que tenía y ya para finalizar la intervención, les pedí (basado en el aprendizaje esperado que la maestra me brindo) que realizaran el dibujo de sí mismo y que alrededor colocaran/escribieran las acciones que hacían para tener buena higiene personal.

Diario de campo N.º 02

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 2º, 3º, 4º y 5º de primaria

Día: viernes 03/12/2021

Sesión: 2

Actividad: Mi Higiene Personal.

Descripción

Viernes 03 de diciembre del 2021, este día intervine con la actividad titulada “Mi higiene personal”, misma que estaba enfocada en que los estudiantes identificarán las acciones que deben hacer para el cuidado de su cuerpo. Cabe mencionar que este día se conectaron 3 estudiantes 2 niños y una niña.

La actividad se retomó el día viernes, nuevamente tomando como referencia el cuento de Juanito se enfermó, sin embargo, ahora solo se les pidió que elaboraran el dibujo de su personaje favorito del cuento, lo colorearan y con apoyo de sus papás expusieran porque lo eligieron (esto ya que los tres alumnos que se conectaron a la clase no se expresan de manera oral y solamente mediante sonidos guturales).

Después de realizar el dibujo pasamos a realizar un pequeño juego en línea, por lo que proyecte en la pantalla como se debía realizar, una vez que se mostró se les envió el link y con apoyo de la persona que estaba conectada con ellos (mamá, papá, o tutor) se dio el tiempo suficiente para realizar el juego. Al término del juego, presenté nuevamente la pantalla para que todos observaran como es que quedaba resuelto el rompecabezas (debido a que algunos no lograron realizarlo), y así, a cada uno de los niños presentes en la clase se les pidió que eligieran una de las acciones que aparecían en el rompecabezas, y así todos pudiéramos comentar como lo hacíamos en casa, cada que tiempo, y si lo hacíamos solos y con apoyo de algún adulto. Y así, finalmente se dio cierre a la intervención del día, con una pequeña actividad, retomando el dibujo que hicieron al inicio de la clase y utilizando las revistas que se solicitaron previamente, se les pidió a las niñas y niños conectados que bucarán dentro de las revistas acciones sobre el cuidado de la higiene personal y que en forma de collage pegaran las imágenes que encontraron alrededor de su dibujo. Y al final lo mostraran al grupo.

Diario de campo N.º 03

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 2º, 3º, 4º y 5º de primaria

Día: jueves 09/12/2021

Sesión: 3

Actividad: Elaboro mi propia esfera navideña.

Descripción
Jueves 09 de diciembre del 2021, el día de hoy intervine durante 30 minutos de clase solamente, por lo que debido a que ya se estaban acercando las fechas de navidad y retomando el cuento donde se hacía mención de elaborar una esfera navideña, es que la intervención se basó en que los niños realizaran con apoyo de sus mamás, papás o tutores su propia esfera para poder adornar

su árbol. Por lo que se les pidió previo a la clase los materiales correspondientes y que ellos eligieran para realizarlo.

Ahora bien, se les pidió a los alumnos sacar el material para que hicieran su esfera navideña: pelota de unicel y el material era el que ellos quisieran y más le llamaran su atención para adornarla, en esta actividad fue necesario el apoyo de los padres para el manejo de ciertos materiales, durante la actividad se les pedía a los padres de familia que les acercaran a los niños los materiales, pero que los pequeños fueran los que pegaban los materiales.

Una vez que todos terminaron, se mostraron los resultados a la cámara y así todos pudiéramos ver cómo es que elaboraron sus esferas.

Las actividades restantes y mismas que tenían como papel dar fin a la planeación, debido al tiempo de prácticas que teníamos no fue posible realizarlas dentro de este periodo, por lo que quedan solamente marcadas dentro de la planeación, pero no fueron aplicadas.

SENTIMIENTOS

Cuando me integre al grupo me sentía un poco nervioso pero feliz ya que empezaba a conocer a los estudiantes y sus padres de familia, además podía observar cómo es que trabajaban con las actividades que la maestra titular ponía y como desarrollaba las mismas, para así posteriormente yo tener una mirada más amplia y una mejor idea de cómo intervenir cuando me tocara estar frente al grupo.

Sin embargo, durante el desarrollo de la primera actividad me sentía muy nervioso y con mucho miedo, puesto que era mi primer acercamiento con el grupo y la primera vez que podía estar frente a ellos dando una clase, de igual forma me frustraba un poco el hecho de no poder realizar darme a entender con el grupo, puesto que algunas indicaciones aún me faltaban reforzarlas y hacerlas que fueran más claras para las niñas y niños, además me causaba inseguridad observar a los padres de familia con ellos por el hecho de que yo no estaba familiarizado con el trabajo con un grupo tan diverso como el que tenía en ese momento, y quería que en ese momento todo fuera “perfecto” un gran error puesto que era mi primer intervención.

Al final de mi primera actividad, quede con una gran variedad de emociones encontradas, ya que el nerviosismo se había ido, la inseguridad de la misma forma, pero la “adrenalina” de mi

primer sesión continuo gran parte del día, asimismo me sentía feliz ya que por fin había podido luchar contra el miedo de estar frente a un grupo y a padres de familia.

Durante el desarrollo de la segunda sesión me sentía con mayor confianza y seguridad al momento de intervenir, puesto que ya había tenido mi primera experiencia frente al grupo, por lo tanto, considero que me desarrollé con mayor eficacia. En el transcurso de la actividad hubo momentos en los que dude en cómo continuar con la actividad, puesto que sentía muy complejo lo que continuaba y eso me llevo a ponerme nervioso y trabarme en las explicaciones e incluso llego un momento en el que pensé en apagar mi cámara para que no me vieran dudar, sin embargo, me tranquilice y seguí como había dado inicio a la actividad.

Finalmente, mi tercera intervención la cual estuvo relacionada a la realización de la esfera navideña me causo mucha más confianza, puesto que me sentí más como al momento de indicar como realizar la actividad, ya que el apoyo de los padres me servía de mucho, además me causo felicidad el poder ver a los niños disfrutar el proceso de pegar y ver cómo era que estaban realizando el adorno para su arbolito de navidad.

EVALUACIÓN

Durante mis primeras intervenciones pude observar algunas situaciones que dificultaron el desarrollo de las sesiones, mismas que me llevaron a experimentar diferentes emociones, primeramente, la modalidad a distancia dificulto mucho la interacción entre la maestra titular, los alumnos y yo, puesto que muchas veces, como es bien sabido, hubo dificultades de conectividad o de inasistencia de los niños a las clases, la nula participación de los niños, distracciones dentro de casa, etcétera.

Como primer momento, uno de los principales inconvenientes fue el tiempo que tenía destinado para poder realizar las actividades era muy corto (25 a 30 min aproximadamente) por lo que todo lo tenía que realizar rápido o si no me atrasaba en la planeación.

Cuando tuve mi primera intervención con el grupo pude percatarme que los estudiantes no tenían un espacio determinado para estudiar por lo que las distracciones eran constantes, lo que hacía que los niños que estaban presentes no prestaran la atención necesaria a la actividad, aunado a ello al estar acompañados de su mamá, papá o tutor, no sabía si las respuestas que los niños daban era construcción propia o si solo repetían lo que les decían las personas que los acompañaban; otra

cuestión observada debido a la modalidad a distancia y que en cierta forma limitaba la interacción era que los niños apagaban las cámaras en ciertos momentos de la clase, por lo que ya no se podía saber si estaban presentes o realizaban alguna otra acción durante la clase.

Además, una dificultad presente dentro de esta modalidad de educación a distancia, fue el conocimiento y manejo de las herramientas tecnológicas, mismas que estuvieron presentes dentro de mis actividades, y pude darme cuenta que limitaban y volvían compleja mi intervención, puesto que las utilicé como medio para realizar un rompecabezas virtual, sin embargo, se llevó más tiempo de lo esperado la actividad ya que había muchas dudas de cómo hacer uso de la herramienta.

Por otro lado, pude darme cuenta que mis actividades estaban con un mayor nivel de complejidad para los estudiantes del esperado, puesto que considero me faltó poder hacer un mayor análisis sobre los diferentes niveles curriculares de los niños así como sus condiciones y/o discapacidades, además de recalcar que es un multigrado en donde se observan diferentes edades, habilidades, destrezas y competencias entre la población y el buscar trabajar la misma actividad conlleva el poder realizar modificaciones y adecuaciones a la planeación.

Sin embargo, cabe mencionar que no solo se observaron inconvenientes dentro de mis intervenciones, ya que también pude observar diferentes situaciones que enriquecieron mi actuar. Dentro de mis actividades al utilizar material concreto y llamativo a pesar de estar en línea logre observar que atraían la atención de los niños. El día que hice uso de los títeres y el escenario, a través de la pantalla se podía observar cómo los niños estaban atentos a lo que pasaba y se interesaban por lo que pasaba, incluso llegué a interactuar con alguno de ellos realizando algunas preguntas. Además, pude ver que usar la tecnología (computadora o celular) les gustaba mucho, a pesar de no manejarlas completamente.

Al realizar la esfera navideña dentro de la tercera sesión, se pudo observar que los niños estaban muy contentos por realizar la actividad, ya que ellos eran los que manipulaban los materiales y la hacían a su gusto.

De esta forma, pude percatarme de que los pros y contras que encontré dentro de las intervenciones me sirven para poder evaluar mis propios resultados de la intervención que llevé a cabo.

ANÁLISIS

Las actividades que plasme dentro de mi planeación estaban dirigidas a un proyecto llamado “me cuidó siempre” mismo que guie a partir de los aprendizajes esperados que la docente titular me compartió, por lo que cada una de ellas buscaba el logro o fortalecimiento de los mismos.

Dentro de las intervenciones primeramente se hace una actividad detonadora para captar el interés de las niñas y niños de la clase, la cual fue a partir de una pequeña obra de teatro interpretada por títeres. Posteriormente adentrarlos a partir de la obra de teatro a un tema como lo es la higiene personal, el cual se encuentra relacionado con los aprendizajes esperados seleccionado por la docente titular. Además, se buscaba que los estudiantes pudieran identificar a los personajes y describirlos (de acuerdo a sus posibilidades o con apoyo de su mamá, papá o tutor), asimismo busque que a través de juegos pudieran identificar algunas acciones que contribuyen al cuidado de la higiene personal.

De igual forma, busque hacer uso de diferentes medios para representar lo aprendido en clase como lo son dibujos y collages. Finalmente, al realizar una actividad donde manipularan materiales concretos y llamativos para ellos y que estuvieran relacionadas con fechas que se viven en casa y en familia trate de relacionarlo al desarrollo y fortalecimiento de competencias comunicativas, puesto que el resultado de lo que hicieron debían de exponerlo al grupo, y así poder expresar lo que hicieron.

Sin embargo, como es de esperarse todo sucedió de diferentes formas a lo que tenía pensado o planeado anteriormente, ya que las condiciones que se mencionan en la evaluación guiaron el rumbo de las intervenciones.

Primeramente las actividades durante los primeros minutos se realizaban con mayor fluidez ya que la atención de los estudiantes se centraba en la pantalla, pero conforme el tiempo avanzaba comenzaban las distracciones y por ende se perdía el hilo de la clase, además aunque se lograron ver los temas que se tenían planeados dentro del proyecto, no pude realmente observar si lo que se estaba realizando impactaba directamente y realmente en los estudiantes, puesto que mientras estaba la clase los padres de familia estaban presentes y causaban ciertas distracciones o eran ellos los que daban la respuesta a los estudiantes sobre lo que se debía contestar, cabe mencionar algunos

padres de familia motivaban a sus hijos a que contestaran, lo que me servía como apoyo para poder avanzar en las actividades.

De la misma manera, durante el desarrollo de las sesiones observe algunas caras de dudas por parte de los niños y de los mismos padres de familia presentes, lo que causo mi inseguridad mientras daba las indicaciones, por lo que buscaba algunas alternativas o ejemplos para que se comprendiera lo que se buscaba.

El objetivo al que buscaba llegar de acuerdo a todo lo que planeé y a los aprendizajes esperados del proyecto, considero haberse quedado en un 40%, puesto que aún faltaron algunas actividades, además al ser virtual no tenía una completa certeza de que lo visto y lo que yo estaba enseñando realmente impactaba en las alumnas y alumnos.

CONCLUSIONES

Al finalizar la primera jornada de prácticas dentro del CAM, pude darme cuenta de todo lo que estaba aconteciendo dentro de mí actuar docente, puesto que después de realizar el análisis de todo lo sucedido pude verme como el docente frente a grupo que realmente quiero.

Mis intervenciones fueron de menos a más durante las dos semanas de trabajo y las tres intervenciones que pude realizar, puesto que al ser mi primer acercamiento hubo sentimientos y emociones que me terminaron jugando de forma un poco negativa, sin embargo, conforme avanzaban los días agarraba más confianza y me desenvolvía mejor frente al grupo. Debido al poco tiempo con el que conté para mis intervenciones y a los pocos días no pude llevar a cabo todo lo que había planeado, por lo que algunos de los aprendizajes esperados no se cubrieron en su totalidad, por consiguiente considero que de haber tenido el tiempo suficiente para poder llevar a cabo toda la planeación muchos de los aspectos dentro de mi práctica hubieran mejorado, y no solo en cuanto a lo que se debía enseñar, sino a mi persona como un docente en formación que a través de las experiencias docentes mejora su actuar frente a un grupo, parte que considero más que esencial en el día a día.

No considero mi primera experiencia como negativa sino como de aprendizaje sobre algo nuevo y a lo que me voy a enfrentar más adelante, puesto que me abrió el verdadero panorama de lo que significa estar frente a un grupo tan diverso, asimismo me dejó ver mis fortalezas y las áreas de oportunidad a mejorar a lo largo de mi formación. De la misma forma considero que esta primera

experiencia frente a un grupo me dejó una mayor reflexión y análisis sobre mis actividades, puesto que al mirar la diversidad de alumnos, las diferentes características, habilidades y destrezas que posee cada uno de ellos, así como sus dificultades, sé que debo profundizar más en conocer sus áreas de desarrollo, las características de cada uno, ahondar más en los gustos e intereses, así como en las necesidades particulares, para que de esta forma lo que ellos vean en clase sea verdaderamente significativo y no se quede como un aprendizaje vago.

Finalmente, puedo concluir que esta jornada ha sido verdaderamente satisfactoria, ya que me dejó ver muchas cuestiones que yo pensaba ya dominar, y sin embargo no estaban completamente fortalecidas y creo que jamás había explotado como lo hice durante la jornada.

PLAN DE ACCIÓN

Como se pudo observar durante los aspectos antes señalados dentro del ciclo reflexivo de Gibbs, la práctica profesional durante la primera jornada me hizo darme cuenta de diversos aspectos que me hacen evaluar lo hecho y lo que debo hacer posteriormente para trabajar en mis áreas de oportunidad y seguir desarrollando mis áreas fortalecidas.

Debido a que durante mis intervenciones surgieron diversas situaciones que guiaron mi práctica, a través del proceso de reflexión me di a la tarea de poder identificar aquellos aspectos que jugaron un papel importante dentro de las sesiones que lideré, puesto que de esta forma y de manera consciente analizaría lo que iba a realizar en mi próximo plan de acción mejorado.

Por ello, es que pongo como punto inicial el poder analizar al grupo y las características generales y particulares de cada uno de los integrantes (ya que había cambio de grados y no tenía al mismo grupo de mis primeras intervenciones), y a partir de ello poder buscar una estrategia funcional para todo el grupo, esto debido que al ser multigrado debía buscar alternativas de enseñanza con la finalidad de que el aprendizaje sea para todos y que los motivara a seguir aprendiendo. Asimismo, en la planeación poder identificar los ajustes curriculares de acuerdo a la población estudiantil presente en el aula.

Por otro lado, se deben identificar los posibles apoyos a utilizar con los niños, ya que se deben respetar los estilos de enseñanza, para que de esta forma el aprendizaje sea significativo para cada uno de ellos.

En cuanto a que hacer diferente dentro del plan de acción mejorado se debe motivar en todo momento a los estudiantes pensando en que la asistencia ya es de forma presencial y el proceso de enseñanza y aprendizaje se vuelve más directo, asimismo elaborar actividades que impliquen un reto cognitivo, de acuerdo a las características de cada alumna y alumno, misma que este acompañada de ciertos motivadores con la finalidad de seguir impulsando a los estudiantes a seguir con las actividades.

Por lo anterior el plan de acción mejorado que a continuación se describe, es resultado de la reflexión de la primera intervención y se busca que esté desarrollado bajo la estrategia de la gamificación retomando ciertos aspectos importantes de la estrategia, puesto que al hacer uso de la misma dentro del grupo, se busca que las niñas y niños del grupo sean parte de su propio aprendizaje a partir de la creación de ambientes motivadores, lúdicos y diversificados, de la misma manera busco hacer uso de esta estrategia "...para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" Karl Kapp (2020). Cuya finalidad es poder mejorar mi práctica educativa dentro del CAM como forma de profesionalización docente.

4.3 Plan de mejora 1

A continuación, a través de una tabla (Tabla 2), se describe de manera general como es que se elaboró y aplicó la planeación del proyecto "Mi casa" mismo que toma el papel de plan de mejora 1.

Tabla 2.

Descripción de la planeación sobre el proyecto "mi casa".

	DESCRIPCIÓN
PLANEACIÓN GENERAL	<p>La planeación fue elaborada para las semanas del 08 al 30 de marzo del 2023, para lo cual fue necesario hacerla bajo el proyecto "Mi casa", mismo que fue seleccionado por la maestra titular y donde se rescatan los siguientes aprendizajes esperados con su respectivo campo formativo:</p> <p>Lenguaje y Comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escucha con atención la lectura en voz alta que hace el profesor, Identificando personajes y características principales.

	<ul style="list-style-type: none"> • Con apoyo describe objetos, lugares o personas • Pone atención por periodos cortos lectura que hace el profesor observando los personajes u objetos. • Con apoyo de la familia elabora receta favorita <p>Pensamiento Matemático:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 5, 1 al 10, 10 al 30 en diversas situaciones • Resuelva operaciones sencillas de suma con apoyo de material concreto. • Hace uso del dinero en su vida cotidiana. <p>Exploración y Comprensión Del Mundo Natural y Social:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable. • Reconoce la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud. <p>Área del Desarrollo Personal y Social:</p> <p>Utiliza técnicas plásticas o visuales para presentar un tema.</p> <p>Dichos aprendizajes esperados fueron dosificados y adecuados curricularmente de acuerdo a los grados dentro del aula multigrado (4°, 5° y 6° de primaria alta).</p> <p>Asimismo se encuentra elaborada bajo la estrategia de la gamificación retomando aspectos importantes de la misma, en donde encontramos como primer momento el Objetivo pedagógico: Intentar hacer partícipe y protagonista a los estudiantes de su propio aprendizaje a partir de ofrecerles experiencias varias de acuerdo al proyecto implementado y buscando el logro/alcance de los aprendizajes esperados seleccionados, asimismo, favorecer la expresión oral y/o escrita de pensamientos, sentimientos o ideas.</p>
INICIO	Durante el inicio se planearon dos actividades, mismas que se aplicarían en dos días diferentes, la primera de ellas enfocada a “conociendo mí casa”,

	<p>para lo cual se hará uso de un video de YouTube, mismo con el que se irá interactuando.</p> <p>Posteriormente, se hará uso de un juego llamado “100 alumnos dijeron” en un PowerPoint, basado en el juego “100 mexicanos dijeron”. El juego estará apoyado de un dibujo de una casa, y ser irá interactuando con los estudiantes, asimismo la actividad estará apoyada de imágenes.</p> <p>Conforme los alumnos den una respuesta correcta se les dará un punto (podrá realizarse en equipos o individual, de acuerdo al número de alumnos que asistan), al final se contabilizarán y al equipo o alumno ganador se le dará un premio (paleta, chocolate, pequeño juguete, etc....).</p> <p>Como segunda actividad de inicio se tiene planeado realizar una actividad correspondiente a “mi cocina”, donde se hará uso de un video de YouTube, con el que se realizaran algunas preguntas con la finalidad de interactuar con el mismo.</p> <p>Posteriormente, utilizando el dibujo grande de la casa, se hará uso de imágenes referentes a la cocina y los objetos o utensilios que pertenecen a ella (licuadora, estufa, cuchara, refrigerador, etc.), se pondrán sobre la mesa y para que los niños puedan colocar las imágenes sobre la casa, deberán girar una ruleta en la computadora, misma que les indicará que objeto colocar. Y así, ellos deberán buscarla y pasar a pegarla. Conforme el juego avance, se irán haciendo algunas preguntas (¿qué es? ¿Para qué sirve? Etcétera.</p> <p>Pd: Cada respuesta correcta irá sumando un punto (este juego es individual) por lo que al final el alumno con más puntos será el ganador.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Para el desarrollo se planearon cuatro actividades referentes a la casa.</p> <p>La primera de ellas llamada “animales con frutas y verduras”. Se solicitará previo a la clase algunas frutas y verduras a los padres de familia. Luego se mostrarán algunas imágenes de algunos animales elaborados con frutas y los estudiantes elegirán el que más les guste. Después, sacaran los utensilios de cocina y objetos que se utilizaran para poder pelar, cortar y picar sus frutas</p>

	<p>y verduras (apoyados por el maestro), y finalmente elaborarán su animal y lo mostrarán a sus compañeros.</p> <p>Como segunda actividad se llevará a cabo “la sala de mi casa”, nuevamente apoyado de un video de YouTube, observarán en la televisión e interactuarán con el mismo.</p> <p>Posteriormente se hará uso de la casa, y se les dará algunas imágenes, y apoyados nuevamente de una ruleta en la computadora la girarán y pasaran a colocarla a la casa lo que les tocó (sumando un punto cada acierto). Al final, se les dará una casa de papel, misma que deberán adornar, y posteriormente colocar dentro de ella los objetos que corresponden a la sala, y pasarán a medida de sus posibilidades a exponerlo frente a sus compañeros.</p> <p>Como tercera actividad se planea realizar la actividad “El baño”, Se observará un video sobre el baño en YouTube, y de acuerdo a lo que observe se realizaran algunas preguntas, luego pasaran a la casa de papel grande y colocarán dentro del espacio del baño el nombre del objeto y su correspondiente figura (cada acierto de imagen sumará un punto y con su nombre 2, la actividad será individual) Al final, se señalaran algunos objetos y las acciones que hacemos con ellos. Si hay tiempo, se realizará una lotería para repasar el tema visto.</p> <p>Para dar fin al desarrollo y como cuarta actividad se realizará la actividad llamada “mi cuarto”, en donde se observará un video de YouTube referente al tema, y de igual forma se realizará un dibujo de su cuarto en donde colocarán lo que hay en él.</p> <p>Posteriormente se hablará sobre los hábitos de limpieza en casa (su cuarto), como tender la cama (gestionando poder ocupar la cama del salón de laboral), barrer, recoger juguetes, ropa sucia y limpia (donde se ocupará un doblador de cartón para hacerlo más fácil para los niños), etcétera,</p>
CIERRE	<p>Para el cierre se plantearon dos actividades, la primera de ellas referente a los logares de riesgo de casa, por lo que se observará un video de YouTube que va de acuerdo al tema, comentando el mismo conforme avanza el video.</p>

	<p>Posteriormente se darán algunas hojas con imágenes donde deberán identificar y colorear las que generen un riesgo para ellos.</p> <p>Y así, al final se les darán unas revistas y un dibujo de una casa grande, y dentro de ella se pegarán imágenes que recorten de las revistas referentes a accidentes o zonas de riesgo dentro de casa. Y se expondrá en plenaria.</p> <p>Y como segunda actividad, se llevará a cabo la titulada “compro mi despensa”, donde se mostrará un video sobre el tema, al finalizar se realizará una mini-tienda dentro del aula, en donde se colocarán cosas de toda la casa que pueden comprar en una tienda, con la finalidad de trabajar el uso del dinero, por lo que se les enseñará su valor y uso. Los estudiantes jugarán a la tiendita (vendedores y compradores), por lo que se les dejará en un inicio que lo hagan a su manera y posteriormente se les explicará cómo ir haciéndolo de forma correcta.</p>
<p>PROYECTO FINAL</p>	<p>Para dar cierre al proyecto, se elaborará un proyecto final, en donde se buscará que las alumnas y los alumnos elaboren una maqueta de una casa. Se les darán los materiales (cajas, plastilina, cartón, etcétera), y ellos irán realizando los diferentes objetos que pertenezcan a cada espacio. Al finalizar, expondrán la casa y como está elaborada.</p>

Como se puede observar en la tabla 2 y que se ve reflejado en el anexo 2 (el cual corresponde a la planeación del proyecto “mi casa”), las actividades realizadas buscan que los estudiantes tengan un acercamiento a su contexto más próximo que es su casa, ya que se hace uso de objetos y materiales que se tienen en la misma, para que de esta forma el aprendizaje sea más significativo; como ya se mencionó, se hace uso de la estructura de la estrategia de gamificación donde se pueden observar algunos aspectos dentro de la misma planeación, ya que los aspectos seleccionados y descritos por Marne, Wisdom, suelen verse reflejados en la práctica docente diaria.

4.4 Ciclo reflexivo 2

El siguiente ciclo reflexivo se encuentra relacionado al plan de mejora 2, puesto que se buscará realizar un análisis reflexivo sobre los pros y contras que se encontraron al intervenir con

el grupo, asimismo este segundo ciclo reflexivo tomara el papel de ser el mediador para la construcción del plan de mejora.

Durante el desarrollo de mis intervenciones a lo largo de la jornada de prácticas comprendida del 08 al 30 de marzo del 2023, mismas que corresponden al proyecto titulado “mi casa” y que están elaborados a partir de aprendizajes esperados dosificados y adecuados curricularmente para el grupo, si bien no hice un completo uso de la estrategia de gamificación, si busque agregar a la planeación algunos aspectos importantes referentes a la estrategia y que estuviera encaminada al logro del objetivo pedagógico planteado. Pues que esto me serviría como punto de partida a partir del análisis y descripción de las acciones para poder llegar a la construcción de un plan de mejora, mismo que estaría enfocado en la estrategia antes mencionada. Para ello, nuevamente los diarios de campo investigativos servirán como apoyo para poder realizar la descripción de acuerdo al ciclo reflexivo de Gibbs.

DESCRIPCIÓN

Las intervenciones que se narran anteriormente, fueron aplicadas del 08 al 30 de marzo del 2023, y se pudo observar la falta de algunos estudiantes (por cuestiones personales o de salud) durante el transcurso de las semanas, siendo la mayor matrícula de 6 y mínima de 1 o 3 por lo que muchas de las actividades presentadas no pudieron llevarse a cabo ya fuese por la misma falta de estudiantes o por los tiempos de la institución.

Con el proyecto en mano que era el de “mi casa”, los aprendizajes esperados seleccionados y dosificados, es que di comienzo a implementar mi planeación en el grupo. Las actividades estaban encaminadas a que los estudiantes pudieran vincularlas con las acciones que realizan en su día a día y, asimismo, pudieran relacionar los objetos que se les mostraban en clases con las de su casa. Esto se hacía con la finalidad de que los estudiantes pudieran tener un acercamiento más directo y una mayor vinculación entre la escuela-hogar.

Una vez empezadas las actividades, pude observar que el interés y la atención que los niños mostraban por las mismas era muy corto, solamente cuando se hablaba de juego o situaciones similares era que la atención e interés duraba por periodos más largos, sin embargo, mis actividades a pesar de que buscaba que fueran vivenciales poniéndolos a realizar actividades que hacen en casa (como el lavado de platos, tender camas, barrer, trapear, etc....) el impacto en todos los estudiantes

no lograba reflejarse claramente, como es de esperarse algunos de ellos mostraban mayores habilidades y realizaban las actividades con mayor facilidad, sin embargo para los demás era poco significativo realizarlas.

Pude observar que el material audio-visual causaba un impacto positivo como actividad de inicio y/o detonadora en mis intervenciones, puesto que lograba centrar por mayor tiempo los periodos de atención, sin embargo, cuando el video se alargaba los niños comenzaban a dispersar su atención hacia otras cosas o a molestarse entre ellos. Asimismo, pude percatarme que cuando hago uso de materiales concretos, los niños comienzan a manipularlo primero, y una vez que ya lo conocen y les doy la explicación es mejor para ellos, ya que lo conocen y saben cómo pueden usarlo en lo que se les pide.

A continuación, utilizando los diarios de campo investigativos propuestos por los autores (Tello, F. Verástegui, E. y Rosales, Y. 2016), hago una breve descripción de lo que aconteció durante el desarrollo de mis intervenciones.

Diario de campo N.º 01

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 4º, 5º y 6º de primaria

Día: viernes 10/03/23

Sesión: 1

Actividad: Conozco mi casa

Descripción
El día Viernes 10 de marzo del 2023, intervine con la actividad titulada “conozco mi casa”, sin embargo, está la lleve a cabo después del recreo de los niños, por lo que para centrar su atención tuvimos que realizar una pausa activa “el baile del indito” a modo de actividad de descarga, a pesar de que no estaba planeada se tuvo que realizar ese pequeño ajuste para que la actividad pudiera ser aplicada de mejor forma.

Posteriormente comencé a realizar mi actividad, la cual consistía en mostrarles a los niños un video sobre las partes de la casa (el cual se proyectó en una televisión) y a lo largo del video se les fueron realizando preguntas sobre los objetos que iban apareciendo, y sobre cuáles eran los que ellos tenían en casa.

Después de ello, utilice una presentación de PowerPoint, en la cual realice un juego parecido al de “100 mexicanos dijeron” en donde, por ejemplo, se les preguntaba sobre las partes del baño y ellos iban respondiendo y destapando las casillas de acuerdo a las respuestas que daban, con la finalidad de saber qué es lo que los niños conocían de su casa, sobre los objetos que había y en donde estaban ubicados, así como el uso que tiene cada cosa. Aunque costo un poco llevar a cabo la actividad puesto que los alumnos ya se mostraban cansados y con la atención muy dispersa, además el alumno Ángel mostraba una conducta muy negativa y agresiva, molestando y pegándole a sus compañeros, a la maestra y a mí.

Sin embargo, después de unos minutos (A) se interesó por la actividad y ayudo a que todo el grupo empezara a participar más, el empezó a manejar la computadora, y junto con sus compañeros iban resolviendo lo que se les pedía. La actividad también estuvo apoyada de una casa elaborada en papel Kraft de tamaño considerable (1.30 de alto y 2.5 de largo), dividida en los cuartos que conforman una casa (baño, recamara, cocina, comedor y sala) y con sus respectivos dibujos cada una, para que así no solo identificaran la palabra, sino también el objeto que representa la misma.

Al final, se les pidió que señalaran los objetos que se les iban mencionando y que colocaran encima del mismo una imagen a color para que la casa se fuera llenando con los objetos que pertenecen al espacio, obteniendo así una gran respuesta por parte de la mayoría del grupo.

Cabe mencionar que, en el desarrollo de la actividad Alex no mostraba respuesta a los estímulos visuales y auditivos que le estaba presentando.

Diario de campo N.º 02

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 4º, 5º y 6º de primaria

Día: 14/03/2023

Sesión: 2

Actividad: El baño

Descripción
<p>Durante la semana se trabajó con actividades referentes a “la recámara”, sin embargo, a modo de repaso se trabajó una pequeña actividad sobre el baño, asimismo se realizó puesto que muchos alumnos habían faltado la semana anterior y se buscó que todos accedieran a la información.</p> <p>El día Martes 14 de marzo del 2023, se aplicó la actividad titulada “El baño”</p> <p>La actividad la lleve a cabo después del recreo de los niños, por lo que para centrar su atención tuvimos una pausa activa, ya que se tenía como referencia la clase anterior.</p> <p>Posteriormente, se les presento a los niños un video sobre el baño y los objetos que lo conforman, a lo largo del video se les iba cuestionando a los estudiantes sobre lo que observaban y se les pedía que lo relacionaran con los objetos de su casa, como fue de esperarse los estudiantes que habían ido anteriormente mostraban mayor entendimiento del tema y se mostraban participativos, sin embargo los demás al ser su primer acercamiento al tema no contestaban y daban respuestas erróneas que eran corregidas por los mismos estudiantes.</p> <p>Después de ver el video, se pegaron en el pizarrón hojas con dibujos de los diferentes objetos que pertenecen al baño, con el dibujo en blanco y negro y un espacio para poder colocar el nombre de cada uno, cabe recalcar que de acuerdo a las competencias y habilidades de los estudiantes se les daba apoyo parcial o total para realizar la actividad.</p> <p>La actividad consistía en que ellos iban a ir a la mesa, agarrar alguna imagen de los objetos pegarla sobre el dibujo y después ir a la otra mesa y elegir el nombre del objeto, esto era apoyado por la maestra y por mí, al señalarle la inicial de la palabra y hacerlos escoger entre cierta</p>

cantidad de palabras a cada uno, una vez que la encontraban debían ir a pegarla debajo de la palabra y mostrar el objeto y el nombre del mismo (incluso me apoye del material que la maestra les había solicitado, para que observaran el objeto real, lo sintieran e incluso lo olieran, y fuera más significativo todo.

Al final se hizo un repaso general de todos los objetos y el uso que se le da a cada uno.

Diario de campo N.º 03

Profesor investigador: Manuel Eduardo González Vázquez

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 4º, 5º y 6º de primaria

Día: 15/03/2023

Sesión: 3

Actividad: Mi cuarto

Descripción

El miércoles 15 de marzo del 2023, se llevó a cabo la actividad titulada “mi cuarto”.

Para comenzar con la sesión se les proyectó a los estudiantes un video sobre los objetos de la recámara, y se interactuó con ellos, posteriormente, se les hicieron algunas preguntas sobre los objetos que había en su casa, y si eran iguales a los del video.

Después, se les pasó otro video sobre los hábitos de limpieza en el cuarto, y se les explicó que es lo que debía realizar para que su cuarto estuviera limpio; primero hablamos sobre tender la cama (actividad que se llevó a cabo al día siguiente porque la cama que tenemos en el CAM está en un solo grupo, y la organización con la maestra de ese grupo nos llevó a utilizarla un día después) cuando realizamos la actividad nos dimos cuenta que de los estudiantes que asistieron Paola es la única que sabe tender la cama ya que en casa lo realiza, aunque Emi y Dari conocen el orden de cómo se tiende la cama en sus casas ya que señalan el orden de como tenderla y deben ser apoyados ya que su condición (PCI) no les permite poder tender su cama; por otro lado también hablamos sobre la ropa limpia y sucia y en donde la debíamos de colocar, así que

utilizamos algunas prendas (que se pidieron un día anterior), playeras limpias, sudaderas y algunos pantalones, y también algunas sucias.

Primeramente, las separamos en dos botes, uno de ropa limpia y otro de ropa sucia, para ello ellos debían observar sus playeras e incluso algunos las olieron, y decidir en qué bote echar la ropa, después se revisó y se hicieron las correcciones necesarias. A Emiliano, Kari y Darien se les realizaron preguntas cerradas, y ellos debían señalar o responder con un “sí” o “no”.

Una vez separada la ropa, se procedió a utilizar un cartón (el cual se cortó de forma específica para que funcionara como doblador de ropa), para doblar la ropa limpia (playeras) se colocaron en el cartón y les di la muestra de cómo debían hacerlo, sin embargo, mi sorpresa fue que ya lo sabían utilizar algunos de ellos, puesto que la maestra en la pandemia trabajo con ellos un doblador de ropa, por lo que los que ya sabía cómo utilizarlo apoyaron a sus compañeros. Y la ropa sucia se quedó en el bote. (En esta parte pude darme cuenta que pude haber elaborado alguna lavadora de cartón, para poder seguir con la explicación de la ropa sucia, y no solo cortarla ahí).

Después de haber hecho lo de la ropa, y como aún sobraba tiempo, utilice la escoba y el trapeador que tenemos en el salón, para explicarles que debíamos barrer y trapear nuestro cuarto una vez que recogiéramos todo, así que levantamos los objetos que estaban en el suelo y comenzamos a barrer y posteriormente a trapear.

Diario de campo N.º 04

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 4º, 5º y 6º de primaria

Día: 16/03/23

Sesión: 4

Actividad: Memorama de mi cuarto

Descripción
<p>El día jueves 16 de marzo del 2023 se realizó una actividad con los alumnos, la cual se tituló “memorama de mi cuarto”.</p> <p>Esta actividad la tuve que agregar a las que ya había planeado, puesto que, al verse semanalmente cada apartado de la casa, tuve que reforzar sobre la recamara con un pequeño memorama, también contaba con 30min menos de la clase porque harían aseo y tendríamos que salir a las 12:30.</p> <p>A modo de repaso, realice una actividad de un memorama de los objetos de la recamara, también para realizarla utilice algunos materiales reales que tenemos en el salón y que se han solicitado, además de hacer uso de la casa de papel.</p> <p>Como se lleva el clásico juego del memorama, los estudiantes deben levantar cada carta y encontrar su pareja, al encontrarla les mostraba los materiales que tuviéramos en la escuela, y en los grandes como la cama, el ropero, etc.... se los iba mostrando en la casa de papel que tenemos, asimismo los iba cuestionando sobre que es, para que lo ocupamos y si tenemos uno en casa.</p> <p>Posteriormente, como aún sobraba tiempo de clase, les di a los alumnos unas hojas para que formaran una casa y dentro la forma de un cuarto recortando y pegando, después les pedí que lo decoraran a su gusto.</p>

Luego les di unas hojas con dibujos de diferentes partes y objetos de la casa, y les indiqué que solamente colorearíamos los que pertenecían a la recámara, y se pegarían como ellos quisieran dentro de la recámara.

Diario de campo N.º 05

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 4º, 5º y 6º de primaria

Día: 21/03/23

Sesión: 5

Actividad: mi casa

Descripción

El día martes 21 de marzo del 2023, llevé a cabo una actividad llamada “mi casa”.

Se les proyectó en la pantalla un video sobre la cocina y los diferentes utensilios que hay en ella, además se interactuó con ellos para que fueran participando a lo largo del video.

Después de haberlo observado, se hizo uso de la casa de papel y no dirigimos a la sección de la cocina, en donde se les pidió a los niños que observaran bien como estaba conformada. Una vez se dio un breve repaso sobre las cosas que hay, se colocaron en la mesa diferentes objetos pertenecientes a la cocina (en imágenes y algunas reales). Y se les fue mencionando cada una de ellas, posteriormente se les pidió que agarraran una de las imágenes y que lo pegara encima de donde pertenecía dentro de la casa, y así fueron pasando uno a uno. Cabe mencionar que conforme pasaban ellos hacían la acción para lo que servía.

Al terminar esa actividad, con apoyo de la maestra ya que ella les solicitó algunos trastes sucios para lavarlos y podía desarrollarse junto a mi actividad, salimos a lavar trastes.

Dejamos que ellos solos lo intentaran, sin embargo, solo Paola sabía hacerlo, ya que los demás o no querían tocar el agua, o solo empezaban a jugar. Al final a todos los apoyamos para que lavaran alguno de sus trastes que llevaron.

Diario de campo N.º 06

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 4º, 5º y 6º de primaria

Día: 24/03/23

Sesión: 6

Actividad: Animal con frutas y verduras

Descripción
<p>Viernes 24/03/23 Animal con frutas y verduras</p> <p>Previo a la clase, se les pidió a los padres de los estudiantes que enviaran alguna fruta o verdura entera, ya que sería ocupada tanto para la clase, como para el desayuno de sus hijos, asimismo se les envió una foto sobre la actividad que se realizaría para así tuvieran un referente.</p> <p>Ese día solo dos estudiantes asistieron, y solo tuve 30min antes del recreo para poder intervenir. La actividad tenía como finalidad que los estudiantes prepararan un platillo, ya que está relacionado con la cocina.</p> <p>Primeramente, sacaron la fruta que les mandaron y las colocaron al centro, asimismo yo saque las que llevaba y se revolvieron las frutas y verduras. Después les mostré algunos ejemplos de animales elaborados con fruta y verduras, y les dije que eligieran uno. Una vez que lo eligieron, seleccionaron las que utilizarían para elaborar su animal, y procedimos a salir al lavadero para que lavaran sus frutas y verduras, a cada uno se les dio una esponja con jabón y comenzaron a lavarlas, solo se les dio el ejemplo de cómo hacerlo. Asimismo, lavaron sus manos.</p> <p>Después, ya estando en el salón les di una tabla para picar, unos cuchillos (sin filo) y un pelador. Y comenzaron a picar la manzana, a pelar y rayar la zanahoria, a pelar la naranja y mandarina, etc.... Una vez que ya tenían todo, comenzaron a elaborar su animal, con apoyo por parte de la maestra y mío para ciertas partes del animal.</p> <p>Al final mostraron su animal y mencionaron las frutas y verduras que contenían.</p>

Como se puede observar, no todas las actividades plasmadas en la planeación pudieron aplicarse, debido a la organización de la escuela, a los días que no se asistió al CAM, o por cuestiones de salud por parte de las alumnas y los alumnos del grupo que llegaban a la inasistencia, por lo que ciertamente mi práctica se vio envuelta en ciertos aspectos que la limitaron y no me dejaron ver completamente el impacto de los aspectos retomados de la gamificación dentro de todas las actividades.

SENTIMIENTOS

Las intervenciones que lleve a cabo durante la jornada de prácticas me dejaron ver muchas cuestiones dentro de mi práctica, sin embargo, en cuanto a las emociones que maneje dentro de la práctica logro reconocer las siguientes.

Primeramente, el nerviosismo al iniciar una clase después de un tiempo estuvo presente, puesto que las dudas de saber si las actividades eran propicias para el grupo me hacían sentirme de esta forma, aunado a ello, el tener a la docente titular observando como llevaba a cabo mi intervención causaba la misa emoción, aunque ciertamente me apoyaba en muchas cuestiones, mismas que me hacían sentir más tranquilo.

Las actividades que implemente me parecían prometedoras para el grupo, puesto que busque hacer que los niños estuvieran en constante movimiento e interactuando con los videos y los juegos, buscaba hacerlos parte de su propio aprendizaje, me sentía feliz al ver que las actividades que se lograron implementar con ellos los mantenían entretenidos y se veían contentos al realizarlas, puesto que así podía empezar a darme cuenta si verdaderamente había planeado de forma más consciente que la primera vez.

Sin embargo, me causaba cierta angustia el poder pensar que las actividades se quedaran en un aprendizaje aislado y que las niñas y niños del grupo solo lo vieran como un juego y no como una actividad que favorece su formación académica. Asimismo, me preocupaba un poco que mis actividades no atendieran a todo el alumnado, y que solamente en ciertos niños impactaran.

EVALUACIÓN

Considero que el llevar a cabo el plan de mejora 1, estuvo lleno de muchas situaciones tanto negativas como positivas. Como primer momento, el poder observar que mis actividades

eran llamativas para mis alumnas y alumnos, me hacía darme cuenta o pensar que la estrategia que estaba utilizando estaba siendo favorable para ellos, puesto que al estar acompañadas de materiales concretos que podían manipular los mantenían con mayor interés dentro de las clases, además lograba ver que situaciones motivaban más al grupo, y cuales causaban ciertas molestias o mayores dudas ellos.

De esta misma forma, logre darme cuenta del rol que los alumnos tienen dentro del aula, ya que en las actividades que requerían un mayor compromiso y esfuerzo, los alumnos “A”, “P” y “F”, eran quienes lideraban las actividades, apoyando a sus compañeros cuando más lo necesitaban, lo que me llevaba a poder analizar cómo utilizar esta situación a mi favor dentro del aula.

Además, logre percatarme de ciertas problemáticas que aparecían mientras se llevaba a cabo la clase, por ejemplos los comportamientos y conductas disruptivas de “A” cuando se observaban los videos de YouTube, al llevar a cabo ciertas acciones causaba que el ambiente de aprendizaje dentro del aula se volviera muy tenso y negativo, puesto que hacía llorar a sus compañeros al pegarles o los hacia enojarse, lo cual me dejo ver en mí mismo que aún me faltaba un mayor control ante situaciones como las vividas con “A”.

Finalmente, al no presentarse todos los alumnos me fue más fácil el poder percatarme que sucesos estaban envolviendo mi práctica, o que actividades de las implementabas realmente estaban causando un mejor efecto en cuanto al aprendizaje de los estudiantes.

ANÁLISIS

Las actividades que estaban plasmadas en la planeación siempre siguieron un propósito, mismo que estaba ligado al proyecto a trabajar, por lo que busque encaminarlas al logro de este. Durante las sesiones buscaba motivar a los estudiantes para que no dejaran de lado las actividades y siguieran realizándolas, no solo con premios, sino también buscaba alentarlos con palabras/refuerzos positivos.

Por lo que actividades como lo fueron “el baño”, “animal de frutas y verduras” y “mi cuarto”, estuvieron siempre encaminadas a que los estudiantes manipularan y desarrollaran actividades reales que desempeñan en su día a día dentro de su hogar, y así no aislar el aprendizaje escolar del familiar.

En este sentido, crear situaciones más reales dentro de un aula en CAM, desde mi parecer, siempre será más favorecedor en la construcción de nuevos aprendizajes, por lo que observar y poner en juegos las habilidades, destrezas y competencias de los alumnos ante estas situaciones siempre será mejor; consideré a partir de cuestionarme sobre lo que había realizado en el aula si esta sería la mejor forma de seguir con la estrategia que elegí.

Por otro lado, en algunas de las actividades implementadas no logre reflejar lo que verdaderamente quería, no logré ver en ciertos estudiantes cual era el verdadero alcance de lo que había realizado, por lo que muchas dudas seguían quedando.

CONCLUSIONES

A pesar de que considero que mi práctica fue satisfactoria en cuanto a lo que logre realizar dentro del aula, hubo muchas situaciones que me hicieron percatarme sobre lo que aún debo mejorar dentro de mi práctica profesional.

La experiencia dentro de esta jornada fue muy buena, ya que primeramente perdí el miedo y el nerviosismo a estar frente al grupo y a la maestra titular, ya me sentía mucho más confiado en lo que iba a realizar con los estudiantes, además de que me sentía más confiado en cuanto a las indicaciones que les daba, lo que me permitía desenvolverme de mejor forma. Aunado a lo anterior, la confianza con los estudiantes era mayor, ya tenía más contacto con todos y eso me facilitaba aún más el poder trabajar.

Por otro lado, me dejó ver nuevamente los gustos, intereses y necesidades de la población del aula y de esta forma, poder conocer como intervenir con todos ellos y a través de qué actividades, para que de esta forma el aprendizaje no se quede asilado.

Además pude observar la estrategia que estoy implementado (gamificación), y como es que realmente la estaba aplicando al grupo, ya que la idea general de la planeación es poder guiarla a través de la estrategia, puesto que el fin de la misma es poder motivar a los estudiantes a ser partícipes dentro de su proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, por lo que sin lugar a dudas, considero que el haber escogido esta estrategia y después de la aplicación de diversas actividades bajo la gamificación, puedo tener una mirada más profunda sobre lo que realmente quiero lograr con el grupo y hacia donde estoy dirigiendo y a donde realmente quiero llevar mi práctica.

Por lo anterior, considero que pude haber realizado actividades más motivadoras para todo el grupo no enfocándome solo en algunas alumnas o alumnos, ya que si bien hice uso de diferentes recursos y materiales didácticos, considero que pude haber utilizado más formas de motivar al grupo a trabajar y de esta forma hacerlos ver sus progresos y no solo que lo vieran en una tabla de posiciones, que como pude observar no causaba algún impacto en ellos ya que solo veían sus nombres, ya que en un primer momento no di la explicación de cuál era la función de esta dentro del desarrollo de las actividades.

Finalmente, me encuentro ante la posibilidad de una nueva evaluación de lo que he estado realizando durante otra jornada de prácticas, en donde de forma más crítica es que llevo a cabo este proceso de reflexión, donde a pesar de estar más consciente de lo que estoy realizando, aún existen ciertos aspectos a mejorar, y que sin lugar a dudas, hacen de esta reflexión un nuevo aprendizaje en mi formación docente, en donde he ido fortaleciendo no solo mi competencia profesional, sino además mi actuar docente.

PLAN DE ACCIÓN

Después de llevar al análisis y reflexión mi plan de mejora 1, llego a algunas conclusiones de lo que ahora en el plan de mejora 2 debo implementar para que de esta manera impacten de forma positiva las actividades que planeé en el aprendizaje de las alumnas y los alumnos, y así se vuelva significativo para todos ellos.

Primeramente, seguir ocupando recursos tecnológicos como videos, canciones, imágenes, etcétera, puesto que el grupo se ve atraído por estos ya sea por los dibujos o animaciones que se proyectan o por las voces, sin embargo, tener en cuenta la duración de los mismo, ya que los periodos de atención del grupo suelen ser cortos y se debe tomar en cuenta esto para que fluya de forma positiva la clase y se tenga la atención del grupo. Asimismo, no solo colocar el video, canción o imágenes de inicio a fin, sino que mientras se observan se interactúe con ellos, para que se construya un diálogo entre el grupo, haciéndolos participes en todo momento.

Por otro lado, hacer uso de materiales concretos y de ser posible reales, para que los niños del grupo (de acuerdo a lo que se ha observado durante las sesiones) lo manipulen y lo sigan relacionado a cuestiones de su vida diaria, y de esta forma se siga favoreciendo su integración al mundo más allá de la escuela.

Buscar nuevos motivadores dentro de las actividades, para que de esta forma los estudiantes encuentren una nueva forma de sentirse bien dentro de las actividades que están realizando, asimismo, hacer uso de nuevas estructuras de juegos, para que no se repitan las actividades, ya que si bien son contenidos diferentes los que se trabajan, el ocupar la misma actividad suele causar cierto aburrimiento después de un tiempo de realizarlas.

Finalmente, el plan de mejora 2, deberá estar encaminado al logro primeramente de un objetivo pedagógico bien definido, y los demás aspectos que enumera la estrategia de gamificación deberán observarse de forma clara, para que de esta manera logre verse un orden y estructura de la estrategia después de una primera aplicación y posterior reflexión.

APARTADO 3

PLAN DE MEJORA 2

A continuación, a diferencia de los dos planes anteriores, este plan de mejora 2 no contendrá una descripción de cómo es que se realizó la planeación, ya que esto se expondrá dentro del anexo 3 (fichas desprendidas de la planeación de mayo sobre el proyecto “mi comunidad”) es donde se podrá observar cómo es que las actividades son realizadas a través de fichas en donde se manejan los aspectos sistemáticos que exponen los autores Marne, Wisdom, *et al.* (Citado por Ávila, C., Gómez, S. (2016) p.97) para que se cumpla el diseño de juegos dentro de la gamificación.

5.1 Ciclo reflexivo 3

DESCRIPCIÓN

Como primer momento quisiera mencionar que esta última jornada de prácticas profesionales se vio interrumpida por actividades propias de la institución, ausencia de alumnos en el aula, falta de la maestra titular lo que derivaba que los estudiantes no asistieran y por los días festivos (puentes) oficiales. Lo cual claramente llevó hacia otro rumbo la implementación de mi estrategia dentro del aula.

Las actividades del plan de mejora 2, se desarrollaron del 08 al 25 de mayo del 2023, y estuvieron elaboradas de acuerdo al proyecto titulado “mi comunidad”, lo cual derivo a la construcción de fichas que contenían los aspectos sistemáticos para la construcción de juegos dentro de la gamificación, establecida por los autores Marne, Wisdom, *et al.* (Citado por Ávila, C., Gómez, S. (2016) p.97).

Ahora bien, una vez que ya tenía elaboradas las fichas con sus respectivos materiales, di paso a la intervención con mis alumnos. En donde las actividades estaban encaminadas a que las alumnas y los alumnos estuvieran en todo momento participando dentro de la actividad, además de buscar motivarlos a través de los juegos que se presentaban. De igual forma, se buscó que manipularan objetos y materiales, asimismo que interactuaran entre ellos mismos para favorecer la comunicación entre pares y la expresión oral y corporal. Sin embargo, como es de esperarse las actividades tomaron ciertos rumbos algunos distintos a lo pensado y otros bajo la línea pensada.

Una vez que se empezaron a aplicar las actividades con el grupo, pude ver que las actividades de “el mercado” y “cuido mi comunidad: las tres R” atrajeron mayormente la atención de las alumnas y los alumnos ya que al ser actividades donde manipulaban objetos llamaba más su

atención, por lo que de primer momento realizaban la actividad de manera positiva, fluida y con más participación de los alumnos que realizaban la actividad.

El juego de encontrar los “animales de mi comunidad” fue una actividad que se desarrolló de forma un poco diferente a lo establecido, ya que de primer momento solo era la realización de preguntas, pistas o acciones que debían realizar, sin embargo conforme la actividad avanzaba se logró observar situaciones de desinterés o distracción del grupo, lo que causaba que el grupo ya no quisiera trabajar en ciertos momentos de la actividad, lo cual me llevo a optar por utilizar otro material didácticos (bolos) para que de esta forma nuevamente atrajera la a atención y el interés de los estudiantes.

Para continuar con la descripción de la práctica, hago uso de los diarios de campo investigativos propuestos por los autores (Tello, F. Verástegui, E. y Rosales, Y. 2016), para describir todo lo que aconteció durante el desarrollo de mis intervenciones.

Diario de campo N.º 01

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 4º, 5º y 6º de primaria

Día: martes 09/05/2023

Sesión: 1

Actividad: Conozco mi comunidad

Descripción
El día martes 09 de mayo del 2023, intervine con la actividad titulada “conozco mi comunidad”, misma que lleve a cabo después del recreo de los niños, ya que por organización de la maestra es el horario que me queda para poder intervenir. Primeramente, comencé poniéndoles a los niños una canción llamada “aquí vivo yo”, misma que habla sobre la comunidad, y me sirvió como actividad detonadora, acompañada de un video

de YouTube sobre “mi comunidad”, mismo en el que busque interactuar con todos mientras se reproducía el video.

Luego de terminar el video, les di a los estudiantes algunas hojas con diferentes locales/espacios de la comunidad, los cuales debían colorear a su gusto. Cabe mencionar que solo asistieron 3 alumnos y uno de ellos coloreo dos dibujos y los otros dos solo uno, por lo que algunos de los dibujos quedaron sin colorear.

Después de colorear los dibujos, pasaron a girar la ruleta en la computadora, donde les salían que dibujo agarrar, aunque costó un poco que uno de los alumnos identificara lo que le tocaba, sin embargo, los otros dos lo hacía con mayor facilidad, una vez que identificaban el dibujo lo pasaban a pegar dentro del dibujo de la comunidad

Una vez todos los dibujos colocados, se les dieron hojas con nombres de los diferentes locales que están dentro de la comunidad (para “A” se le dieron hojas y se escribió en el pizarrón el nombre del espacio para que lo copiara), después de ello, debían pasar a pegarlo en donde correspondía, y se acompañaba con preguntas (¿Cómo se llama? ¿Existe este espacio en tu comunidad? ¿Has asistido a alguno de estos lugares? ¿Cómo son estos lugares en tu comunidad? ¿Sabes que venden ahí? Etcétera), para que así los niños pudieran reconocer el espacio que estaban colocándole el nombre, y que sirviera como retroalimentación ya que al escuchar sus respuestas podía corregir, apoyar lo dicho o ejemplificar para que quedara más claro.

Es importante mencionar que “A”, fue quién más participó en la actividad, ya que es quien más sabe leer y a poyaba a sus compañeros, por lo que la actividad fluyo con más facilidad.

Cabe mencionar que, en el desarrollo de la actividad Alex mostraba muy poca respuesta a los estímulos visuales y auditivos que le estaba presentando, por lo que para el desarrollo de las actividades fue necesario el apoyo total por parte del maestro.

Los puntos obtenidos durante la actividad se ven plasmados en el anexo 4 (tabla de puntaje durante las sesiones).

Diario de campo N.º 02

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 4º, 5º y 6º de primaria

Día: jueves 11/05/2023

Sesión: 2

Actividad: Animales de mi comunidad

Descripción
<p>Mi intervención la lleve a cabo el día jueves 11 de mayo del 2023 con la actividad titulada “animales de mi comunidad”. Este día asistieron una alumna y dos alumnos.</p> <p>Como actividad detonadora primeramente observamos un video de YouTube sobre los animales que habitan en la comunidad, durante el desarrollo del video interactuamos con el video realizando algunas preguntas sobre si habían visto algunos de esos animales y si en casa tenían alguno de ellos.</p> <p>Luego de ver el video, pasamos al juego virtual, en donde ellos a partir de pistas, preguntas o acciones (referentes a los animales) tenían que adivinar el animal oculto bajo los recuadros.</p> <p>A los niños con poca movilidad y que no cuentan con lenguaje oral, se les proporcionaron imágenes de los animales, para que de esta forma los señalaran para dar una respuesta.</p> <p>Primeramente, se les explico cómo es el juego y se les dio un ejemplo. Luego pasaron uno a uno, donde se les daba una pequeña pista sobre el animal oculto. Ejemplo: Este animal tiene pico. Y ellos empezaban a decir algunas posibles respuestas.</p> <p>Luego se les pedía que realizaran alguna acción, por ejemplo, bailar o hacer movimientos o emitir el sonido como el animal que creían estaba detrás de los recuadros. Los alumnos que acertaban pasaban a desbloquear uno de los recuadros para que así que fueran apareciendo los animales. Al final el que encontró al animal sumo un punto y cuando se les preguntó qué hacer para que estos animalitos estuvieran vivos, y si contestaban correctamente sumaban un nuevo punto.</p>

Así pasaron todos a participar en la actividad, aunque después de pasar algunos animales, se observó como la atención de los niños se dispersaba cuando no les tocaba participar.

Lo cual me llevo a implementar otra forma de destapar las casillas, utilizando unos bolos, en donde los bolos que derribaran sería el número de casillas que se quitarían, y esto capto aún más el interés de los estudiantes.

Otra observación es que “E” con quién se manejaron las imágenes mostró respuestas claras cuando se le cuestionó sobre los animales, además las preguntas cerradas que se le realizaban eran respondidas de forma clara, por lo que no fue necesario hacer uso de otra herramienta para que participara.

Diario de campo N.º 03

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 4º, 5º y 6º de primaria

Día: martes 16/05/2023

Sesión: 3

Actividad: El mercado

Descripción

La sesión la lleve a cabo el día martes 16 de mayo del 2023 y estaba titulada bajo el nombre de “el mercado”. A la sesión del día solamente asistieron dos alumnas y dos alumnos, por lo que la actividad tuvo más momentos de observación.

Se les mostró un video referente a un mercado, donde aparecían diferentes puesto que hay dentro de un mercado, y conforme iban apareciendo se iban realizando algunas preguntas; ¿Qué venden en ese puesto? ¿Lo has visto en el mercado de enfrente? ¿Has comprado alguna vez algún producto de los que aparecen? Entre otras.

Luego de dar termino a la interacción con el video, se pasó a la actividad.

Primeramente, se armaron los espacios donde ellos jugarían, poniendo una mesa y encima de ella los productos correspondientes a cada local. Después se les dejó que observaran que había dentro de cada espacio y se le preguntó a uno de los estudiantes “A” a donde quería colocarse (eligiendo los juguetes), y se ejemplificó como es que debía realizar la actividad. Siendo “A” el dueño del lugar, se acercarían los compradores a ver los productos (los cuales tenían precios que iban de 1 a 8 pesos) y elegirían 1 o 2 productos y con apoyados de su caja sumadora, realizarían una suma para saber cuántas monedas didácticas debían pagar.

Así cada uno de los estudiantes tomó el papel de vendedor y comprador en los diferentes espacios y/o locales, en donde cada que se realizaba una compra se les apoyaba a poder contar las fichas y posteriormente hacer uso de las monedas didácticas y también manejo reales.

Luego de que todos pasaron a comprar sus productos, se hizo un breve repaso sobre lo que se vio durante el juego de “el mercado”, para que de esta forma no quedara aislado el aprendizaje, asimismo, cabe mencionar que se les cuestionó sobre lo que hacían mientras desarrollaban la actividad; ¿por qué compraste ese producto? ¿Te alcanza con las monedas que tienes? ¿Qué más puedes comprar con las monedas que te sobran? Entre otras, las cuales ayudaban a que los niños fueran realizando sumas sencillas, y llevándolos no solo a jugar, sino a reflexionar (a medida de sus posibilidades) sobre lo que están realizando.

Pude ver que para Alex la actividad captó su interés al momento de manipular los materiales, pero se perdió al momento de usar las monedas.

Asimismo, “E” niño con poco lenguaje oral, señalaba en todo momento lo que quería y respondía preguntas cerradas con respuesta “sí” y “no”. Lo cual contribuyó al desarrollo de la actividad.

Diario de campo N.º 04

Profesor investigador: Manuel Eduardo González V.

Institución Educativa: CAM N.º 21. José Vasconcelos

Grado: 4º, 5º y 6º de primaria

Día: miércoles 17/05/2023

Sesión: 4

Actividad: Cuido mi comunidad: las tres “R”.

Descripción
<p>El día que se realizó la actividad fue el miércoles 17 de mayo del 2023, con la actividad titulada “cuido mi comunidad: las tres “R”. Es importante mencionar que durante esta sesión se obtuvo el mayor número de alumnos con la asistencia de dos alumnas y tres alumnos.</p> <p>Iniciamos como actividad detonadora observando un video de YouTube referente a las “3R”, sobre el cual observamos como separar la basura y en qué color ponerla, además de que se daban algunos ejemplos dentro del video, lo cual ayudaba a que los niños pudieran entender mejor el tema.</p> <p>Una vez que se vio el video dentro del aula se clases, subimos al salón de usos múltiples que se encuentra en el segundo piso de la escuela, ya que el espacio que se necesitaba era mayor al del aula regular.</p> <p>Una vez estando ahí, coloqué algunos obstáculos sencillos, en tres filas (aros, conos en zigzag y Conos para saltar), y al final de cada fila de obstáculos coloqué los tres botes de diferentes colores, verde, amarillo y negro (cubiertos por una cartulina de estos colores). Asimismo, en una mesa se colocaron todos los materiales, imágenes y objetos que colocarían dentro de los botes.</p> <p>Luego de ello, los alumnos observaron cómo está armado todo, y les di el ejemplo de cómo debían hacerlo, y una vez que ellos lo vieron, “A” fue el primero en avanzar agarrando uno de los objetos, cruzando el obstáculo que él quería y colocando dentro del bote que creía iba el objeto que tomó, al llevar esta acción a cabo retroalmente lo que había hecho preguntándole</p>

algunas cosas ¿Qué objeto agarraste? ¿Por qué colocaste ahí el objeto? ¿Crees que es correcto? Entre otras, con la finalidad de que comprendiera de mejor forma por qué había realizado así la actividad.

Le siguió “F”, “E”, “P” y “Alex”, cada uno de ellos realizó la actividad, cabe mencionar que “Alex” y “E” requirieron apoyo para trasladarse de un lugar a otro “Alex” debido a que aún no realiza ciertas acciones por sí solo y necesita el acompañamiento o guía de algún adulto (para lo que fue de gran apoyo la maestra titular), y “E” debido al uso de silla de ruedas, requiere apoyo para trasladarse de un lugar a otro.

Una vez que todos pasaban y se buscaba retroalimentar la actividad, se iban colocando los puntos correspondientes a los aciertos que tenían o restando puntos por los errores. (Registrado en la tabla del anexo 4).

Al final de la actividad debido a que sobraba un poco de tiempo y a modo de repaso, apoyado de las cartulinas de los botes y las imágenes impresas que había llevado, decidí hacer unos pequeños collages con ellos, para que de esta forma quedara aún más reforzado lo visto en la clase.

SENTIMIENTOS

Las diferentes situaciones que viví dentro de las actividades que pude aplicar dentro del grupo me llevaron a poder experimentar ciertas emociones y sentimientos que de la misma forma guiaron mis intervenciones.

En primer momento me sentía motivado por poder aplicar mi estrategia de gamificación de manera más amplia y de esta forma saber si era verdaderamente funcional para el grupo, ya que las había pensado de forma en que ellos pudieran jugar y aprender al mismo tiempo, sin embargo, esta emoción se fue un poco debido a la poca asistencia que tuve durante las sesiones y debido a las pocas intervenciones que tuve, ya que sabía que mi estrategia se quedaría en un proceso poco favorable.

Por otro lado, me sentía un poco nervioso al pensar en cómo tomarían las alumnas y los alumnos las actividades, si en verdad estarían motivados por querer jugar. Pero en el transcurso de las actividades todo iba cambiando, pasaba de la felicidad al ver como realizaban las actividades y el poder ver como realmente se veían interesados y motivados por colorear, brincar, ver los

videos y usar la computadora, a pasar a la frustración ya que no se daba por bien entendido el tema y pensaba en un aprendizaje aislado que solo se quedaba en un juego. Así como pasar a la felicidad nuevamente al observar a “A” apoyar a sus compañeros, darles ejemplos de cómo hacerlo y en cierta forma imitar mi forma de explicarles la actividad para que él lo hiciera con sus compañeros; de igual forma ver a “Alex” intentar realizar una de las actividades (realizar el circuito del rally).

También, pase a un momento de frustración al ver que los niños ya no se interesaban en ciertos momentos por las actividades, y me llevaban a pensar que no estaba llevando a cabo de buena forma las actividades.

Pero al final, las emociones se volvieron pieza clave para ir forjando mi manera de actuar frente a un grupo, ya que de esta forma logré ver cómo frenar cierta emoción, o como seguir adelante a pesar de sentirme de manera negativa. Asimismo, me ayudaron a ver cuáles son mis debilidades al verme envuelto entre ciertas emociones y como buscar salir de ellas.

EVALUACIÓN

La última jornada de prácticas profesionales donde implemente el plan de mejora 2, la considero dentro de una nueva experiencia que enriquece mi quehacer docente próximo. Por lo que la llevo al plano de ser una experiencia positiva a pesar de todas las situaciones que de cierta forma limitaron mis intervenciones y la aplicación de mi estrategia en general, debido a que cada uno de los momentos que viví dentro de esta jornada han sido un reforzamiento a mi práctica docente.

Ahora bien, las actividades que logre realizar dentro de los días asignados, me dejaron ver el verdadero impacto durante las sesiones, ya que a lo largo de estos días los niños mostraron diversos comportamientos, mismo que me hacía analizar lo que les estaba aplicando en ellos. Asimismo, logre darme cuenta de que las actividades planificadas contenían ciertos aspectos que a mi parecer serían los que atraerían la atención del grupo como lo son el propio juego, el uso de recursos tecnológico y materiales didácticos o reales para hacerlos participe de su aprendizaje.

Por otro lado, el poder buscar motivar al estudiante mediante puntos (contenidos en una tabla, y que reflejarían al ganador del premio final), palabras de aliento o la implantación de refuerzos positivos (aplauso, gestos, dulces, etc.), para mí era la forma de seguir manteniendo a

los alumnos interesados en llevar a cabo las actividades en las sesiones, no obstante, estas palabras no tenían gran efecto en “Alex” quien no respondía ante estos estímulos.

Además, pude observar que ciertas actitudes que presentaron los alumnos ante las actividades me sirvieron para poder mejorar el desarrollo de las mismas, ya que por ejemplo cuando logre ver dentro de la actividad de “los animales de mi comunidad” tuve que implementar una actividad extra que fue derribar los bolos, con la finalidad de agregarle algo más dinámico en donde los niños sientan en verdad que estaban jugando y aprendiendo, y por ende, la actividad tuviera un efecto más positivo en todo el grupo.

Finalmente, me deja ver todos aquellos aciertos y errores que cometí dentro de mis intervenciones, desde cómo dar las indicaciones para que todos las entiendan, hasta el hecho de poder dar los materiales correctos para que la actividad cumpla con el objetivo planteado.

ANÁLISIS

La implementación del plan de mejora 2, se realiza con objetivo el poder impactar dentro del aprendizaje de las alumnas y los alumnos del aula, por ello es que se planeó bajo la consciencia de poder crear aprendizajes significativos a partir de la utilización de una estrategia como la gamificación, la cual favorece la construcción de ambientes más lúdicos a través de la creación y/o construcción de juegos derivados de los aprendizajes esperados seleccionados para el proyecto.

De este modo, cada una de las actividades buscaba que, a partir de ciertas interacciones entre los alumnos, así como con el material didáctico, derivara en la construcción de nuevos aprendizajes para los niños, llevándolos a ciertos retos cognitivos que los hicieran participes de su propio aprendizaje. Por ejemplo, cuando se implementaron actividades que debían hacer uso de la computadora y la televisión, los niños eran más participativos y mantenían una mayor atención hacia lo que se debía hacer.

No obstante, cada una de las intervenciones y actividades implementadas con el grupo tuvieron ciertos aspectos a analizar, desde poder ver cómo es que las actividades causaban cierto impacto en algunos alumnos y ver como en otros no era significativo lo que se estaba haciendo, cambiar ciertas cosas que se tenían planeadas con la finalidad de que los estudiantes pudieran realizar la actividad, así como poner en primer plano para llamar la atención de los alumnos los video de YouTube mediante la proyección en la televisión.

A pesar de todo lo implementado, el no poder llevar a cabo todas las actividades de mi plan de intervención 2, limito en cierta forma poder determinar el verdadero impacto que tuvieron en los estudiantes del aula.

CONCLUSIONES

Para poder concluir con este tercer ciclo reflexivo, me gustaría mencionar que, sin lugar a dudas, esta experiencia fue una de las más significativas en lo personal, ya que me dejó ver el docente en el que me estoy convirtiendo y si realmente estoy progresando y desarrollando nuevas habilidades, destrezas y competencias propias de los maestros.

Como bien se ha señalado a lo largo de toda la reflexión dentro de este tercer ciclo, la práctica se vio impactada por aspectos y momentos que en un principio no son considerados, por lo que de manera personal causaron cierta incertidumbre, miedo y frustración, ya que podía imaginarme que mi última jornada de prácticas profesionales estaría cortada y mi plan de mejora 2 quedaría con un rezago importante al solo poder aplicar cuatro de las ocho actividades que se tenían planeadas.

Ahora bien, las inasistencias de los alumnos me preocupaban, ya que no podía intervenir con todo el grupo y saber que tan eficiente eran mis actividades para todos (recordando que es un aula multigrado de 4°, 5° y 6° de primaria), por lo que siempre estuve interviniendo con los mismos alumnos y alumnas. Siguiendo esta misma línea de inasistencias, cuando la maestra se ausentó por cuestiones personales, los padres de familia no mandaron a los niños, por lo que esos días quedaban vacíos.

Por otro lado, el mes estuvo lleno de suspensiones laborales oficiales que cortaban aún más el tiempo que tenía para intervenir, lo cual me preocupaba porque de estas dependía el poder llevar a cabo mi tercer ciclo reflexivo, y de esta manera concluir con la aplicación de mi estrategia.

Sin embargo, a pesar de todos los momentos que limitaron esta jornada de prácticas he llegado a la conclusión de que he aprendido mucho de todo lo acontecido, porque he reflexionado sobre lo que puedo mejorar, desde el hecho de poder observar cómo se está comportando el grupo y saber si aplicar una nueva actividad para que los alumnos sigan interesados en la actividad, a cómo mantener el orden y manejar situaciones que involucren un comportamiento disruptivo por

parte de algunos alumnos, así como saber cómo llevar a cabo la actividad desde las indicaciones y explicación de la misma.

Por otro lado he podido ver que usar recursos tecnológicos como la computadora, los videos, canciones y juegos interactivos va más allá de solo proyectarlo y dejar que los niños lo van, ya que se debe hacer uso de ellos de manera consciente, empezando por explicar de que trata el video, interactuar con el mismo mientras este va avanzando, dando ejemplos y haciendo preguntas sencillas de ser posible, con la finalidad de que impacte más en las alumnas y alumnos, asimismo, el uso de imágenes impresas debe estar acorde a las necesidades del grupo, desde el tamaño, color y de ser posible que estén enmicadas para que duren más y puedan manipularlas mejor.

De la misma manera, hacer uso de materiales concretos y reales dentro de mi práctica sirvieron para que los estudiantes construyeran un aprendizaje más significativo, ya que podían relacionarlo con objetos que pueden usar en su vida diaria y fuera de la escuela, aunque no siempre fue funcional para todos porque muchas veces solo lo veían como un juguete y no le daban la importancia que requería.

En general puedo concluir que, esta jornada de prácticas donde implemente mi plan de mejora 2, me dejó resultados positivos y negativos a seguir reforzando. Ya que próximamente mi labor docente deberá estar encaminada a la mejora continua, y siempre buscando que esto sea en pro de la educación y de los estudiantes.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el siguiente apartado se colocarán las conclusiones generales a las cuales he llegado a partir de mis intervenciones y los procesos de reflexión que realice, con la finalidad de poder reflejar en que ha mejorado mi práctica docente, cuáles han sido los pros y contras a los que me he enfrentado y como he logrado salir adelante, asimismo, se plasma como es que este proceso de reflexión me ha ayudado a poder guiar hacia donde quiero llevar mi actuar como futuro docente frente a grupo.

Cuando comencé a cursar la Licenciatura en Inclusión Educativa tenía muchas dudas sobre lo que realmente era ser maestro, sin embargo con el paso de los días, meses y años me di cuenta que ser maestro implica muchas cosas más que solo tener conocimientos de las materias o curso, sino que va más allá involucra esfuerzo, dedicación, compromiso, innovación, motivación y una serie de habilidades, conocimientos, destrezas y competencias tanto genéricas como profesionales, para que de esta forma el maestro sea un gran guía para sus futuras alumnas y alumnos.

Uno de los aspectos más importantes dentro de la profesión docente es estar en una constante actualización, sobre las nuevas tecnologías, nuevos planes y programas de estudio, nuevas estrategias y metodologías, entre muchos aspectos más, puesto que serán pieza clave para poder construir una formación académica y profesional, así como para poder crear ambientes ricos en aprendizajes.

A lo largo de mi formación como docente en Inclusión Educativa, me pude percatar de diferentes competencias que aún estoy mejorando, las que necesitan mayor dedicación de mí parte y las que definitivamente me hicieron llevar a cabo el presente documento, dicha competencia que a continuación se expresa, **competencia profesional:** Desarrolla estrategias de apoyo para favorecer la inclusión de todos los alumnos en la educación básica. **Unidad de competencia:** diseña y aplica estrategias específicas para atender las necesidades educativas de todos los alumnos con el fin de lograr la inclusión en el aula y la escuela para potenciar sus aprendizajes, me hizo darme cuenta de lo que realmente estaba aconteciendo en mi práctica y de lo que yo estaba haciendo para poder mejorarla.

Por lo anterior, es que me di a la tarea de buscar una estrategia que me ayudara a poder fortalecer esta competencia que se encontraba con bajo dominio, lo cual me llevo a conocer la gamificación, una estrategia la cual se encuentra encaminada a los videojuegos llevados a las computadoras, consolas, celulares o realidad virtual (RV), lo cual me llamó mucho la atención ya

que como bien se sabe, el poder facilitarles a los estudiantes algún aparato electrónico siempre atraerá su atención. Sin embargo, analizando el contexto en el que se encuentra envuelto CAM me hizo darme cuenta que sería muy poco probables (por no decir imposible) poder aplicar la estrategia, no obstante, una vez que pude conocer más acerca de la gamificación, me di cuenta que la estructura que los autores Marne, Wisdom, et al. (Citado por Ávila, C., Gómez, S. (2016) p.97), puede adecuarse a cualquier contexto, dejando de lado el uso total de las TIC, sin alejarse de lo que realmente persigue la estrategia.

Por lo que, aunque parecía imposible poder aplicarlos dentro del CAM debido a los recursos con los que se cuentan, encontré la forma de poder adecuar la estrategia al contexto escolar y áulico del CAM 21 José Vasconcelos, lo que me permitió poder rescatar la información contenida en el documento que se expone.

Ahora bien, esta estrategia no solo surgió por la entera necesidad de mejorar mi competencia profesional, sino que además surgió a partir de la problemática que logré observar en el aula durante mis primeras intervenciones con el grupo, misma que se englobo en la poca participación de los estudiantes debido a la poca motivación que se observaba durante el desarrollo de las sesiones, además del uso (desde una opinión propia) excesivo de copias. Por lo que dicha estrategia no solo me ayudaría a potenciar y mejorar mi competencia, sino que además me serviría para poder buscar dar solución a la problemática que estaba aconteciendo dentro del aula multigrado de 4°, 5° y 6° de primaria.

Una vez que pude analizar mi práctica y antes de dar pie a la implementación de mi estrategia, lleve a cabo una planeación retomando ciertos aspectos de la misma, cuyo propósito era el poder observar de qué forma llevar a cabo el plan de mejora 2, mismo que sería el más importante dentro de mi práctica docente y para el desarrollo del presente informe de prácticas profesionales.

Durante la implementación de mi estrategia me vi envuelto en diferentes situaciones y acontecimientos que sin lugar a dudas me hicieron poder reflexionar sobre la tarea de la docencia, ya que el poder verme dentro de estos acontecimientos me llevaron a poner en práctica diversas habilidades y competencias que no lograba ver en mí, lo cual me daba mayor confianza a lo largo de las demás semanas que estuve frente al grupo, aunado a ello, el poder apoyarme de la docente

titular del aula me servía como un gran apoyo para poder continuar con mis intervenciones y no quedarme en el proceso.

Asimismo, las diferentes situaciones del contexto escolar y social (comunidad) me dejaron ver lo que realmente les debía enseñar a los niños, ya que el poder situarlos dentro de la comunidad donde se desarrollan y se desenvuelven día a día es un gran apoyo para el desarrollo de habilidades socio adaptativas, las cuales son primordiales en cualquier estudiante que próximamente se anexará a una sociedad, cumpliendo un rol social específico.

Por consiguiente, a partir de las reflexiones que realicé durante el desarrollo de mis planes de acción y mejora, pude rescatar todo aquello que está completamente arraigado a la docencia. Primeramente, desde el inicio de mis prácticas, me di cuenta que cada una de las actividades que había seleccionado para el grupo eran un poco elevadas para el nivel curricular que presenta el grupo, por lo que no me fue tan efectiva la planeación y las actividades no cumplieron con el propósito que se buscaba, sin embargo pude analizar todo aquello que pudo limitó mi práctica, donde encontré que debía tener un mejor estudio del grupo, conociendo sus estilos y ritmos de aprendizaje, los gustos e intereses y las necesidades de las niñas y niños, para que de esta forma las actividades impactaran de forma positiva en el aprendizaje de los estudiantes.

Durante el transcurso de las demás intervenciones dentro del plan de mejora 1 y 2, logre ver avances en lo personal y profesional, cuestiones que involucran la forma de actuar frente al grupo, como dirigirme con ellos y ganarme su confianza , así como la forma en que daba las indicaciones de las actividades, ejemplificar lo que se explicaba, usar palabras que se encuentren en el vocabulario de los estudiantes, entre otras cuestiones, las cuales me ayudaba a llevar a cabo mis intervenciones de mejor forma, sin embargo, me dejaban verme como realmente estaba llevando a cabo mis prácticas, y si en verdad se estaba potenciando mi competencia profesional.

Por lo que al final del plan de mejora 3, logré verme como es que estoy formando mi perfil docente, y como es que la estrategia seleccionada cumplió o no con buscar resolver la problemática planteada en un inicio.

Lo que lleva a poder concluir que en primer momento, la estrategia seleccionada una vez que pude adecuarla al contexto áulico en el que me encontraba inmerso, me dio una gran oportunidad para ofrecerle al grupo una nueva forma de aprendizaje, puesto que al ser una

estrategia que se basa en crear actividades bajo la estructura de los juegos, era más llamativa y motivante para el grupo, pero como era de esperarse durante las prácticas hubieron ciertos acontecimientos que limitaron en gran parte la implementación de mis actividades bajo la estrategia de la gamificación, la ausencia de los alumnos, los días festivos y días oficialmente, y a la organización de la escuela por la celebración del día del maestro, día de las madres y del padre, así como el Consejo Técnico Escolar (CTE), lo cual solamente me permitió intervenir cuatro días, los cuales considero que a pesar de que me dejaron momentos de reflexión, no fueron los suficientes para determinar la pertinencia de la aplicación de la estrategia dentro del aula.

Por lo que me deja un gran abismo para determinar si la gamificación es verdaderamente la mejor opción para poder motivar a los estudiantes durante su proceso de enseñanza y aprendizaje. Pero dentro de lo aplicado y observado, puedo decir que esta estrategia me permitió crear ambientes más motivadores, más dinámicos, y que llamaban la atención de las alumnas y los alumnos, haciéndoles partícipes en la construcción de su propio aprendizaje, aunque en muchas ocasiones no lograba ver si en verdad era significativo para todos o solamente imitaban a los demás. Sin embargo, puedo concluir que, con el tiempo y la adecuada aplicación de esta estrategia, se conseguirá crear ambientes más lúdicos, motivadores y enriquecedores para los estudiantes, siendo así capaz de cambiar radicalmente la educación de los grupos multigrado en los CAM.

Por otro lado, dentro del fortalecimiento y desarrollo de mi competencia profesional, me siento mucho más capaz y consiente de lo que significa incluir a todos y bajo una estrategia crear aprendizajes significativos y buscar cubrir las necesidades de las alumnas y los alumnos de un grupo multigrado en CAM.

Siendo así que, durante toda mi formación, a partir de seleccionar la competencia menos desarrollada, he sido capaz de realmente tomar conciencia de la labor que estoy a punto de empezar a realizar, la de ser maestro. Claro que fueron momentos duros que me hacían parar y ya no querer seguir, pero mis ganas de salir adelante fueron más.

¿En qué mejore? Es una pregunta que quiera contestar en el siguiente listado:

- Mejore en la forma de planear mis actividades, buscando siempre cubrir con las necesidades del grupo.

- En cuanto a la utilización de nuevos recursos, tanto materiales como tecnológicos, a fin de propiciar a la mejora de la práctica docente, y que impacte directamente en el aprendizaje de los estudiantes.
- En la mejora de mi intervención, en cuanto a la forma de dirigir la actividad, como dar las instrucciones, el diálogo con el alumnado y cómo usar de mejor forma todas las herramientas y recursos utilizados.
- El control de mis emociones, mismas que me hacen sentirme más seguro de mí mismo, al momento de intervenir, ya que cuando no lo hacía me perdía y quedaba callado ante las situaciones que me estaban envolviendo.
- A observar lo que acontece en el entorno, lo que me permitió poder cambiar el rumbo de mis intervenciones o continuar con lo que se estaba trabajando.
- Conocer realmente al grupo, desde lo que no les gusta, hasta los gustos, intereses y necesidades de cada uno, así como sus condiciones y lo que sucede en sus contextos más próximos, ya que de esta forma pude incluir dentro de mis actividades mayores materiales que sabía serían llamativos para ellos.
- En la investigación, ya que, para poder realizar mi planeación, primeramente, buscaba recursos, que materiales, que información darle al grupo, y luego pasaba a la unión de todo, para buscar construir una mejor planeación.

Resalto los puntos antes señalados, ya que fueron la pieza clave para poder construir lo que ahora soy después de esta formación académica.

Finalmente se encontrarán algunas recomendaciones, que tienen como propósito que el lector del presente informe de prácticas profesionales, tenga en cuenta cuales son los aspectos que pueden mejorarse dentro de la estrategia que en el presente documento se expone.

Como primer punto, es el analizar de manera consciente si esta estrategia es la más factible a aplicar dentro de su práctica, si es la que la mejorará y llevará al fortalecimiento de sus competencias profesionales, y si responde a buscar darle solución a la o las problemáticas identificadas.

Asimismo, conocer el “de pies a cabeza” el contexto en el que se desarrollará la estrategia, puesto que de ello dependerá la pertinencia de su aplicación, y si verdaderamente se podrá

desarrollar dentro de ese espacio, esto en cuanto a la infraestructura, los recursos, la población estudiantil, entre otros aspectos.

Posteriormente, tomar en cuenta la caracterización del grupo, en cuanto a las edades, las diferentes condiciones que se presentan en el grupo (discapacidad, trastornos, etcétera), los gustos, intereses, necesidades, así como los contextos en los que se desenvuelve el alumno (social, familiar, escolar y áulico).

Y lo más importante, estudiar y conocer cómo es que funciona la gamificación, no quedarse con lo que este documento les menciona, ya que existen muchos autores e investigaciones que podrían ser de más apoyo para la aplicación de la misma, y que pueda adecuarse mejor a los contextos en donde se encuentren.

REFERENCIAS

- Ávila, C., Gómez, S. (2016). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. Universidad de Medellín.
- Calderón, L. Pereyra, A. (2021). Didáctica profesional y trabajo docente. UNIPE.
- Camacho, A., Simón, R., Mateos, F., Pallás, C.R., y De la Cruz, J. (2007). Parálisis Cerebral: concepto y registros de base poblacional. Revista Neurol.
- Comes N. G. (2006). Enseñar a leer al alumnado con síndrome de Down. Programa de intervención temprana. Málaga. Ed. Aljibe.
- Condry, J., Chambers, J. (1978). La motivación intrínseca y el proceso de aprendizaje. En The Hidden Costs of Reward. Lepper, M.R., Greene, D. Eds. Lawrence Erlbaum Associates. NJ. EEUU.
- González, E. (2022). Prácticas pedagógicas en aulas multigrado. Revista Koinonía. Colombia. Recuperado de: http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2542-30882022000100085&script=sci_arttext
- Deslauriers, J. (1996). Investigación cualitativa. Universidad del valle. Pp. 10 Recuperado de: <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/12824/2.%20Investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Latorre, A. (2005). La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa. Graó.
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. Sielo. Ecuador. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392
- Mónica, T; Yépes, D. y Lara, A. (2020). La reflexión de la práctica docente. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Pekrun, R. (1992). El impacto de las emociones en el aprendizaje y el logro: Hacia una teoría de mediadores cognitivos/motivacionales. Applied Psychology: An International Review.

- Pintrich, P. R. (1994). Motivación de los estudiantes en el aula universitaria. En Handbook of college teaching: Theory and application. Pritchard. McLaren Sawyer, R. Eds. EEUU.
- Ramos, M. (2019). IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO EDUCATIVO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. U. JAUME. Recuperado de:
http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186170/TFM_Ramos_Pallares_Marta_01_10_2019_memoria.pdf?sequence=1
- Sánchez-Rivas, E. y Pareja-Prieto, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovaciones con tecnologías emergentes. Universidad de Málaga.
- SEP. (2017). Aprendizajes Claves para la Educación Integral. México: Secretaria de Educación Pública.
- SEP. (2010). La escuela multigrado. Recuperado de:
https://educacionbasica.sep.gob.mx/multimedia/RSC/BASICA/Documento/201611/201611-3-RSC-Uc6r48rMsP-la_escuela_multigrado.pdf
- Sosa, E. Salinas, J. y De Benito, B. (2018). LA OBSERVACIÓN REFLEXIVA Y SU PAPEL EN LA INCORPORACIÓN DE TECNOLOGÍAS EMERGENTES EN EL AULA. Colombia. Pp. 81-82.
- Tello, F. Verástegui, E. y Rosales, Y. (2016). EL SABER Y EL HACER DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN PEDAGÓGICA. Perú. DALAGRAPHIC.
- Videa, R. (2016). Comprendiendo la discapacidad intelectual: datos, criterios y reflexiones. Revista de psicología. Recuperado de:
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000100007
- Zepeda, S. Abascal, R. y López, E. (2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. Revista Ra Ximhai. pp. 315-325. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Planeación inicial Proyecto me cuido siempre.

CONTEXTUALIZACIÓN:

El grupo, está conformado por 11 alumnos de multigrado que va de 2° a 5° de primaria: AAS 2° grado síndrome de Down, AHMO 5° grado D.I, DAFC 2° grado D.I (Síndrome de Down), EAIN 2° grado TEA, KELQ 2° grado Síndrome de Down, KAPD 3° Grado D.I (Parálisis cerebral), KSCV 2° grado D.I (Síndrome de Down), LAVE 2° grado Síndrome de Down, LSMC 2° grado Retraso Mental grave Hipoplasia de Nervio Óptico Bilateral, MGHH 2° grado Síndrome de Down y VOM 2° grado Síndrome de Down.

El grupo, se comunica mediante gestos, balbuceo o la producción de algunos fonemas (omitiendo algunos en las palabras), así como también logran comprender indicaciones cortas y claras, por otra en el ámbito social, se encuentran en el desarrollo de habilidades socio-adaptativas, ya que algunos nunca han asistido a la escuela.

De los 11 alumnos, no se ha tenido contacto con alguno de ellos, por lo que durante las clases solo se llega a un máximo de 6-7 alumnos, por lo que atender a todos los alumnos se vuelve complicado.

CAMPOS FORMATIVOS	COMPETENCIAS	TEMA.	TIEMPO
L y C. Exploración y comprensión del Mundo Natural y social.	Comunicativa: Identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. Para la vida: Practique buenos hábitos de higiene y salud.	“Me cuido siempre”.	2 SEMANAS.
APRENDIZAJES ESPERADOS POR GRADO.			
2°	3°	4°	5°
I.- Escucha la lectura de cuentos infantiles.	I.- Escucha la lectura de cuentos infantiles.	I.- Escucha la lectura de cuentos infantiles.	I.- Escucha la lectura de cuentos infantiles.

<p>2.- Escucha con atención la lectura en voz alta que hace el profesor o alguno de sus compañeros.</p> <p>3.- Escribe, de acuerdo a sus posibilidades, un texto que integre la información.</p> <p>4.- Practica y contrasta acciones relacionadas con la higiene personal, reconociendo su importancia para el cuidado de su cuerpo.</p>	<p>2.- Escucha con atención la lectura en voz alta que hace el profesor o alguno de sus compañeros.</p> <p>3.- Escribe, de acuerdo a sus posibilidades, un texto que integre la información.</p> <p>4.- Practica y contrasta acciones relacionadas con la higiene personal,</p>	<p>2.- Escucha con atención la lectura en voz alta que hace el profesor o alguno de sus compañeros.</p> <p>3.- Escribe, de acuerdo a sus posibilidades, un texto que integre la información.</p> <p>4.- Practica y contrasta acciones relacionadas con la higiene personal,</p>	<p>2.- Escucha con atención la lectura en voz alta que hace el profesor o alguno de sus compañeros.</p> <p>3.- Escribe, de acuerdo a sus posibilidades, un texto que integre la información.</p> <p>4.- Practica y contrasta acciones relacionadas con la higiene personal,</p>
<p>1.- Reconoce los órganos de los sentidos, su función y practica acciones para su cuidado.</p>	<p>1.- Conoce medidas para evitar enfermedades.</p>	<p>1.- Analiza las características de una dieta basada en Plato del bien comer y la compara con sus hábitos alimenticios.</p>	
<p>PROPÓSITO.</p>	<p>Que los alumnos desarrollen habilidades comunicativas a través de la expresión oral o escrita, que los ayuden a poder relacionarse con los demás, así como favorecer habilidades socio-adaptativas, a través del conocimiento de su cuerpo y de su higiene personal desarrollando buenos hábitos, todo esto mediante el proyecto “Me cuido siempre”.</p>		

ACTIVIDADES DE RUTINA Y HABILIDADES SOCIO-ADAPTATIVAS.

- Agenda del día. (Que se verá en la clase del día), agregando Día (número)/ Mes/ Año.
- Continuar con canción “a saludarnos” “mis manos”.
- Seguir hábitos de higiene y limpieza (lavado de manos, lavado de dientes, limpieza de espacio de trabajo, juguetes, dormir temprano, etc....).
- Uso diario del cubre bocas para salir a algún lugar (durante las clases).

<i>SECUENCIA DIDÁCTICA</i>	<i>RECURSOS</i>
<i>INICIO:</i>	
<p>Actividad Detonadora: Función de títeres, crear una historia en donde se hable de la higiene personal y crear una problemática.</p> <p>-Atiende a las acciones del cuento “Juanito se enfermó”, narrado e interpretado con los títeres.</p> <p>Video del cuidado del cuerpo “HIGIENE PERSONAL”.</p> <p>-Atiende a las acciones e información que presenta el video.</p>	<p>→Títeres y escenografía para el cuento. (Cuento Anexo 1)</p> <p>→Video: Higiene personal. https://youtu.be/Hxn97g8HUq4</p>
<i>DESARROLLO:</i>	
<p>-Reconoce la problemática del cuento y la Escribe en su cuaderno.</p> <p>-Dibuja y colorea en su cuaderno a uno de los personajes del cuento y expresa porque lo eligió.</p> <p>-Realiza el rompecabezas “Higiene Personal”.</p>	<p>→Hoja blanca, de cuaderno o de color.</p> <p>→Lápiz.</p> <p>→Colores.</p> <p>→ROMPECABEZAS LINK:</p>

<p>-Recorta de diferentes medios (revistas, libros, etc....) imágenes donde identifique la higiene personal. Y realiza un collage alrededor del personaje que dibujaron.</p> <p>En el cuento, se menciona que Juanito elaboro una esfera navideña para adornar su arbolito.</p> <p>-Utiliza los materiales solicitados para elaborar su esfera navideña. (Se enviarán ejemplos para que se consiga el material y sepan cómo elaborarla).</p> <p>-Narra y describe a sus compañeros su esfera navideña.</p>	<p>https://www.puzzlesjunior.com/desafio-puzzle-de-resuelve-el-siguiente-rompecabezas-sobre-la-higiene-personal_61970dea844a4.html</p> <p>→Materiales para elaborar esfera navideña.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE:</p> <p>Video sobre ¿Qué es la vitamina C?</p> <p>-Presta atención a las imágenes e información del video.</p> <p>-Comprende la información del video presentado.</p> <p>-Logra identificar los alimentos que contienen Vitamina C.</p> <p>-Reconoce la importancia de la vitamina C.</p> <p>→Una vez visto el video, realiza un collage sobre los alimentos que contienen vitamina C.</p> <p>Crean una historia, a partir de imágenes (Presentación), en la cual cuentan/narran, ¿Qué debemos hacer para cuidar nuestra higiene personal y prevenir enfermedades en tiempos de frio?</p> <p>-Resuelve el Memorama sobre el cuidado del cuerpo y se da explicación sobre cada respuesta encontrada.</p>	<p>→Video de YouTube. ¿Qué es la vitamina C?</p> <p>https://youtu.be/JnJ2IMBLOLU</p> <p>→Presentación de imágenes en Word.</p> <p>→MEMORAMA “HIGIENE PERSONAL”.</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/9628061/memorama-de-higiene-personal</p>

<p>Evidencia final:</p> <p>-Video sobre rutina de higiene personal del alumno.</p>	
<p><i>EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES: Semáforo y Lista de cotejo.</i></p>	
<p><i>EVALUACIÓN DE PRODUCTO FINAL: Rúbrica.</i></p>	

Anexo 2. Planeación sobre el proyecto “mi casa”.

<p>TEMA INTEGRADOR:</p>	<p>MI CASA</p>	<p>OBJETIVO PEDAGÓGICO:</p>	<p>Intentar hacer partícipe y protagonista a los estudiantes de su propio aprendizaje a partir de ofrecerles experiencias varias de acuerdo al proyecto implementado y buscando el logro/alcance de los aprendizajes esperados seleccionados, asimismo, favorecer la expresión oral y/o escrita de pensamientos, sentimientos o ideas.</p>
<p>CAMPO DE FORMACIÓN:</p>	<p>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN, PENSAMIENTO MATEMÁTICO, EXPLORACION Y COMPRESION DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL Y ÁREA DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL.</p>		
<p>APRENDIZAJES ESPERADOS.</p>	<p>ESPAÑOL/LENGUA MATERNA. Escucha con atención la lectura en voz alta que hace el profesor, Identificando personajes y características principales. Con apoyo describe objetos, lugares o personas Pone atención por periodos cortos lectura que hace el profesor observando los personajes u objetos. Con apoyo de la familia elabora receta favorita</p> <p>MATEMÁTICAS: Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 5, 1 al 10, 10 al 30 en diversas situaciones Resuelva operaciones sencillas de suma con apoyo de material concreto. Hace uso del dinero en su vida cotidiana.</p> <p>EXPLORACION Y COMPRESION DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL: Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable. Reconoce la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud.</p> <p>ARTES: Utiliza técnicas plásticas o visuales para presentar un tema.</p>		
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Enseñanza directa.</p>		
<p>TIEMPO DE SESIÓN:</p>	<p>9 SESIONES DE 1 HORA.</p>		

TIEMPO:	08 al 30 de marzo del 2023			
SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES DIFERENCIADAS	APOYOS ESPECÍFICOS	AJUSTES CURRICULARES	RECURSOS
<p>INICIO:</p> <p>A modo de trabajar el reconocimiento de sus emociones, a cada niño se le entregará un dibujo sin rostro y con nombre de cada uno de ellos, para que cada día que lleguen dibujen en ese rostro como se sienten (felices, enojados, tristes, con miedo, etc....).</p> <p>SESIÓN 1. CONOCIENDO MÍ CASA.</p> <p>Se les presentará a los estudiantes un video sobre las partes de la casa https://youtu.be/rviPI_SpFTQ y se les irán realizando preguntas sobre su casa.</p> <p>Posteriormente, se trabajará con una presentación PowerPoint en la cual se irán haciendo preguntas de acuerdo al video, y como se irán destapando las respuestas como si fuera el juego de “100 mexicanos dijeron”, cabe mencionar que cada respuesta estará apoyada de una imagen para que así puedan asociarlo.</p>	<p>A todos se les mostraran tarjetas de las emociones, para que puedan identificarlas y colocarlas en la cabeza que se les dará.</p> <p>Realización de preguntas cerradas con respuesta “Si y No”, para Emiliano.</p> <p>Para Alex, Karina y Darien, que señalen las imágenes.</p>	<p>Alexander, Karina, Emiliano y Darien, requieren apoyo parcial e incluso total en ciertas actividades por parte del maestro.</p> <p>Uso de imágenes.</p>	<p>Uso de la Lengua de Señas Mexicana (LSM) durante la realización de las actividades.</p> <p>Los aprendizajes Esperados retomados de 4°, 5° y 6° de primaria, han sido ajustados de acuerdo al nivel de los estudiantes.</p>	<p>→Cabeza de niño o niña sin rostro, enmicadas.</p> <p>→Plumones.</p> <p>→Video YouTube “partes de la casa”.</p> <p>→Presentación PowerPoint</p> <p>→Imágenes asociadas a las respuestas.</p> <p>→Hojas blancas.</p> <p>→Colores</p> <p>→Casa de Kraft</p>

<p>La actividad se puede realizar en equipos, siempre y cuando se tome en cuenta a todos los integrantes.</p> <p>Finalmente, Apoyados de una casa dibujada en papel Kraft, irán colocando las partes de la casa y su nombre.</p> <p>SESIÓN 2. MI COCINA</p> <p>Se les presentará el video de YouTube https://youtu.be/4QjSqFKQt4Q</p> <p>La cocina, mismo con el que se irá interactuando en el desarrollo del mismo.</p> <p>Posterior al video, se realizará la siguiente actividad: En papel/cartón se dibujará una cocina grande y los materiales para poder completar la cocina (dibujos de refrigerador, estufa, licuadora, etc...), para que los niños pasen a pegar a la cocina los utensilios y objetos para a completarla, deberán girar una ruleta en la computadora, y les saldrá el nombre y la imagen del objeto, deberán buscarla entre todos y correr a colocarla en la cocina.</p> <p>Al finalizar la actividad (si sobra tiempo), se jugará un memorama</p>	<p>Darien, Emiliano y Alex deberán señalar el material y serán apoyados por un compañero o maestro para colocar la imagen.</p>	<p>Facilitar acceso al material y en el mobiliario.</p>		<p>→Video YouTube: La cocina.</p> <p>→Cocina de cartón o papel.</p> <p>→Imágenes de los objetos de la cocina.</p> <p>→Computadora.</p> <p>→Pegamento.</p> <p>→Memorama.</p>
--	--	---	--	---

<p>con la intención de repasar lo visto en clase.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>SESIÓN 3. ANIMAL CON FRUTAS Y VERDURAS</p> <p>Con la finalidad de continuar con la cocina, se realizará una preparación sencilla con frutas, por lo cual previo a la clase, se enviarán algunos ejemplos a los padres de familia sobre los posibles animales y sobre que frutas y verduras pueden usar los niños para la actividad, quedará a elección de los estudiantes el animal y las frutas que usarán (para poder desarrollar la actividad, se recomienda que los padres envíen la imagen impresa sobre el animal que van a realizar los niños, a forma de guía), asimismo deberán enviar algún pelador y las frutas deberán estar enteras, (en caso de ser fruta grande, podrán enviar solo un pedazo) con la finalidad de que sean ellos los que preparen todo, además el cuchillo y demás utensilios serán llevados por el maestro, al finalizar, explicarán el animal que hicieron y como lo hicieron, además la actividad se</p>	<p>Para Emiliano, Karina, Darien y Alex, se dará apoyo para hacer uso de los utensilios.</p>	<p>Apoyo parcial para realizar la actividad, y las acciones como pelar y picar.</p>	<p>→Imágenes de los posibles animales a realizar (de acuerdo al tema la familia, gatos, perros).</p> <p>→Frutas que los alumnos llevaran.</p> <p>→Imagen guía para los alumnos.</p>
---	--	---	---

<p>realizará justo antes de receso, para que así la fruta utilizada los niños la consuman.</p>				
<p>SESIÓN 4. LA SALA DE MI CASA</p>	<p>Para Emiliano, Alex, Darien y Karina Apoyo para recortar y decorar el trabajo.</p>	<p>Facilitar acceso al material.</p>		<p>→Video YouTube: Partes de la casa Min.6:12 →Imágenes. →Revistas. →Tijeras. →Pegamento. →Decorativos.</p>
<p>Se presentará el video sobre Partes de la casa Min. 6:12 https://youtu.be/wBZXyMjdjf8 se interactuará con los niños durante el desarrollo del video. Posteriormente se les llevaran imágenes/revistas de los diferentes objetos que pertenecen a la sala, asimismo, se les dará una casa de cartón/papel, misma que ellos deberán llenar con los objetos que componen la sala, según el video, finalmente le colocarán color y algunos adornos extras. Finalmente los expondrán al grupo.</p>				
<p>SESIÓN 5. EL BAÑO</p>	<p>Para Emiliano, Darien y Alex. Señalarán las imágenes, y se les realizarán preguntas</p>			<p>→Video: YouTube: partes de la casa Min.2:08 →Dibujo del baño.</p>

<p>Para ellos, se les pondrán en una mesa diferentes tarjetas con la imagen del objeto y su escritura, y ellos deberán identificar en donde van y colocar ambas (imagen-Palabra) (se puede ocupar objetos reales).</p> <p>Finalmente identificaremos las acciones que realizamos en el baño para mantener nuestra higiene personal (bañarnos, lavarnos las manos, lavarnos los dientes, etc....) y cerraremos con el juego de la lotería para repasar el tema visto en clase.</p> <p>SESIÓN 6. MI CUARTO</p> <p>Para dar inicio a la clase los niños verán un video sobre el cuarto/dormitorio/recámara https://youtu.be/wBZXyMjdjf8, y sus partes que lo componen, una vez visto el video, realizarán un pequeño dibujo sobre su cuarto.</p> <p>Posteriormente se hablará sobre los hábitos de limpieza en el cuarto como tender la cama (lo cual se gestionará para poder usar la que está en el CAM), identificar ropa limpia de la ropa sucia (se pedirá una prenda limpia y una sucia del alumno: pantalón, sudadera o camisa solamente), doblar la ropa y guardarla (se</p>	<p>cerradas para respuestas de “Si y No”.</p> <p>Para Darien, Emiliano, Karina y Alex, se les pedirá foto de su cuarto, para que identifique los objetos y partes que lo conforman.</p>	<p>Acceso a los materiales para Emiliano y Darien, liberando el área de trabajo.</p>	<p>→Imágenes y palabras sobre objetos del baño. →Tarjetas sobre Higiene personal. →Lotería sobre HP.</p> <p>→Video YouTube: Mi cuarto →Hojas de papel blancas. →Cama del CAM. →Ropa de los niños (limpia y sucia). →Cartón utilizado para doblar la ropa.</p>
---	---	--	---

<p>utilizará un aparato de cartón que les ayudará a doblar la ropa), recoger el cuarto, etc....</p> <p>Al finalizar, se comentará sobre lo que realizaron en clase.</p> <p>CIERRE:</p> <p>SESIÓN 7. LUGARES DE RIESGO EN CASA</p> <p>Se observará el video https://youtu.be/SEoqc3uVjbQ sobre las zonas de riesgo en casa, y se comentará con los niños lo que se vea en el video.</p> <p>Posteriormente se les darán algunas imágenes de acciones peligrosas en el hogar (mismas que deberán colorear) y algunas revistas para buscar algunas otras. Finalmente, dentro de un dibujo de una casa, se realizará un collage con el título “Zonas y acciones de riesgo en casa”, y se expondrá en plenaria.</p> <p>SESIÓN 8. COMPRO MI DESPENSA</p> <p>Primeramente se les presentara un video sobre el supermercado a los niños https://youtu.be/zp4tnkc9Trs, y posteriormente se realizar una mini tienda dentro del salón con</p>	<p>Realización de preguntas cerradas para Emiliano y Darien.</p>	<p>Para Alexander, Karina y Darien, apoyar para colorar y decorar.</p> <p>Apoyo parcial o total para el uso del dinero.</p>		<p>→Video YouTube: Zonas de riesgo de la casa.</p> <p>→Imágenes sobre acciones peligrosas del hogar.</p> <p>→Revistas.</p> <p>→Tijeras.</p> <p>→Colores.</p> <p>→Pegamento.</p> <p>→Dibujo de casa.</p> <p>→Video YouTube: El Supermercado.</p>
---	--	---	--	---

EVIDENCIAS:

Animal de frutas y verduras.

Casa con imágenes.

Collage zonas de riesgo de la casa.

Casa.

ACTIVIDADES**DE RUTINA:**

Saludo de bienvenida al aula, con diferentes canciones.

Limpiar mesa y sacar mantel, para desayunar.

Limpiar espacio de trabajo, recoger mantel y guardar sus trastes.

Pausas activas.

Anexo 3. Fichas referentes a la planeación de mayo, bajo los aspectos sistemáticos de la gamificación.

ACTIVIDAD 1: CONOZCO MI COMUNIDAD	
<p>OBJETIVO PEDAGÓGICO GENERAL: Que los estudiantes logren alcanzar los aprendizajes esperados, así como favorecer en el estudiante la expresión oral y/o escrita de sus pensamientos, sentimientos e ideas.</p> <p>Ofrecer experiencias variadas sobre el tema integrador, con la finalidad de apropiarse de la información presentada en las clases, además de promover una participación activa, en donde el estudiante identifique su comunidad, así como de los oficios o profesiones dentro de la misma, además concientizar a los estudiantes sobre el cuidado del medio ambiente.</p> <p>Finalmente, hacerlos sentirse protagonistas y responsables de su propio aprendizaje, invitándolos a ser parte de todas las actividades.</p>	
<p>SIMULACIÓN:</p> <p>La actividad se desarrollará simulando el juego “ponle la cola al burro” (sin vendar los ojos), sin embargo, en esta ocasión deberán colocar dentro de un dibujo de una comunidad, cada uno de los espacios/locales que hay en la misma.</p> <p>INTERACCIÓN CON LA SIMULACIÓN:</p> <p>Primeramente, se les pondrá la canción de “aquí vivo yo” https://youtu.be/JXueWmcq-sQ y luego el video sobre mi comunidad https://youtu.be/-T1mDfZro08, mismo que será proyectado en la televisión del salón. Luego se les darán unas imágenes a los alumnos sobre espacios de la comunidad que deberán colorear, una vez que terminaron se dará paso al juego</p> <p>Cada uno de los estudiantes pasará a girar una ruleta elaborada en la computadora, en donde dirá el nombre de un local/espacio, mismo que el estudiante deberá tomar de los dibujos que previamente colorearon, y lo colocarán dentro de uno de los espacios del dibujo de la comunidad, y así pasarán todos hasta llenar el dibujo.</p>	<p>RECURSOS</p> <p>→Canción “aquí vivo yo”.</p> <p>→Video “mi comunidad” de YouTube.</p> <p>→Ruleta en computadora.</p> <p>→Dibujo de la comunidad</p> <p>→Imágenes de los lugares de la comunidad</p> <p>→Pegamento (para pegar las imágenes)</p>

<p>Posteriormente se les darán fichas con el nombre de los diferentes locales que pegaron y ellos pasarán a colocarle el nombre a cada uno a elección propia, al acertar el nombre con el espacio/local se les dará un punto, mismo que se sumará en el pizarrón.</p>	<p>→Nombre de los espacios</p>
<p><i>PROBLEMAS Y PROGRESIÓN</i></p> <p>Durante el desarrollo de la actividad se les realizarán preguntas sobre lo que les toque:</p> <p>Por ejemplo, si agarran la farmacia se les preguntará, ¿Cómo se llama? ¿Existe este espacio en tu comunidad? ¿Has asistido a alguno de estos lugares? ¿Cómo son estos lugares en tu comunidad? ¿Sabes que venden ahí? Etcétera.</p> <p>Aoyado de los alumnos, se dará respuesta a las preguntas y se dará una breve retroalimentación con la finalidad de que los niños tengan en cuenta lo que están realizando.</p>	
<p><i>DECORACIÓN</i></p> <p>Como inicio: Canción llamada “Aquí vivo yo”.</p> <p>Video de YouTube sobre “mi comunidad”.</p> <p>Ruleta para elegir espacios de la comunidad.</p> <p>Puntos para ir premiando el avance de la actividad.</p>	
<p><i>CONDICIÓN DE USO</i></p> <p>El grupo multigrado de 4º, 5º y 6º de primaria llevará a cabo la actividad dentro del salón de clases y será de forma individual.</p> <p>Se realizará el día que la maestra titular indique.</p> <p>Bajo la simulación del juego “ponle la cola al burro”, en donde las únicas reglas establecidas serán respetar el turno de los compañeros y no dar la respuesta, así como orden dentro del aula y respetar las reglas del lugar.</p>	

ACTIVIDAD 2: ANIMALES DE MI COMUNIDAD.

OBJETIVO PEDAGÓGICO GENERAL: Que los estudiantes logren alcanzar los aprendizajes esperados, así como favorecer en el estudiante la expresión oral y/o escrita de sus pensamientos, sentimientos e ideas.

Ofrecer experiencias variadas sobre el tema integrador, con la finalidad de apropiarse de la información presentada en las clases, además de promover una participación activa, en donde el estudiante identifique su comunidad, así como de los oficios o profesiones dentro de la misma, además concientizar a los estudiantes sobre el cuidado del medio ambiente.

Finalmente, hacerlos sentirse protagonistas y responsables de su propio aprendizaje, invitándolos a ser parte de todas las actividades.

SIMULACIÓN:

La actividad se desarrollará realizando un juego virtual a través de PowerPoint, en donde irán apareciendo los animales a partir de preguntas, acciones o pistas que se les realizarán a los niños.

Las reglas de juego serán simples; respetar turnos de los compañeros, no gritar, utilizar la computadora solamente cuando se les indique.

INTERACCIÓN CON LA SIMULACIÓN:

Primeramente, observaran un video referente al tema, animales de mi comunidad, a través de la plataforma YouTube.

Posteriormente se les mostrara a los niños una presentación de PowerPoint en donde viene un juego, el cual consta de lo siguiente: Detrás de unos cuadros viene una imagen oculta, pero para poder conocer el animalito, deberán responder algunas preguntas, hacer algunas acciones o escuchar las pistas que se les darán.

Al ser actividad de manera grupal, se podrán apoyar entre todos.

Conforme vayan destapando el animal y adivinando que es, obtendrán un punto (solamente la primera persona en adivinar o destapar primero el animal). (Para los niños que no puedan

RECURSOS

→Televisión de la escuela.

→Juego virtual en la plataforma de PowerPoint.

→Video de YouTube sobre los animales de la comunidad.

→Imágenes impresas de los animales.

<p>comunicarse de forma oral, se les darán imágenes de los animales para que los muestren o los señalen para dar una respuesta).</p> <p><i>Nota:</i> Los animales que se encuentran escondidos, son los mismo que con los que ellos interactúan constantemente en sus casas o camino al CAM y que están presentes en su comunidad. Gatos, perros, aves, insectos (hormigas, moscas, mosquitos), serpientes, ratas, etcétera.</p>	
<p><i>PROBLEMAS Y PROGRESIÓN</i></p> <p>Durante el desarrollo de la actividad y como se mencionó anteriormente, se realizarán algunas preguntas, se les pondrán a realizar algunas acciones o se les darán pistas, para que de esta forma vayan adivinando que animales hay.</p> <p>Además de les preguntará sobre qué acciones debemos hacer para que estos animalitos sigan vivos, tratando de recuperar el aprendizaje esperado del cuidado de la comunidad.</p> <p>Finalmente, durante el desarrollo de toda la actividad, se irá retroalimentando a cada estudiante, y con apoyo de algunos alumnos se ayudará a los demás.</p>	
<p><i>DECORACIÓN</i></p> <p>Se utilizarán videos de YouTube.</p> <p>La televisión del salón.</p> <p>Computadora con el juego en la presentación PowerPoint.</p> <p>Puntos para ir premiando el avance de la actividad.</p>	
<p><i>CONDICIÓN DE USO</i></p> <p>El grupo multigrado de 4°, 5° y 6° de primaria llevará a cabo la actividad dentro del salón de clases y será de forma grupal e individual al dar las respuestas.</p> <p>Se realizará el día que la maestra titular indique.</p> <p>Bajo un juego interactivo a través de la plataforma PowerPoint, en donde las únicas reglas establecidas en el contexto serán respetar turnos, no molestar a los compañeros y respetar el material que se está ocupando para la clase.</p>	

ACTIVIDAD 3 EL MERCADO

OBJETIVO PEDAGÓGICO GENERAL: Que los estudiantes logren alcanzar los aprendizajes esperados, así como favorecer en el estudiante la expresión oral y/o escrita de sus pensamientos, sentimientos e ideas.

Ofrecer experiencias variadas sobre el tema integrador, con la finalidad de apropiarse de la información presentada en las clases, además de promover una participación activa, en donde el estudiante identifique su comunidad, así como de los oficios o profesiones dentro de la misma, además concientizar a los estudiantes sobre el cuidado del medio ambiente.

Finalmente, hacerlos sentirse protagonistas y responsables de su propio aprendizaje, invitándolos a ser parte de todas las actividades.

SIMULACIÓN:

La actividad se llevará a cabo como el juego de “La tiendita” aplicada al mercado, en donde se trabajará la compra y venta de productos dentro del mercado haciendo que los niños tomen el rol de vendedor y de quien compra, con la finalidad de hacerlos interactuar.

Las reglas del juego son básicas:

- 1.- solamente comprarán los productos que se le indiquen.
- 2.- Deberán respetar turnos.
- 3.- Una vez que compren deberán dar paso a que su siguiente compañero pase a comprar.
- 4.- Deberá hacer uso correcto de los materiales.

INTERACCIÓN CON LA SIMULACIÓN:

Primeramente, se les mostrará en la televisión un video referente a “el mercado” <https://youtu.be/GSVBOYej-Xg> en donde se interactuará con el mismo.

Luego, se dará paso realizar el juego, donde como primer paso los niños conocerán el pequeño mercado que se realizará en el salón, colocando espacios de verduras y frutas (de juguete y reales), ropa, juguetes y dulces.

RECURSOS

→Televisión del CAM

→Computadora con video de YouTube

→Materiales para los estantes del mercado: mesa, frutas verduras, juguetes, ropa, dulces, etcétera.

→Monedas didácticas o reales.

→Caja sumadora (material elaborado por los padres de familia), fichas.

<p>Después, a cada estudiante se le dirá que tome el papel de comerciante que más les guste y se les colocará un pequeño espacio con productos que puedan vender y se les darán algunas monedas para que utilicen en la compra-venta, los niños cumplirán el rol de vendedores y otros de compradores, después se intercambiaran papeles.</p> <p>Nota: los niños que no tienen expresión oral, señalaran los productos y las monedas, apoyados del maestro. Asimismo, en el momento de pagar los productos se hará uso de un material que los padres de familia elaboraron, donde apoyados de fichas, de una caja y dos rollos de papel pueden hacer sumas o restas.</p>	
<p><i>PROBLEMAS Y PROGRESIÓN</i></p> <p>Durante el juego, se realizarán algunas preguntas referentes a ¿Sabes qué es un mercado? ¿Qué hay en él? ¿Acompañan a sus papás? ¿Qué compran? ¿Les gusta ir? Etcétera.</p> <p>Estas preguntas servirán para poder guiar a las alumnas y los alumnos a seguir con la actividad, además al hacer uso del dinero (didáctico) los niños deberán realizar sumas o restas sencillas para poder realizar la compra-venta.</p> <p>Asimismo, al final de la clase, se dará un repaso de lo visto en clase y así retroalimentar todo lo que hicimos.</p>	
<p><i>DECORACIÓN</i></p> <p>En esta ocasión no habrá puntos por otorgar a lo largo de la actividad, sin embargo, el hecho de asistir a la sesión les dará 5 puntos.</p> <p>Materiales manipulables y concretos: ropa, fruta y verdura, juguetes, etcétera.</p>	
<p><i>CONDICIÓN DE USO</i></p> <p>El grupo multigrado de 4º, 5º y 6º de primaria llevará a cabo la actividad dentro del salón de clases y será de forma grupal.</p> <p>Se realizará el día que la maestra titular indique.</p>	

Se hará con el juego de “el mercado” simulando la tiendita., en donde las únicas reglas establecidas en el contexto serán orden dentro del aula y respetar las reglas del lugar (respetar turnos, respetar a los compañeros, hacer uso correcto del mobiliario).

ACTIVIDAD 4: CUIDO MI COMUNIDAD: LAS TRES “R”.

OBJETIVO PEDAGÓGICO GENERAL: Que los estudiantes logren alcanzar los aprendizajes esperados, así como favorecer en el estudiante la expresión oral y/o escrita de sus pensamientos, sentimientos e ideas.

Ofrecer experiencias variadas sobre el tema integrador, con la finalidad de apropiarse de la información presentada en las clases, además de promover una participación activa, en donde el estudiante identifique su comunidad, así como de los oficios o profesiones dentro de la misma, además concientizar a los estudiantes sobre el cuidado del medio ambiente.

Finalmente, hacerlos sentirse protagonistas y responsables de su propio aprendizaje, invitándolos a ser parte de todas las actividades.

SIMULACIÓN:

La actividad se desarrollará simulando un rally. En donde se formará un camino con ciertos obstáculos, para que de esta forma se puedan librar y colocar dentro de los botes los diferentes materiales y objetos de acuerdo a donde pertenezcan.

Las reglas serán:

- 1.- Respetar turnos.
- 2.- Respetar a los compañeros en todo momento.
- 3.- Solamente deberán escoger un objeto cada que les toque pasar.
- 4.- Hacer trampa al llevar más objetos tendrá un castigo de -1 punto.
- 5.- Cada acierto será acreedor de +1 punto.

INTERACCIÓN CON LA SIMULACIÓN:

Primeramente, se les mostrará un video acerca de las “3R” <https://youtu.be/oHcSqUsjIWI>, mismo que será proyectado en la televisión del salón de usos múltiples.

RECURSOS

- Video de YouTube sobre las “3R”
- Televisión del salón de usos múltiples
- Mesa
- Materiales: vasos, latas, botellas, imágenes de basura orgánica e inorgánica que no puede llevarse, focos, etcétera.
- Aros
- Conos
- Botes de colores.

<p>Posteriormente, se empezará a realizar la actividad, la cual consiste en lo siguiente:</p> <p>Se colocarán en una mesa diferentes materiales que entran dentro de las “3R” (latas, botellas, focos, imágenes de algunos alimentos orgánicos, etcétera). En la parte de enfrente se colocarán 3 botes con un color diferente amarillo (basura orgánica), negro (basura inorgánica) y verde (basura reciclable). Y entre estos dos se encontrará un breve recorrido donde deberán brincar algunos aros o conos (para los chicos en silla de ruedas tendrán el apoyo del maestro para esquivar los conos),</p> <p>La actividad consiste en agarrar uno de los materiales de la mesa, pasar por el recorrido y posteriormente colocarlo dentro del bote al que pertenece. Así pasarán cada una de las niñas y niños, hasta colocar todos los materiales dentro de los botes.</p>	
<p><i>PROBLEMAS Y PROGRESIÓN</i></p> <p>Durante el desarrollo de la actividad se realizarán preguntas referentes al tema ¿Qué es lo que agarraste? ¿Dónde crees que va? ¿Por qué ahí? ¿Qué podemos hacer con eso que agarraste? etcétera. Asimismo, se ira retroalimentando en el transcurso de la actividad, mostrando en ¿Dónde? colocarlo y ¿por qué? Hacerlo, para que de esta forma los alumnos lo puedan ir teniendo más claro, las veces que sean necesarias se deberá explicar y ejemplificar.</p>	
<p><i>DECORACIÓN</i></p> <p>Punto para ir premiando el avance de la actividad.</p> <p>Uso de materiales manipulables.</p> <p>Video de YouTube proyectado en la televisión del salón de usos múltiples.</p> <p>Recorrido con obstáculos.</p>	
<p><i>CONDICIÓN DE USO</i></p> <p>El grupo multigrado de 4º, 5º y 6º de primaria llevará a cabo la actividad en el salón de usos múltiples y será de forma individual.</p> <p>Se realizará el día que la maestra titular indique.</p>	

Bajo la simulación de un rally, en donde las reglas más específicas serán: respetar el mobiliario del salón de usos múltiples, permanecer dentro del salón, respetar a sus compañeros y maestros.

Anexo 4. Tabla de puntajes obtenidos de las sesiones.

TABLA DE PUNTOS OBTENIDOS DURANTE EL DESARROLLO DE LAS SESIONES.										
Nº	Nombre del alumno/a	ACT. 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT. 4	ACT. 5	ACT. 6	ACT. 7	ACT. 8	TOTAL DE PUNTOS
1	Alexander	2	4	5	4	0	0	0	0	15
2	Emiliano	2	5	0	4	0	0	0	0	11
3	Fernanda	0	0	5	6	0	0	0	0	11
4	Karina	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	Darien	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Ángel de Jesús	4	0	5	8	0	0	0	0	17
7	Paola	0	5	5	6	0	0	0	0	16

-  Alumnos que nunca asistieron a las sesiones
-  Actividades que no se pudieron realizar en el grupo
-  Alumno ganador



Atizapán de Zaragoza, Méx., a 30 de junio de 2023

**C. MIGUEL ÁNGEL LERMA ZAMORA
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
PRESENTE**

La que suscribe Dra. Cristina García Gaytán Asesora del estudiante Manuel Eduardo González Vázquez matrícula 191534090000 de 8° semestre de la Licenciatura en Inclusión Educativa quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje en grupos multigrado de CAM 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 envío un atento y cordial saludo.

ATENTAMENTE


Dra. Cristina García Gaytán

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL

SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES

ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL ESTADO DE MÉXICO