



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN
PÚBLICA

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 212
TEZIUTLÁN, PUEBLA



Tema:

**Los clubes deportivos: un elemento
necesario para la socialización**

Presenta

ROBERTO CANTERO MENDOZA

Teziutlán, Pue. Junio de 2019



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN
PÚBLICA

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 212
TEZIUTLÁN, PUEBLA



Tema:

**Los clubes deportivos: un elemento
necesario para la socialización**

Presenta

ROBERTO CANTERO MENDOZA

Asesora

MTRA. PATRICIA VALERA PÉREZ

Teziutlán, Pue. Junio de 2019



**DICTAMEN DEL TRABAJO
DE TITULACIÓN**

Teziutlán, Pue., 05 de Julio de 2019.

**C. ROBERTO MENDOZA CANTERO
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo de **Tesis**, titulado:

“Los clubes deportivos: Un elemento necesario para la socialización”

Manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza presentar su Examen de Grado, que tendrá lugar el día: **Miércoles 10 de Julio de 2019 a las 18:00 hrs.**, en la **Sala de Usos Múltiples**, con el siguiente jurado:

Presidente (a): *Mtra. Patricia Valera Pérez*
Secretario(a) *Mtra. Rosa María Galindo López*
Vocal: *Mtra. María Magdalena Torres Villa*
Representante de la Comisión de Titulación: *Mtra. Judith Salazar Murrieta*



**ATENTAMENTE
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**

ROBERTO ERNESTO CONSTANTINO MARÍN ALARCÓN
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN DE LA UNIDAD UPN 212 TEZIUTLÁN

C.c.p. Asesor del Trabajo
C.c.p. Interesado
C.c.p. Archivo

DEDICATORIAS

Quiero dedicarle este trabajo a dios, fuente de todo bien, por permitirme el entendimiento para llegar a este punto de la vida, por concederme salud para disfrutar de estos momentos y conciencia para discernir lo bueno de lo malo que he recibido, pues sin ello, no podría darme esta oportunidad de reconocer su presencia a través de seres admirables en mi historia personal.

A la Universidad Pedagógica Nacional; en especial a la Maestría en Educación Media Superior, por ser los desarrolladores de mi formación profesional, agradezco a las personas que conforman el posgrado, representando un cúmulo de inteligencias propias e individuales, experiencias inolvidables, actitudes y acciones que unifican a la institución que tanto quiero.

A mi primera maestra de posgrado y asesora de tesis Mtra. Patricia Valera Pérez, la cual me apoyo día a día en mi formación profesional; así como a la consolidación de mi tesis para adquirir el grado académico.

A la Dra. Edith Lyons López por tantos conocimientos y sabiduría compartida en cada clase, asesoría, platica coloquial y retroalimentación en los diversos foros.

A la Mtra. Malena Torres que es un excelente ser humano, la cual me brindo sus conocimientos y amistad que llevaré por el resto de mi vida.

A mis padres, Julia Mendoza Hernández y Roberto Cantero Álvarez por apoyarme en este sueño de estudiar un posgrado, gracias por tantas alegrías, tristezas, lagrimas, despedidas, bendiciones y sobre todo por su amor incondicional.

A mi hermana Beatriz del Carmen Cantero Mendoza pilar fundamental para poder lograr este tipo de cosas y sueños, gracias por ser mi mayor fuente de inspiración, por las enseñanzas, experiencias, apoyo y sobre todo por tu amor.

A mis compañeros y amigos de maestría Carlos Saúl Bello Hernández y Nancy Roxana Arroyo Reyes, que, sin importar las adversidades, nos permitimos tratarnos y conocernos, ya que la amistad que ha surgido se ha fortalecido, permitiéndome agradecerles por cada ocurrencia, llanto, pelea y apoyo moral.

Para Ale Fernández ya que tu ayuda fue fundamental, has estado conmigo incluso en los momentos más turbulentos, este proyecto no fue fácil, pero estuviste motivándome y ayudándome hasta donde tus alcances lo permitían. Te lo agradezco muchísimo.

No sería el mismo sin todas aquellas personas a quienes he conocido, a quienes aprecio y admiro, de quienes he recibido grandes lecciones, puesto que es el momento en que las palabras no logran ser suficientes para expresar lo que el alma desea, simplemente ¡GRACIAS!.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 El contexto internacional: orígenes de la RIEMS.....	1
1.2 La RIEMS: su propuesta y desafíos.....	2
1.3 Retos y roles actuales.....	4
1.4 Conociendo el problema: El diagnóstico.....	6

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 El docente como investigador e interventor.....	14
2.2 “El problema” como eje rector de la intervención.....	16
2.3 Teoría del problema.....	18
2.4 El enfoque actual de la práctica docente.....	24
2.5 Las estrategias de intervención.....	26

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 El enfoque de la investigación.....	29
3.2 Investigación acción participativa en los proyectos de intervención.....	32
3.3 Técnicas e instrumentos de recopilación de información.....	34

CAPÍTULO IV
PROYECTO DE INTERVENCIÓN

4.1 Los sujetos y el problema de intervención.....	37
4.2 Objetivos de intervención.....	41
4.3 Estrategia y desarrollo de la intervención.....	41
4.4 Tipo e instrumentos de evaluación aplicados.....	49

CAPÍTULO V
RESULTADOS Y PERSPECTIVAS DE LA INTERVENCIÓN

5.1 Resultados de la intervención.....	52
5.2 Logros en el ámbito social y .escolar.....	56
5.3 Balance general.....	58
5.4 Retos y perspectivas.....	59

BIBLOGRAFÍA

APÉNDICES

INTRODUCCIÓN

La Educación Media Superior ha centrado sus intereses en elevar la calidad de la formación para el trabajo a fin de desarrollar en las personas las competencias que les permitan incorporarse al mercado laboral, mejorar su relación con la comunidad y el entorno, retomar sus estudios formales y desarrollar las herramientas para el emprendurismo y la autogestión; a través de ello mejorar la calidad de vida, el fortalecimiento de la identidad cultural y contribuir al desarrollo nacional.

Debido a lo anterior el docente del bachillerato digital no. 242 de la comunidad de Coyopol, se da a la tarea de indagar e investigar de qué forma la creación de clubes deportivos son necesarios para lograr la socialización en los alumnos del primer y tercer año grupo “a”, considerando que el objetivo de la EMS debe ser lograr en los jóvenes una expresión personal y comunicación verbal y gráfica, estimulando hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad y conservación del medio ambiente.

Mientras que alineado al planteamiento del problema, se establece como objetivo general para esta investigación el siguiente: Favorecer la socialización en los alumnos de primer y tercer año del bachillerato digital número 242 de Coyopol, a través de la implementación de clubes deportivos, mientras que los objetivos específicos refieren a: Desarrollar las capacidades socio – motrices en la ejecución de los clubes deportivos y generar clubes deportivos que atiendan a las necesidades de socialización y movimiento en la institución y así mismo, en la comunidad; todo esto se concretará mediante el trabajo por proyectos, esto se logrará mediante una investigación de corte cualitativo.

En el capítulo I, se permite analizar el contexto internacional del proyecto Alfa Tuning América Latina, el cual da pie al origen de la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS), ya que de esta desprende el artículo 442 por el que se crea el Sistema Nacional de Bachilleratos (SNB), además se abordan los retos y roles actuales de la práctica docente en la EMS y se presenta de manera formal el diagnóstico socioeducativo el cual termina con la pregunta de investigación.

Mientras que en el capítulo II se presenta la fundamentación teórica del problema que se atenderá, a su vez las implicaciones del docente como investigador e inventor

desde el enfoque de su campo disciplinar, se presenta “el problema” como eje rector de la intervención, además se aborda toda la teoría del problema, el enfoque actual de la práctica docente y las estrategias de intervención.

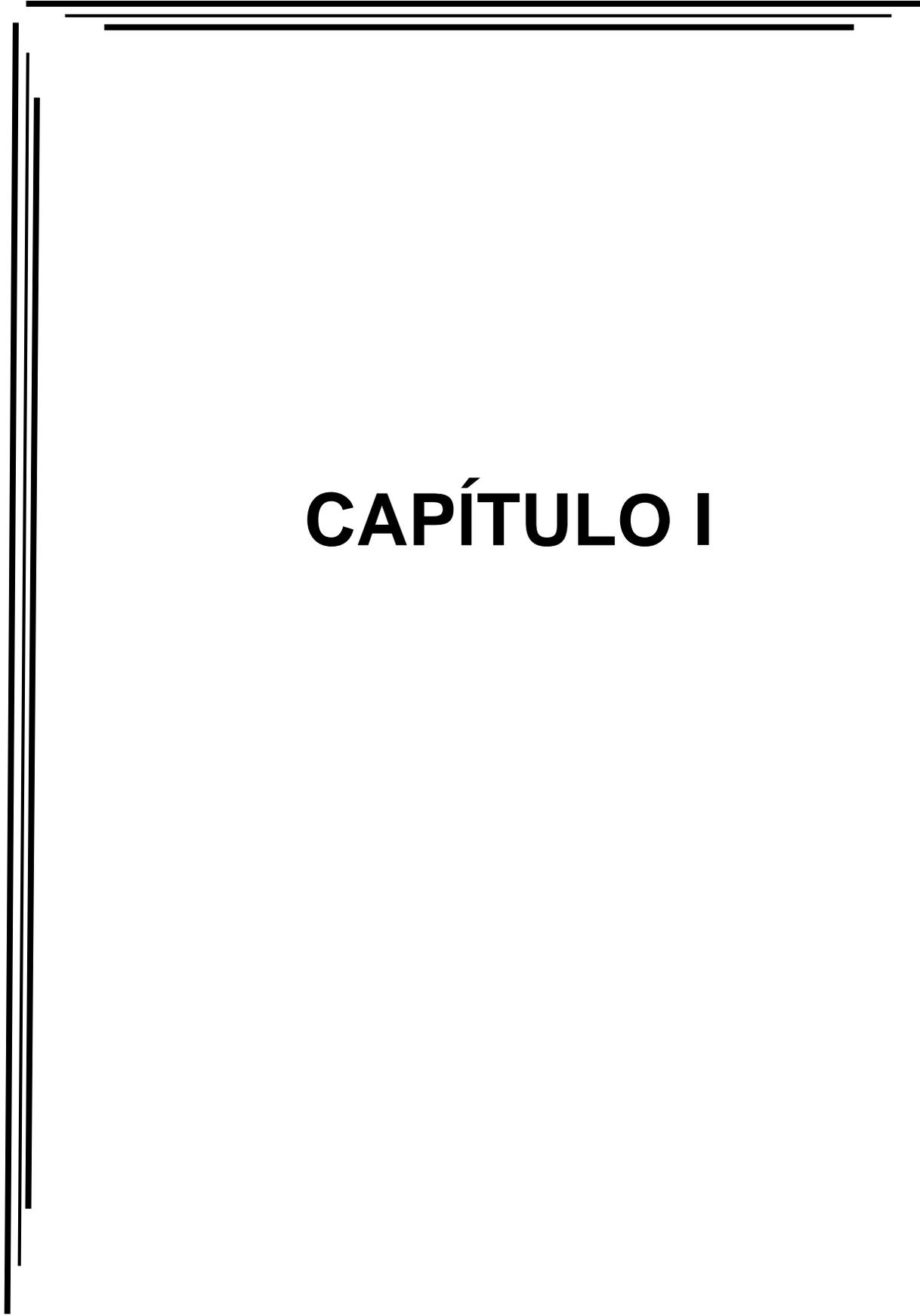
En el capítulo III el lector conocerá la metodología con la que se abordará el problema, además del enfoque de la investigación, el método de Investigación Acción Participativa (IAP) y se describirán las fases, técnicas e instrumentos que se aplicaron para la recogida de información

Además, en el capítulo IV se describirán a detalle las actividades que permitirán trabajar sobre la creación de clubes como elemento para favorecer la socialización, también se presentan a los sujetos y el problema de intervención, además se exponen los objetivos de intervención tanto generales como específicos, la estrategia que se empleará para el desarrollo de dicha intervención y los tipos de instrumentos de evaluación aplicados.

Por último, en el capítulo V se describen los resultados obtenidos después de la aplicación del proyecto de intervención, como lo son las competencias, aprendizajes, actividades, recursos, técnicas, evaluación aplicadas, los logros en el ámbito social y escolar, el balance general de todo el proyecto y los retos y perspectivas de dicha investigación.

La bibliografía que fundamenta la tesis, es donde se hace la descripción y el conocimiento de libros incluye, por lo tanto, el catálogo de los escritos que pertenecen a una materia determinada, siendo estos, libros, revistas, investigaciones y páginas de internet.

Finalmente, los apéndices son los instrumentos y técnicas las cuales se fueron utilizando en el desarrollo del proyecto de intervención y anexos que dan soporte a la investigación y aplicación de dicho proyecto, los cuales son representados por medio de fotografías.



CAPÍTULO I

CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

El presente capítulo expone el proyecto Alfa Tuning América Latina como un movimiento que busca afirmar las estructuras educativas de América Latina, impulsado y coordinado por diferentes países latinoamericanos y europeos, derivando así la RIEMS a través de sus acuerdos sectoriales. También presenta argumentos de los diferentes agentes educativos en el siglo XXI y hace mención al enfoque por competencias que debe tener cada alumno que cursa la Educación Media Superior en el país.

Finalmente se presenta la descripción del diagnóstico socioeducativo, en el cual se describe el contexto y las características socioculturales de las personas que viven en la comunidad de Coyopol, concluyendo en la pregunta de investigación y haciendo un planteamiento del problema que surge por la nula socialización de los jóvenes, el desconocimiento de las capacidades socio-motrices y la falta de clubes para lograr la convivencia en el Bachillerato no. 242 de la comunidad de Coyopol.

1.1 El contexto internacional: orígenes de la RIEMS

El proyecto ALFA Tuning – América Latina surge en un contexto de intensa reflexión sobre Educación Superior tanto a nivel regional como internacional ya que hasta hace algunos años el proyecto Tuning había sido una experiencia exclusiva de Europa, un logro de más de 135 universidades europeas que en el año 2001 llevan adelante un intenso trabajo en pro de la creación del Espacio Europeo de Educación Superior.

El proyecto Tuning tiene varios objetivos, por ejemplo; pretende generar titulaciones de manera fácil en América Latina, además de que intenta que la educación superior tenga puntos de convergencia en doce áreas temáticas tales como: Administración de Empresas, Arquitectura, Derecho, Educación, Enfermería, Física, Geología, Historia, Ingeniería Civil, Matemáticas, Medicina y Química, para ello se busca que los resultados profesionales y de aprendizaje estén en términos de competencias genéricas y de cada área de estudio, lo que se traduce en perfiles profesionales que incluyen destrezas, conocimientos, actitudes, valores y habilidades.

Así mismo el proyecto pretende impulsar la innovación, identificando para ello prácticas eficaces y de calidad que puedan ser intercambiadas entre las universidades y

otras entidades para producir puntos de convergencia y de referencia en las disciplinas seleccionadas.

El proyecto tiene 4 grandes líneas de trabajo, que a continuación se describen de manera concreta: La línea uno describe las competencias genéricas y los atributos que la sociedad ha marcado como importantes en cualquier egresado de nivel superior, aunque es importante destacar que existen ciertos atributos que son comunes en los perfiles de egreso por ejemplo la capacidad de aprender, la capacidad de análisis y síntesis.

La línea dos menciona que las competencias disciplinares están relacionadas con las áreas académicas y son las que brindan a los programas de estudios su propia identidad, se relacionan con el conjunto de conocimientos concretos de una área temática, que le permiten a un egresado resolver situaciones que se le presenten en la vida cotidiana y en un contexto determinado.

Por otra parte, en la línea tres se realizará un intenso análisis sobre la vinculación de las competencias con el trabajo del estudiante, su medida y conexión con el tiempo calculado en créditos académicos, que le permita aprobar sus diferentes asignaturas. Por último, en la línea cuatro Beneitone (2007) plantea “que se asume que la calidad es una parte integrante del diseño del currículo basado en competencias, lo que resulta fundamental para articular con las otras líneas expuestas”. Es por ello, que si un grupo de académicos desean elaborar un programa de estudios o redefinirlo, necesitan un conjunto de elementos que se deben analizar de manera pertinente para brindar calidad a esos programas y titulaciones, lo que al final se verá reflejado en el perfil de egreso del estudiante de educación superior, de la misma forma es básico revisar que la metodología que se implementa sea la adecuada para el desarrollo de las competencias en el plan de estudios que se desea implementar.

1.2 La RIEMS: su propuesta y desafíos

La Secretaría de Educación Pública, a través de la Subsecretaría de Educación Media Superior, inició el proceso de la RIEMS a partir del año 2007, con la finalidad de crear el Sistema Nacional de Bachillerato (SNB), mediante el cual se estipula, el perfil de egreso, las modalidades, las competencias de los docentes y directivos, el servicio que

brindan los particulares, las reglas de operación del programa de Infraestructura, el ingreso de los planteles al SNB, la creación y funcionamiento del Comité Directivo Nacional de SNB, también el funcionamiento de la COPEEMS (Consejo para la evaluación de la EMS) así como el de Servicios Escolares.

La RIEMS tiene su fundamento legal en el acuerdo secretarial 442 por el que se establece el Sistema Nacional de Bachilleratos (SNB) tiene la intención de contribuir a la resolución de los principales problemas de la educación media superior de México, así como responder a las demandas de la dinámica mundial de la actualidad.

La reforma integral de la Educación Media Superior contempla cuatro ejes, los cuales son importante conocer debido a que son la base de la RIEMS; por lo que se describirán a continuación:

El primero se refiere a la construcción de un Marco Curricular Común (MCC) el cual debe estar basado en competencias, once genéricas que van a regir el perfil de egreso del estudiante. Este Marco Curricular estará orientado a otorgar a la EMS de una identidad clara que responda a las necesidades presentes y futuras, por lo tanto, debe ser adaptable a los diferentes contextos en los que se ofrece la Educación Media Superior en sus diferentes subsistemas y modalidades.

El segundo eje considera la definición y regulación de las opciones de oferta de la EMS, en el marco de las modalidades que contempla la Ley General de Educación (2008), donde menciona que puedan ser reguladas e integradas al sistema educativo nacional y específicamente, al Sistema Nacional de Bachillerato (SNB).

El tercer eje tiene que ver con los mecanismos de gestión de la Reforma, necesarios para fortalecer el desempeño académico de los alumnos y para mejorar la calidad de las instituciones, de manera que se alcancen los estándares mínimos. Estos mecanismos consideran la importancia de la formación docente, los mecanismos de apoyo a los estudiantes, la evaluación integral, entre otros aspectos que no podrán perderse de vista en el proceso de construcción del SNB.

Por último, el cuarto eje considera la certificación complementaria del Sistema Nacional de Bachillerato SNB, es decir culminar con la expedición de un certificado

nacional que avale los estudios de algunas de las distintas opciones o modalidades de la EMS en sus diferentes subsistemas y estos comparten ciertos objetivos fundamentales y participan de una identidad común.

Se tiene el desafío de la equidad y la inclusión de todos y cada uno de los jóvenes en edad de cursar este nivel educativo, así mismo, el abandono escolar, ya que es uno de los desafíos más importantes que enfrenta la EMS en el país. Este fenómeno limita el avance de la escolaridad de los estudiantes y, al hacerlo, restringe las oportunidades de desarrollo personal y por ende el de la comunidad donde se desarrolla, además aumenta el riesgo de desempleo y pobreza.

Como lo menciona la Ley General de la Educación (2008), “El abandono escolar merma de manera significativa la matrícula. Los altos niveles de abandono escolar constituyen una de las múltiples formas a través de las cuales se expresan el fracaso escolar y la exclusión educativa” (pág. 16).

Por último el desafío de la profesionalización docente, pues debido a que estos son elementos claves para la puesta en práctica de la reforma integral de la educación media superior y de ellos depende el éxito o fracaso de la misma, siendo de manera obligatoria que todo ingreso a funciones docentes se realice por concurso; apoyar a los docentes de nuevo ingreso mediante programas de tutoría; los docentes en servicio se sujetarán al menos cada 4 años a una evaluación y rendirán cuentas por su desempeño; y al fortalecimiento de una oferta de programas de formación continua y desarrollo profesional a los docentes en servicio para ampliar permanentemente sus capacidades y favorecer su dominio disciplinar y pedagógico. Es importante destacar que la educación media superior se enfrenta a muchos retos para cumplir en la actualidad, sin embargo, con la implementación de la actualización docente, será más fácil el éxito de estos retos y desafíos.

1.3 Retos y roles actuales

La imagen del maestro es la de un formador de personas libres, tolerantes y solidarias, dotadas de conciencia moral, figuras investigadores e innovadores

permanentes, transmisores de conocimientos y saberes, transformadores del futuro, controladores y gestores de centros de desarrollo para todos los estudiantes.

Aunque en la actualidad, el nuevo rol del docente es de suma importancia. El docente ya no es el eje principal de la generación del conocimiento, y se transforma en un facilitador de la información y el conocimiento, pero para ello requiere de una verdadera disposición y compromiso para efectivamente ser promotor y participante en el desarrollo de las competencias, incorporándose a diversas actividades complementarias como tutorías, trabajos interdisciplinarios, actividades curriculares y extracurriculares.

Los principales retos que enfrenta el docente en la Educación Media Superior son: promover estrategias novedosas para que los estudiantes puedan adquirir aprendizajes significativos, ser el guía del desarrollo intelectual de los jóvenes educandos, prepararse continuamente en temas de intereses actuales y relevantes para la comunidad, generador de estrategias de evaluación que motiven el aprendizaje, identificar los estilos de aprendizaje para optimizar y estimular las competencias y propiciar un ambiente de aprendizaje sano.

A pesar de que los retos anteriores siempre se han mencionado en el sistema educativo mexicano, muchas veces se han dejado de lado por seguir con el método educativo tradicionalista, en donde el docente es el centro del modelo enseñanza – aprendizaje. Es por ello que el docente, debe ser reconfigurado, es decir, tendrá que asimilar la nueva responsabilidad de cambio en su rango de profesional de la educación, y de que todo se espera de él. De esta forma llevará a costas el peso moral, ético y anímico de todo un sistema de gestión, de adolescentes, padres de familia y sociedad que lo encarará y exigirá resultados y transparencia.

Por último, las prácticas del maestro de antes son retomadas por los de ahora, sólo han cambiado las generaciones con mentes más despiertas y más cerradas que solo creen lo que ven en la internet o lo que escuchan, el maestro jamás será sustituido por alguna máquina o algo parecido, pero es necesario cumplir con todos los retos actuales que demanda la educación en el siglo XXI para poder seguir siendo agentes de cambio.

1.4 Conociendo el problema: El Diagnóstico

El diagnóstico es una herramienta para identificar, analizar, desarrollar y concluir un tema de estudio dentro de los diversos ámbitos educativos, ya que brinda una lista de algunos problemas detectados de forma prioritaria, explicando situaciones particulares, describiendo el proceso llevado a cabo y emitiendo un juicio interpretativo que al final arroja un resultado de la investigación.

La etimología de la palabra diagnóstico proviene del griego *diagnostikós* que significa “a través” y *gnosis* que significa “conocimiento”, por lo que si se unen las palabras da como resultado “conocer a través de”, a partir de esta conceptualización Scarón de Quintero quien es citado por (Arteaga Basusto, 1985) el diagnóstico es un juicio comparativo de una situación dada con otra situación también dada, por ello se puede comparar una situación presente conocida, con una situación conocida mediante la investigación.

A pesar de que existen diversos tipos de diagnósticos, el trabajo se enfocará al diagnóstico socioeducativo, tal como lo plantea Álvarez Rojo (2001), el diagnóstico socioeducativo tiene como forma particular organizar y recoger información sobre un hecho educativo, que implica establecer objetivos, analizar, interpretar, y valorar la información que se recoge para luego trabajar sobre la curricula y hacer las adaptaciones pertinentes sobre esta, para obtener el máximo de los logros esperados.

La utilidad del diagnóstico recae en la concepción de la comprensión de diversas realidades educativas, constituyendo un eje fundamental para recoger datos e informes que permiten construir las características de un objeto de estudio, por lo que se requiere de una serie de pasos y procedimientos para acercarse a la realidad educativa. Aunque el diagnóstico es solo una fase del proceso de intervención social, es necesario conocer todo el contexto social y educativo que rodea la labor docente día a día, por eso se dará inicio a conocer la institución en la que se trabajará el siguiente proyecto, así como, todas aquellas características importantes que influyen de manera directa o indirecta el trabajo docente.

Para poder realizar el diagnóstico se implementó la guía de observación (Ver apéndice A), en donde se identifican, destacan y concentran los aspectos más relevantes

de la comunidad, de la escuela y de las características de los propios alumnos, arrojándonos los siguientes resultados.

La zona geográfica en donde se localiza la comunidad de Coyopol es a 25 Km. al norte de la cabecera municipal de Teziutlán (1 hora y media), está situado a 888 mts. sobre el nivel del mar, colinda con 6 colonias cercanas que pertenecen al estado de Puebla (Maloapan, La Aurora, Gardenias, Temecata, Cuatro Caminos y Tatahuicapa), Coyopol no tiene ninguna calle con algún nombre para ubicarla, la gente se ubica por lugares concurridos como lo son tiendas, casas de personas importantes o bien, de sus mismos familiares.

La mayoría de la población es católica y celebra sus tradiciones y costumbres conforme a los eventos litúrgicos de la iglesia, su vestimenta en los hombres es pantalón, camisa, botas y sombrero, mientras que en las mujeres su vestimenta es blusa común, falda y huarache, la población que comprende la comunidad es de 385 personas en total, en donde 191 son hombres y 194 son mujeres; la población que comprende a niños y adolescentes de 0 a 17 años es de 176 personas, a su vez 173 personas son adultos de 18 a 29 años y 36 personas tienen más 60 años; la calidad de vida de los residentes de Coyopol es baja, debido a que no existen oportunidades de empleo, no tienen acceso a cines, teatros, conciertos, eventos, comercio, tiendas departamentales, señal de internet y no existe vigilancia o cuidado por medio de las autoridades policiales.

Cuenta con una casa de salud a la cual asiste la gente por pláticas de salud, resfriados, curaciones y aplicación de vacunas, tiene un espacio público (cancha de basquetbol con explanada) ,tiene una iglesia católica que es punto de encuentro para los habitantes del lugar, no tiene mercado debido a que la gente consume sus productos que siembran, la mayoría de las personas adquieren sus productos básicos para el hogar en la tienda Liconsa, o en alguna otra miscelánea, aunque a veces la gente se traslada a San Juan Acateno o Teziutlán para adquirir sus productos.

A su vez, en Coyopol hay 81 viviendas, de las cuales el 97.50% tiene luz eléctrica, el 100% agua entubada, el 96.25% excusado o inodoro, el 73.75% radio, el 71.25% televisión, el 20% refrigerador, el 0% lavadora; el 10% tiene auto, el 0.0% computadora personal e internet, y el 2.50% teléfono fijo. Es importante hacer mención de estos datos

ya que se ve reflejado que a pesar de que cuentan con la mayoría de los servicios básicos, el no tener una computadora personal y mucho menos internet, limita el aprendizaje en cuanto a las tecnologías de la información y la comunicación.

En temas familiares, el estatus social se mide en cuanto a dimensiones de terreno, producción de café y por cabezas de ganado, el principal ingreso de las familias como se dijo anteriormente es “autosuficiente”, ganando a veces el salario mínimo que estipula la ley, no existe una preparación profesional para el trasiego o cuidado del campo, todo es de manera empírica, las familias en su mayoría son tradicionalistas disfuncionales, con roles sexistas y machistas, en la mayoría de las casas la madre funge como ama de casa encargándose del cuidado y orientación educativa de sus hijos también tiene un rol en el trabajo de campo, los padres varones en su mayoría tienen adicciones al tabaco y al alcohol, dedicándose de lleno al campo, no existiendo comunicación con sus hijos.

Tienen ingresos monetarios estables, cada familia cuenta con animales de ganado y pastoreo que adquieren para su beneficio, cuando hay épocas de sequía, el agua potable es escasa, no tienen calles pavimentadas, las viviendas son en su mayoría de block sin revocar y las personas tienen una lengua materna (náhuatl) para comunicarse entre sí.

La principal actividad económica de la población es el campo, en donde se dedican a cultivar frutas de temporada, la siembra y cosecha del café, es muy común que la población estudiantil vaya a la escuela por la mañana y por la tarde al campo o viceversa.

Datos del INEGI (2009) muestran que el 21.30% de la población es analfabeta (17.80% hombres y 24.74% mujeres), el 76.89% tiene acceso a atención hospitalaria, el grado de escolaridad es del 5.09% (5.47% en hombres y 4.69% en mujeres), el 74.03% de la población es indígena y el 42.60% de los habitantes habla una lengua indígena y por último el 31.17% de la población mayor de 12 años está ocupada laboralmente (58.64% hombres y 4.12% mujeres), con estos datos se puede notar el bajo nivel académico de la población en general y entender el rechazo que muchas veces tiene la comunidad con los centros educativos, conformándose solo con la primaria o secundaria ya sea el caso, por ello el bachillerato juega un rol importante en cuanto a mejorar y alcanzar nuevas cifras escolares refiere.

Además, de los 72 analfabetas de 15 y más años, 5 de los jóvenes entre 6 y 14 años no asisten a la escuela; a partir de los 15 años, 48 de ellos no tienen ninguna escolaridad, 161 tienen una escolaridad incompleta, 32 una escolaridad primaria y 11 cuentan con una educación secundaria.

El acceso a la comunidad se da por dos vías principales, el primero de ellos es por Ahuata y el segundo es por Rancho viejo, ya sea en carro, moto o por medio de transporte colectivo; el transporte para ingresar al lugar es por medio de camionetas pasajeras que salen atrás de la iglesia de San Juan Acateno cada hora, iniciando a las 7:00 a.m., el tiempo de viaje de Teziutlán a Coyopol es de aproximadamente de 1 hora a 1 hora y media, el costo por persona es de \$25.00 o bien; en combis colectivas que salen del centro de Hueytamalco cada hora, el tiempo de viaje aproximado es de 1 hora, con una tarifa de \$20.00 por persona.

El nombre oficial de la escuela es: Bachillerato Digital No. 242, su CCT:21EBH1218C, con horario matutino de 8:00 am a 2:00 pm, de organización bidocente frente a grupo, uno de ellos es comisionado como director del plantel, se encuentra ubicado en Calle Principal s/n, en la comunidad de Coyopol, perteneciente al municipio de Teziutlán, Pue; pertenece al subsistema de bachilleratos digitales, la escuela tiene como población a 24 alumnos inscritos al ciclo escolar 2018-2019 divididos en tres grupos, Carvajal (2002) dice que “En algunas escuelas, hay un maestro por cada uno de los grupos, puede haber uno o más grupos de cada grado, cuentan con un director, secretaria, conserje y apoyos” (p.54), debido a que no se cumple con las características de una escuela de organización completa el contexto en el que se encuentra es indígena, ya que la población no rebasa los 2000 habitantes.

El Bachillerato Digital 242 se encuentra ubicado en el centro de la comunidad de Coyopol, el edificio de la escuela es completamente nuevo, ya que en un principio el bachillerato no tenía instalaciones propias, la secundaria Josefa Ortiz de Domínguez prestaba tres salones para poder llevar a cabo las clases del bachillerato, el terreno en donde se localiza fue gestionado al Jardín de Niños de la misma comunidad por la supervisión de bachilleratos que comprenden la región de Teziutlán, por el docente de la institución y por el comité de padres de familia.

Cabe mencionar que en el terreno ya se encontraba edificada una casa en obra negra, la cual se tomó como base para remodelar, construir, ampliar y mejorar para poder tener el edificio con el que hoy cuenta la comunidad, el cual tiene una planta baja y una planta alta, 4 salones con piso de cemento, el primer salón funge como dirección de la escuela, sala de juntas, salón de medios y de tecnología, el segundo salón es para los alumnos de primer año, el tercer salón es para alumnos de segundo año y el cuarto salón para los alumnos de tercer año, cabe mencionar que el techo es de lámina, cuenta con puertas de fierro y ventanas con barrotes, la iluminación con la que cuenta la escuela es artificial, la corriente de luz eléctrica es propia, no tiene cobertura de telefonía móvil o fija, no tiene acceso a internet, el mobiliario es completamente nuevo, adquirido con recursos propios de la escuela y mediante programas de apoyo federal y estatal en donde participa la institución.

Cuenta con los servicios básicos de agua y drenaje, tiene dos baños divididos para hombres y mujeres que son utilizados por toda la comunidad educativa incluidos los docentes, carece de accesos o rampas para personas con discapacidad, el terreno no está delimitado por alguna malla, cerca o postes, ni cuenta con espacios como canchas o áreas libres para poder practicar alguna actividad fuera de los salones de clase, no tiene delimitadas zonas de riesgo o puntos de encuentro para alguna eventualidad. Los materiales didácticos con los que cuenta la escuela también fueron adquiridos por los padres de familia y el docente, tales como pizarrones, butacas, escritorios, computadoras, una impresora, una bocina, un micrófono, entre otros.

La escuela se encuentra inscrita a los programas federales y estatales tales como: pagges, yo no abandono, construyet y prospera; los alumnos reciben apoyos económicos y pláticas de estos programas, la institución como tal no ofrece ni oferta algún tipo de beca, todos los estudiantes que reciben educación en la escuela son en su mayoría habitantes de Coyopol a excepción de algunos que vienen de comunidades cercanas, sus traslados los hacen a pie en donde caminan por más de 1 hora para llegar a la institución, en días de lluvia o frío, estos alumnos no se presentan debido a que los caminos son intransitables.

El bachillerato brinda su oferta educativa por el mes de Febrero – Marzo, en donde se da a conocer la malla curricular, los objetivos y propósitos de la educación, los logros académicos que ha tenido la escuela, los servicios con los que cuenta, la preparación del docente y que no se aplica ninguna prueba o Test para ingresar a la institución.

Para el apoyo de esta investigación se analizaron dos artículos que enriquecerán este proyecto socioeducativo en cuanto a su contenido y estrategias que se plantean, apoyándose de la revista mexicana de investigación educativa con dirección electrónica: www.redalyc.org la cual presenta los siguientes artículos.

El primer artículo de investigación es de Eduardo Weiss (2009) que se titula: Jóvenes y bachillerato en México: el proceso de subjetividad, el encuentro con los otros y la reflexividad. Menciona los diferentes tipos de bachilleratos existentes en el sistema de la Educación Media Superior, los escenarios socioeconómicos – culturales y el sentido de la escolaridad para los estudiantes, en donde se puede rescatar que menciona a los municipios rurales e indígenas como es el caso de la comunidad de Coyopol, en donde existen problemas de extrema pobreza y ciertos patrones culturales referentes a quienes sostienen las familias.

El segundo artículo pertenece a María Irene Guerra Ramírez (2000) llamado: ¿Qué significa estudiar el bachillerato? La perspectiva de los jóvenes en diferentes contextos socioculturales. Hace referencia a las condiciones sociales, económicas y culturales y en las trayectorias previas de los estudiantes a partir de sus experiencias escolares que presentan el sistema educativo, discute el acceso al bachillerato, la integración social y la exclusión de la juventud.

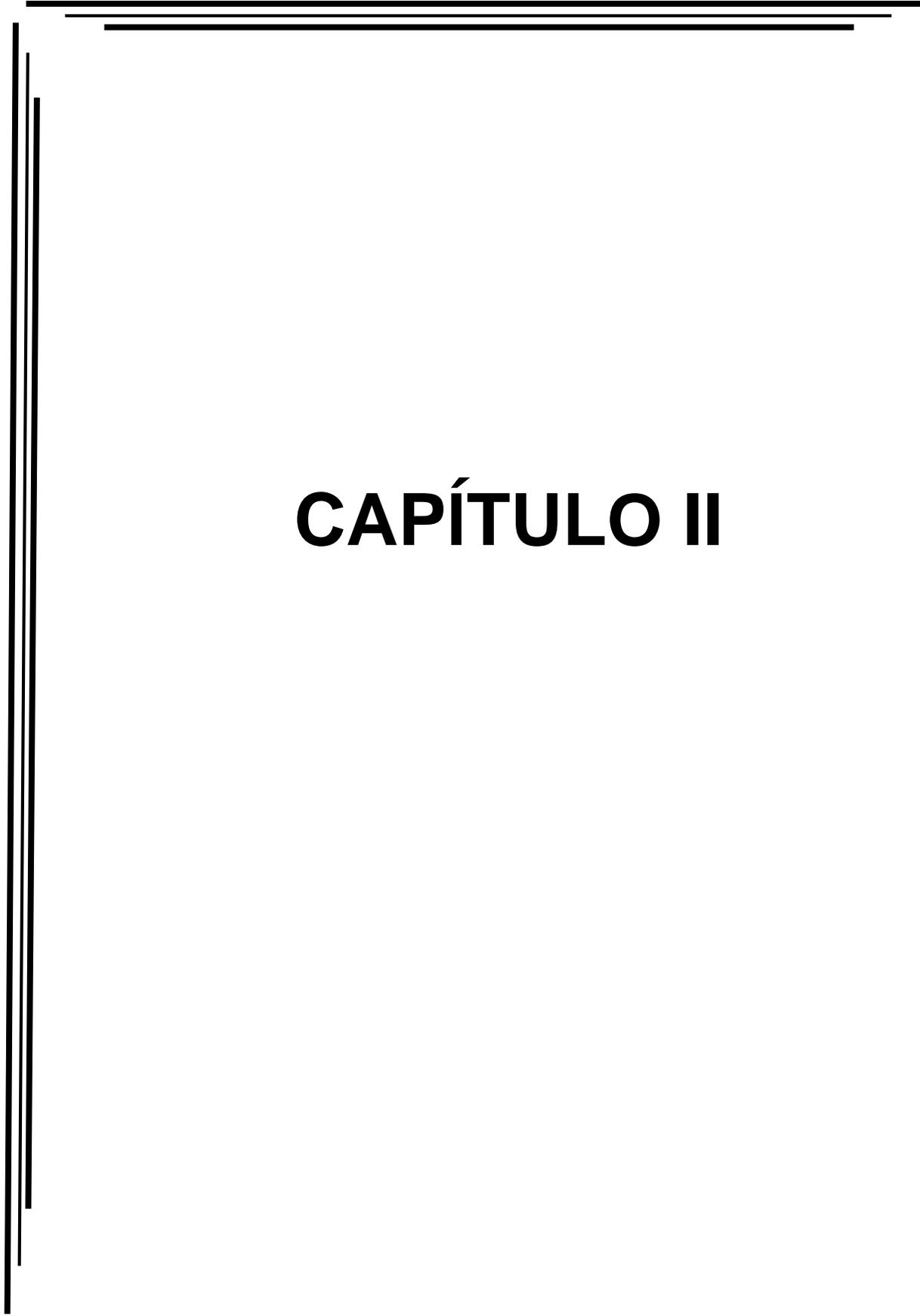
Es por ello que se puede determinar que “El bachillerato es hoy en día, el espacio donde la mayoría de jóvenes mexicanos se juegan permanecer o no en la escuela, dedicarse más al estudio o a la camaradería e incluso, a formar relaciones sociales de por vida” (Weiss, 2009, p. 32).

Los alumnos del bachillerato digital No. 242 han realizado sus estudios generalmente sin mayores dificultades, han sido buenos estudiantes desde la secundaria y el continuar con el bachillerato era un paso natural que debían de dar, para tener

aspiraciones a entrar a una universidad y poder estudiar una carrera profesional, convirtiendo la escuela como un espacio juvenil, un lugar de encuentro con compañeros y amigos; sin embargo, son jóvenes que vienen estudiando desde el preescolar juntos, han crecido a la par e incluso son vecinos, por lo cual, muchas veces la socialización entre ellos ya no se lleva a cabo porque no encuentran temas nuevos de que hablar y en otros casos empiezan a tener diferencias con sus formas de pensar o expresarse.

Por otra parte, la familia es un tema que va de la mano con la socialización de los jóvenes “Las bajas expectativas de la familia hacia la escuela, asociadas a ambientes poco escolarizados y reflejadas en la falta de apoyo total a sus hijos, favorecen que los jóvenes asuman actitudes de rechazo contra la escuela, sus compañeros y bajas expectativas educativas”. (Guerra, 2000, p. s/n).

De esta forma, los jóvenes de Coyopol, son el resultado de la construcción de diversos factores que, como sujetos, tienen en cuanto a la interacción con su mundo y con las experiencias vividas, posibilitando de esta forma su realidad sociocultural. Quedando demostrado que asistir a la escuela cobra el sentido de estar en un espacio de vida juvenil, de socialización en su máximo esplendor al estar juntos, platicar, vacilar y aprender, son ingredientes esenciales de la vida juvenil en la escuela, y la socialización con jóvenes de bachillerato es un tema el cual no se puede dejar de lado. Por ello se tratará de responder la pregunta de esta investigación ¿Cómo favorecer la socialización en los jóvenes de primer y tercer año del bachillerato de Coyopol?.



CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Después de aplicar el diagnóstico socioeducativo, en el bachillerato digital no. 242 con clave de trabajo 21EBH1218C, de la comunidad de Coyopol, Teziutlán, Puebla se detectó la poca socialización entre jóvenes, una de las principales causas que intervienen en la comunidad: se debe a que no existen clubes deportivos, además del poco desarrollo de las capacidades socio-motrices, debido a que estas propician la interacción y comunicación entre los jóvenes.

Este problema no ha sido detectado en otros bachilleratos digitales, ni en contextos rurales, por ende, se llevará a cabo una intervención bien fundamentada por parte del docente, que permita favorecer la socialización entre jóvenes para generar un impacto positivo en la comunidad y así, crear las condiciones necesarias para alcanzar todos los objetivos planteados para esta intervención.

2.1 El docente como investigador e interventor

La escuela como institución y el profesor como agente socializador, enfrentan un sinnúmero de retos educativos y sociales hoy día, es por ello que el bachillerato debe ser una institución abierta a las demandas del contexto, al diálogo, a la socialización, al desarrollo pleno de los estudiantes y a satisfacer todas las necesidades que el siglo XXI demanda. La escuela no es solo un lugar para que los estudiantes adquieran conocimientos, sino toda una gama de valores cívico sociales, en este sentido es importante que exista una relación entre la comunidad y la escuela para que ambos puedan determinar el currículo educativo, retomando los conocimientos y saberes que tienen los ancianos como una nueva forma de ver el mundo a través de su realidad social.

Los propósitos principales del bachillerato digital son promover el trabajo colaborativo entre estudiantes, con los mismos docentes, adecuar los contenidos curriculares a la realidad, considerar la diversidad e intereses de los alumnos, propiciar el aprendizaje significativo, el uso y desarrollo de las lenguas originarias y evitar la improvisación. Tomando en cuenta lo anterior, se construye una sociedad más justa a partir de una educación intercultural, en donde se reconoce que se puede socializar y estimular el respeto entre los diferentes agentes educativos.

El rol del docente es de vital importancia para el pleno desarrollo de los jóvenes que cursan su educación media superior, este docente debe contar con “competencias” que le facilitarán el trabajo frente a grupo, una de estas competencias menciona que el maestro debe tener un amplio conocimiento de sí mismo, de su personalidad, de su carácter, de los jóvenes con los que trabaja, de sus familias y de la comunidad, ya que esto influirá mucho es su estilo de práctica profesional. Un maestro responsable y comprometido debe sentirse aceptado por sus estudiantes y querido por la comunidad que le rodea, tener confianza en la gente y creer en los jóvenes como en sus padres, disfrutar la vida y fomentar el sentido de humor en los demás y ser eficiente en el ajuste de la enseñanza.

Por otra parte, el maestro tiene que crear un ambiente de aprendizaje que facilite el descubrimiento por parte de los jóvenes, entender que todos los días y de muchas maneras (verbal y no verbal) sus valores y actitudes se transmiten a los alumnos, debe tener disciplina como un medio para corregir las conductas inadecuadas que se presenten durante las jornadas escolares y establecer condiciones mínimas para la comunicación entre docente – alumno para entablar pláticas y así, comprender el saber de los estudiantes referente a los conocimientos y situaciones cotidianas.

La asignatura base para la intervención del problema es la Educación Física, la cual tiene un enfoque pedagógico en el plan de estudios, que es la educación centrada en el aprendizaje, los fines de la educación física en la educación media superior son cuatro: la socialización, los aprendizajes motrices especializados, la mejora de posibilidades personales y la autonomía para generar redes deportivas. A su vez, los objetivos de la educación física como lo menciona Gonzáles (2006) “es la práctica pedagógica, los aspectos cuantitativos del movimiento o condición física y de los aspectos cualitativos o condición motriz” (pág. 71). Pudiéndolos resumir en cuatro principios, primero menciona valores permanentes de los contenidos en sí mismos, en donde se puede notar la relación con otras materias del mismo plan de estudios de los bachilleratos digitales en el estado de Puebla, segundo en condensación que implica seleccionar los temas que impliquen abarcar el ámbito total de la educación física, tercero globalización funcional relacionadas con las situaciones de vida cotidiana, deportivas y

percepción, decisión, ejecución y cuarto vivencia motriz, en donde se debe mover el cuerpo para la realización de cualquier actividad.

Esta asignatura permitirá al docente intervenir de manera oportuna para favorecer la socialización en los jóvenes de tercer año de bachillerato creando clubes deportivos en donde se tengan que utilizar las capacidades socio-motrices, además se apoyará de tres asignaturas más tales como: Ética y Valores, que pertenece al campo disciplinar de humanidades, en donde se propicia el desarrollo de la creatividad, pensamiento lógico y crítico en los estudiantes, descubriendo problemas reales que la sociedad enfrenta día con día, de tal forma que el estudiante será capaz de aportar soluciones a los problemas existentes en la comunidad. Orientación Profesiográfica, se encuentra dentro de las actividades paraescolares del curriculum, tiene como propósito el desarrollo integral del bachillerato, ayuda a consolidar la personalidad que se vincule con su contexto social y económico, implicando valores, actitudes, conocimientos y habilidades que encausen las capacidades del individuo y posibilite su participación en el contexto social adquiriendo aprendizajes significativos para construir un proyecto de vida. Educación Artística, constituida por artes corporales, artes auditivas, artes plásticas y artes visuales, comprensión y apreciación artística, conocimiento y valoración artística y el conocimiento cultural; permiten interiorizar el entorno y la vida misma, ya que al hablar de arte es tener un suceso cognitivo y afectivo de una comprensión de objetivo y subjetivo.

En conjunto estas cuatro asignaturas, permitirán al docente realizar una intervención educativa fundamentada y centrada en el estudiante, cabe destacar que las materias de tronco común dentro del plan de estudios del bachillerato se ven inmersas en cada forma de trabajo, también las estrategias didácticas reforzarán el desarrollo de las competencias en los alumnos, para obtener los resultados esperados en el objetivo general y específico del tema de estudio.

2.2 “El problema” como eje rector de la intervención

El problema que se detectó de acuerdo a la aplicación del diagnóstico socioeducativo, fue la falta de socialización en los jóvenes de tercer año de bachillerato en Coyopol a través de las capacidades socio-motrices para generar clubes deportivos; por ello se trabajará con la materia de educación física para la intervención educativa, la

cual permitirá que los jóvenes logren socializar con sus compañeros y comunidad, a través de la creación de espacios para su esparcimiento social y emocional.

Las principales características del problema se derivan de las “escuelas tradicionalistas”, las cuales han inculcado que el mejor alumno es aquel que es capaz de estar más quieto, más inmóvil, buscando siempre estudiantes abstractos y no concretos, es por ello que los canales de comunicación entre docente – alumno, alumno – padre de familia y alumno - alumno, no existe dentro del bachillerato digital 242, otra característica relacionada a las capacidades socio-motrices, tienen que ver con la comunicación, interacción, colaboración, introyección, imaginación, expresión, creación y juego colectivo. Mientras que los clubes deportivos ayudarán a la formación y promoción de una o más actividades deportivas, además es un centro de expansión social y un lugar de esparcimiento, diversión e integración cultural del propio alumnado, maestros y de la comunidad en general.

En contraste, las causas del problema se derivan de la poca o nula comunicación que existe dentro del plantel educativo, dado que la socialización según Zanden (1986) “Es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad”, esta definición hace referencia a la interacción entre los diferentes agentes educativos existentes, en un centro de trabajo debe ser constante, clara y de todos, pero dichos canales comunicativos no se llevan a cabo dentro del bachillerato de Coyopol. La falta del desarrollo de las capacidades socio-motrices se deriva entre otras cosas por los nulos espacios de esparcimiento, generando que los estudiantes sean agentes participativos inactivos, ya que no generan el proceso de percepción, movimiento y socialización con sus demás compañeros.

La arquitectura escolar ha incitado al olvido del cuerpo por la misma institución educativa que no distribuye los espacios necesarios para la generación de clubes deportivos que ayuden a la formación de los educandos y a la comunidad en general. Como resultado de las características y causas, las consecuencias de dicho problema se ven reflejadas en las actividades escolares trazadas en el calendario escolar, debido a que los alumnos al no generar canales comunicativos entre iguales, no quieren ser

partícipes de las actividades festivas de cada ciclo escolar, no realizan acciones motrices durante las jornadas escolares y tampoco generan algún tipo de espacio para poder interactuar con su misma comunidad.

Así mismo, se realizará un entrecruzamiento con la materia base de educación física con la orientación profesiográfica, ética y valores y con educación artística, a fin de que los contenidos propios de cada materia ayuden a la intervención para generar clubes deportivos, de igual manera el desarrollo de competencias que se establecen en el perfil de egreso de los estudiantes de educación media superior y que están establecidas en el Marco Curricular Común, el cual tiene su fundamento en el acuerdo secretarial 444 de la reforma integral de educación media superior (RIEMS).

Para poder intervenir de manera oportuna es necesario conocer teóricamente los conceptos del tema de estudio, por lo cual, se conceptualizará desde la perspectiva de varios autores la socialización, el concepto de joven, las capacidades socio-motrices y de los clubes deportivos, para que a partir de ello se puedan generar objetos de estudio y aprendizaje que den soluciones a la problemática planteada desde el aula, hacia el contexto social en el que se desarrollan los adolescentes.

2.3 Teoría del problema

La Educación Media Superior en México es conocida también como bachillerato, es un periodo de estudio de tres o cuatro años, en donde se adquieren competencias académicas y competitivas que les permite a los jóvenes ingresar a la educación superior, o a prepararse para el campo labor, la modalidad del bachillerato es digital, por lo cual su objetivo es aprovechar la infraestructura de las telesecundarias en el turno vespertino y brindar atención en las localidades que demanden el servicio de la Educación Media Superior, a su vez, propician la permanencia de los estudiantes, ya que de esta manera se evita la deserción escolar y el desplazamiento a lugares lejos de la residencia de cada uno de los educandos, porque se da continuidad entre los niveles educativos de la educación básica en el país, este modelo educativo cuenta con un esquema de apoyos digitales y virtuales a través de salones modernos, videos, materiales interactivos disponibles en la red, así como diversas opiniones y fuentes de contenidos para generar un salón de clase atractivo y con apoyo didáctico para los maestros.

El concepto de juventud es un término que permite identificar a una persona que se encuentra entre la infancia y la adultez, que de acuerdo a la Ley del Instituto Mexicano de la Juventud (imjuve), es entre los 12 a los 29 años, no obstante con un conjunto de características físicas, motrices, sociales, cognitivas y afectivas presentes en cada uno de los jóvenes, además, el “ser joven” varía de acuerdo a las regiones dentro de un país, por diversos factores: hereditarios, clima local, estado de salud, alimentación, clase social y cultural, nivel de actividad física o intelectual, cultura, educación, entre otros.

La diversidad de juventudes se manifiesta entre los jóvenes estudiantes del bachillerato, según el ámbito sociocultural donde viven, como lo menciona Weiss (2008) “existen los jóvenes urbanos que viven inmersos en los estilos de vida globales y los jóvenes indígenas que viven en pueblos rurales, donde la noción de comunidad aún conserva rasgos ancestrales” (pág.85), es bien sabido que la educación media superior siempre se ha centrado en brindar la atención a los jóvenes que viven en zonas urbanas, por ello, los jóvenes indígenas que se acercan a la educación media superior urbana, se ven limitados por una transición rural-urbana que acarrea diversas tensiones como lo son: los diferentes estilos de vida, la movilidad territorial, el trabajo como fuente de mejora, los roles del hombre y la mujer y las condiciones en las que se desarrollan; por ello, estudiar el bachillerato es una experiencia social y cultural para la población que atraviesa por esas edades.

La socialización es concebida por Rocher (1990) como “el proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir” (pág. 12), en este sentido, se toman en cuenta los agentes de socialización, a las instituciones y los individuos que tienen las atribuciones necesarias para valorar el cumplimiento de las exigencias de la sociedad actual.

La socialización según Rocher (1990) tiene características específicas: La socialización como capacidad para relacionarse, debido a que el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de la misma especie, si careciera

de este elemento no podría vivir con normalidad en sociedad. Las vías de adaptación a las instituciones, según la psicología social la socialización no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales. Una inserción social, ya que introduce al individuo en el grupo, lo convierte en un miembro del colectivo, en cuanto a que se conducta sea respetuosa y tolerante a las normas de convivencia. La convivencia con los demás, sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental.

Otras características que se deben tomar en cuenta es la socialización cooperativa para el proceso de personalización, porque el “yo” se relaciona con otros y construye la “personalidad social” dentro de un grupo de roles asignados. Además de la interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente. También la socialización es aprendizaje, el hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás.

Estas características sociales son el resultado de la predisposición genética y de las estimulaciones ambientales, por lo tanto, se determina que la socialización es un proceso inacabable, que se inicia en la primera infancia y dura toda la vida.

Los agentes de la socialización son instancias o vías, mediante las cuales se efectúa la transmisión de conocimientos, normas, valores, etc. Algunos de ellos son los siguientes: la familia que normalmente se encuentra conformada por abuelos, madre, padre, hermanos y tíos. Los grupos de amigos que se dividen por gustos y preferencias, así, como aquellos grupos escolares, vecinales y grupos en donde se practique un fin común; el sistema educativo el cual abarca directivos, maestros y personal de apoyo que labora en la institución. Los medios de comunicación masiva que tienen una presencia permanente, aunque filtrada por la familia en los primeros años de vida y filtrada por la ideología en la edad adulta y vejez.

Newcomb (1964) menciona que “en todo grupo hay miembros de diversos status, unos de rango superior y otros de rango inferior, y a cada status corresponde un rol, es decir, un determinado comportamiento en presencia de otros”, por ello el rol refiere al conjunto de funciones, normas, comportamientos y derechos definidos social y

culturalmente que se esperan que una persona cumpla de acuerdo a su status social adquirido o atribuido.

Retomando la edad cronológica de los jóvenes que cursan el bachillerato, se les ubica socialmente en una etapa con vivencias profundas y significativas, con cambios internos y externos, los cuales tienen lugar y momento en los estados más críticos del desarrollo de su personalidad. En este periodo ocurren algunos cambios físicos que contribuyen a una imagen personal cambiante e inestable, en donde el joven va experimentando sentimientos en relación a ellos, manifestándolos en áreas afectivas, sociales y cognitivas.

El alumno de bachillerato es capaz de fundamentar juicios y exponer ideas emitiendo criterios críticos, además presenta inestabilidad emocional, que se expresa con dificultades en la interrelación con los adultos, presenta irritabilidad, hipersensibilidad y bipolaridad, además de sentirse incomprendido, lo cual se relaciona con una percepción de no ser niño ni joven, que viene dada porque el adolescente comparte algunas características de los adultos provocando conflictos con familiares y amistades, el circo de amigos redimensiona su significado, volviéndose de vital importancia para el joven, ya que los intereses están dirigidos hacia una actividad que realizan grupos; una vez superada esta etapa el individuo se va volviendo más independiente y toma responsabilidades en sus actos, poco a poco se va desprendiendo de grupos regula sus conductas y empiezan a buscar algún tipo de pareja sentimental.

Los clubes deportivos se definen como asociaciones integradas por personas físicas, que tengan por objetivo la promoción de una o varias modalidades deportivas, la práctica de la misma por las personas que conforman el club, así como la participación en actividades o competencias deportivas.

Los clubes deportivos cuentan con principales características que son las siguientes: Sociocultural en donde se analizan los requerimientos sociales y culturales que el contexto le ofrece a la comunidad y a la misma escuela, se determina por valores, actitudes, procedimientos y destrezas que contribuyen a la socialización del alumno dentro de las pautas culturales de cada comunidad. Psicopedagógicos que establecen dos aspectos; el psicológico que se relaciona con los procesos de desarrollo y de

aprendizajes de los alumnos, y en él se visualizan la comprensión del proceso evolutivo del desarrollo del humano, a nivel físico, emocional, cognitivo, y al aspecto pedagógico que lo integra la conceptualización de la enseñanza a nivel teórico, como una actividad intencionada, anticipada y dirigida a la adquisición de algún conocimiento. Epistemológica cuya función favorece a la toma de decisiones sobre los contenidos relacionados con un saber y un saber hacer, contribuyendo al cumplimiento de los contenidos.

Estas características confieren a los clubes deportivos, algunas ventajas para conformar cada uno de estos clubes, tal es el caso de clubes de futbol, basquetbol, volibol, ajedrez, domino, damas chinas, etc. Estos clubes deben contener actividades novedosas, atractivas y motivadoras que faciliten la educación social y contextual de la comunidad que les rodea, además de flexibilidad para modificar las reglas permitiendo una mayor adaptación en las actividades y características específicas de cada alumno, así como de los miembros de la comunidad.

Para que los clubes deportivos tengan el impacto necesario en la puesta en práctica del proyecto, las capacidades socio motrices constituyen un medio en que el maestro puede usar para la formación de los jóvenes, el juego como elemento didáctico básico, contribuyen a que los estudiantes puedan expresarse, comunicarse y a una integración global con la comunidad, a partir de las relaciones que establece con su propio cuerpo, con los objetos y con otras personas, como lo manifiesta Castañer y Camerino (1973) “la expresión es el resultado visible de la actividad consciente que conjuga el mundo interior con el exterior”, es por ello que la sociomotricidad se constituye en el lenguaje y medio de expresión a través del cual el educando se comunica, se relaciona con los demás, es por medio de la acción motriz que el joven vivencia sus capacidades corpóreas, y establece contactos con el medio exterior, se conoce a sí mismo y se conoce las características de objetos, el medio y otros seres humanos.

De este modo, a través de las capacidades socio-motrices se logran los canales comunicativos entre emisor y receptor, potencializando la dimensión proyectiva del alumnado en general, llegando al deseo y a la necesidad de colaboración con otras personas, comprendiendo, asimilando y sosteniendo reglas comunes y buscando el placer en su expresión a través de la sociomotricidad.

Las principales características de las capacidades socio-motrices, de acuerdo a Castañer y Camerino (1973) son las siguientes: Comunicación que es el proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra, alterando el estado de conocimiento de la entidad receptora. Interacción que comprende todo lo que hay de acción y reacción entre dos o más personas. Oposición o colaboración es la acción por la que los estudiantes difieren en algunas aportaciones de conocimiento, por otro lado, refiere al trabajo hecho conjuntamente con otras personas. Imaginación que faculta a una persona para representar imágenes de cosas reales o ideales, en donde permite la manipulación de información creada en el interior del organismo para desarrollar una expresión mental.

También, se debe considerar la introyección que es el proceso psicológico por el que se hacen propios rasgos, conductas u otros fragmentos del mundo que le rodea, especialmente de las personalidades de otros sujetos. El juego colectivo en donde existe la cooperación entre dos o más compañeros y oposición a los deportistas contrarios, realizando una participación simultánea o alternativa de los jugadores, pudiendo compartir un espacio común y utilizar un objeto móvil.

La vivencia de las capacidades socio motrices, a través de la motricidad, se da mediante el juego, la creación de clubes deportivos, elementos afectivos y emocionales que se le incorporan a cada joven de bachillerato, se convierten en un medio básico para potenciar el desarrollo integral, para estimular además las funciones motoras específicas, potenciar el desarrollo integral, estimular habilidades fundamentales, el desarrollo de funciones de orden social, valorativo, de naturaleza cognitiva, todas indispensables para la incorporación, asimilación y equilibrio de nuevos elementos y conceptos requeridos en el contexto sociocultural en el que interactúan los seres humanos.

En este sentido, no solo se debe hablar de capacidades socio-motrices como un tema que abarque un área específica de estudio, si no, que es apoyada por diversas estrategias didácticas que refuerzan los objetivos y propósitos de estas capacidades, la estrategia por excelencia que acompaña a la sociomotricidad es el juego en todas sus modalidades, ya que se convierte en una herramienta básica para de la educación física, pues precisamente por el juego colectivo, el alumno expresa emociones y sentimientos,

transmite conocimientos y socializa con el grupo de personas que le rodean. Las diversas modalidades de juego aportan interacciones entre los procesos de crecimiento, maduración y desarrollo, con los estímulos dispuestos en el contexto social y educativo, el alumno evoluciona en el desarrollo de su conciencia corporal, traspasa las fronteras del sentirse rechazado y emprende nuevos caminos para la estructuración de la socialización con toda la comunidad que le rodea. Considerando el potencial del juego y de las capacidades socio-motrices, el maestro debe disponer de contextos de aprendizajes, de tal modo que se posibilite al educando expresar sus ideas, imaginación, sentimientos y la posibilidad de comportarse creativamente.

En el plan de estudios de la Educación Media Superior (2008) se ubican las actividades paraescolares como la educación física, la cual promueve y fortalece la formación integral del alumnado, reconoce en estas actividades la promoción de conocimientos, habilidades, hábitos, actitudes y valores que coadyuvan a la formación de ciudadanos sanos física y mentalmente, con esto a la conformación de una sociedad mexicana más consciente y responsable. Dentro de esta práctica se encuentran las actividades deportivas que refieren a las prácticas deportivas realizadas en el ámbito escolar, y que involucran distintas estrategias para vivenciar la práctica motriz, por otra parte las actividades recreativas que refieren a la práctica de actividades lúdicas, amenas y sanas, tanto dentro como fuera de la clase, y que tienen como objetivo principal generar una mediación educativa en el alumnado a través de diversas técnicas y actividades tales como: el juego, recreos, excursiones, talleres, exposiciones y la creación de clubes deportivos.

2.4 El enfoque actual de la práctica docente

La Reforma Integral de la Educación Media Superior contribuye a la resolución de los principales problemas que se encuentran inertes dentro de la educación media superior y de igual forma busca responder a las demandas y exigencias que prevalecen en la educación mundial.

Dentro de las problemáticas existentes en el Plan Nacional de Desarrollo (2008) en el nivel de educación media superior se pueden enumerar a algunas tal como lo son: la deserción escolar que tiene que ver con los problemas políticos y económicos que

afectan al país, de igual manera se relacionan con las bajas expectativas que tienen los jóvenes por terminar sus estudios escolares, otro problema son los altos índices de reprobación que prevalecen en los distintos niveles educativos de la educación mexicana, esto se debe al no asistir con normalidad a las sesiones de clases y en algunos otros casos a la falta de compromiso en cada uno de los educandos, un problema que se relaciona con los anteriores es la poca eficiencia terminal debido a que los jóvenes muchas veces heredan problemas socio económicos y por la falta de recurso no pueden concluir su etapa de educación media superior entrando al campo laboral y en muchas otras situaciones la falta de planificación sexual los hace acreedores a compromisos paternales; por último la baja cobertura que tiene el sistema de educación media superior en todo el país en cuanto a infraestructura y recurso.

Todos los problemas que se presentan en la Educación Media Superior año con año van incrementando, es por ello, que la práctica docente al centro en el marco curricular común, basado en competencias debido a que a raíz de este surgen desempeños terminales que los estudiantes adquirirán y poseerán a lo largo de su preparación y al finalizar la educación media superior, estos se dividen en dos: competencias genéricas y competencias disciplinares básicas. A continuación una breve explicación de cada una de ellas:

Las competencias genéricas como se pueden observar en el acuerdo 442 (2008) son aquellas que tendrá el estudiante al finalizar sus estudios constituyendo así el perfil de egreso; el cual maneja 3 vertientes para su ejecución, la primera tiene que ver con el contexto personal, social, académico y laboral de cada uno de los estudiantes, la segunda con aspectos extracurriculares que dotan de experiencia a los jóvenes y la tercera es la capacidad de adquirir otras competencias; teniendo como base que el perfil de egreso abarca 11 competencias organizadas en seis categorías.

Las competencias disciplinares básicas que se aprecian en el acuerdo 442 (2008) tienen que ver con los conocimientos que se adquieren en la preparación escolar, las habilidades para ejecutar las actividades y las actitudes que poseen cada uno de los estudiantes para la vida cotidiana en sociedad. Cualquiera de estas dos competencias pueden ser tomadas dentro del quehacer docente y así, poder tomar cada una de ellas y

enfocarla a un ambiente de aprendizaje propedéutico o bien, encaminadas al trabajo laboral.

Para poder terminar con los problemas antes mencionados, como lo dice el acuerdo 444 (2018) se debe formar y actualizar la planta docente de las instituciones para que puedan trabajar con el enfoque basado en competencias y así, poder emplear estrategias centradas en el aprendizaje de los estudiantes, estos a su vez generar espacios dentro de la institución en donde se atiende a las necesidades de los estudiantes, contar con el equipo tecnológico, material didáctico y recursos necesarios para favorecer el aprendizaje y despertar la curiosidad e interés en los alumnos por no faltar a clases y asistir con normalidad a la escuela, ser docentes líderes dentro de las aulas y fuera de ellas, para poder dotar a los estudiantes de ese mismo liderazgo con sus compañeros y sociedad, por último tener bien definido el proceso de evaluación que se llevará a cabo a los estudiantes que cursen la educación media superior y que cumplan con el marco curricular común al finalizar su preparación académica.

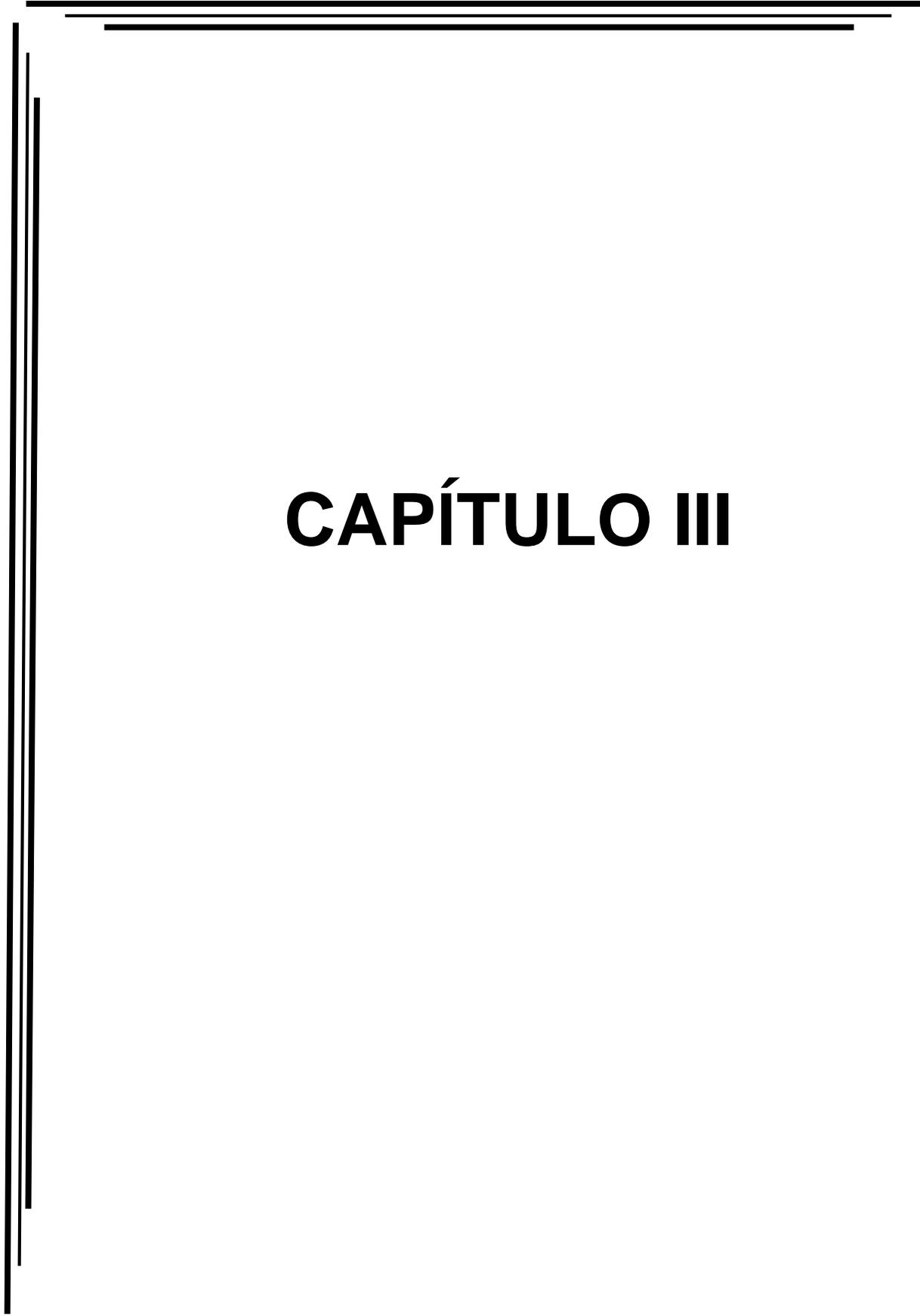
La transformación de la práctica de enseñanza y aprendizaje como se ve en el acuerdo 486 (2008) en donde le permitirá a las juventudes alcanzar el perfil deseado, como lo es contar con un autodominio y cuidado de sí mismo, tener la facilidad de expresión y comunicación, pensar críticamente y reflexivamente, ser autodidacta, trabajar en equipo de manera colaborativa, ejercer su pleno derecho a la participación en sociedad y al cuidado del medio ambiente. Dado que la profesionalización docente en la educación media superior y todos sus subniveles, se puede tomar como la base para lograr esos cambios propuestos en la educación que se imparte a los jóvenes de este país.

2.5 Las estrategias de intervención

Para favorecer lo previamente descrito se hace uso de estrategias didácticas que toman en cuenta el contexto, la intención, el nivel cognoscitivo, motriz y actitudinal de los alumnos. En este sentido Dávila (2012) define “a las estrategias didácticas como un facilitador del contenido de enseñanza, es a través de éstas que se puede lograr con mayor facilidad su apropiación, y por tanto su manejo de manera adecuada según las características de los alumnos”.

Como se mencionó anteriormente la estrategia a emplear son los clubes deportivos para lograr la socialización, apoyadas en todo momento por las capacidades socio-motrices, pero si bien, estas capacidades no son una estrategia en concreto y son un apoyo, estas requieren del juego para poder ser estructuradas, planificadas y plasmadas en las secuencias didácticas; es factible determinar que el juego de acuerdo a la clasificación de Piaget (1970) en donde menciona que “el juego tiene una estructura fundamentada, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura”. Con ello podemos determinar que el juego por si solo tienen un fin, haciendo a los participantes a consolidar conocimientos y saberes de manera intangible y siendo esta, la estrategia que más propicia la socialización entre iguales.

A través de cada estrategia se va creando una conciencia social que parte de lo individual a lo social, teniendo cada estudiante la responsabilidad de compartir puntos de vista entre pares, en donde todos deben comprometerse al mismo fin, que en este caso es favorecer la socialización en los jóvenes de tercer año del bachillerato de Coyopol.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En la metodología el investigador decide el conjunto de técnicas y métodos que se emplearán para llevar a cabo las tareas vinculadas a la investigación, en donde se recabará, ordenará y analizarán los datos obtenidos, su función principal es otorgarle validez y rigor científico a los resultados obtenidos en el proceso de estudio y análisis.

Además, se argumentará y sustentará la pertinencia metodológica cualitativa contrastando las bondades que esta tiene en relación cuantitativa, de igual forma se establecerán de forma clara la relación con el problema que es objeto de la intervención. A su vez, se describirán los procesos de la Investigación Acción Participativa y por último se definirán las técnicas de recopilación de información, las cuales son las que se emplearon desde la IAP, así como de los instrumentos que de ella se derivan. Dicho proyecto se apoyará de Colmenares (2008) para mencionar el proceso de construcción, el propósito y los principales hallazgos vinculados a la teoría, desarrollado durante la aplicación de dicho proyecto.

3.1 El enfoque de la investigación

La investigación se refiere a un proceso que, sustentado en el método científico, intenta adquirir, aplicar y crear conocimientos. De hecho, existen definiciones que pretenden precisar la esencia de la investigación científica. Al investigar se genera conocimiento que permite solucionar los problemas del entorno en el que está inmersa la investigación; así que en primera instancia habrá que definir el origen y significado. La palabra proviene de las palabras latinas: in, que significa en y vestigare que se traduce como indagar; por lo que el término como acción consiste en averiguar algo. Siendo entonces una herramienta que se tiene para conocer la realidad de manera racional, ordenada, sistemática, metódica y verificable, a fin de que ésta contribuya a la solución de los problemas que atañen a la vida humana.

La importancia de la investigación consiste en ser la principal fuente de conocimiento científico de la humanidad, mismo que ha sido el más importante instrumento que el hombre ha empleado para crear su mundo, a la vez que le ha permitido resolver los problemas de su entorno natural y humano, lo que irremediamente contribuye para mejorar su vida.

La Investigación Científica surge de la necesidad del hombre de dar solución a los problemas dentro de la vida cotidiana, de conocer la naturaleza que lo rodea y transformarla en función de satisfacer sus intereses y necesidades. El carácter de la investigación científica es creativo e innovador aplicando lo último del conocimiento científico. Además, existen varios tipos de investigación como:

La investigación social, tiene la encomienda de la generación de conocimiento que contribuirá a encontrar la respuesta a dichos problemas y a obtener nuevos saberes. Aunque la investigación social, se distingue de la científica por el conjunto de fases realizadas para formular sus afirmaciones sobre el campo social, a través de normas y reglas genéricas de actuación científica.

La percepción de la realidad radica en las miras y concepciones que el sujeto establezca al comprenderla, para que logre su cometido es necesario que adopte una corriente de pensamiento o paradigma que lo guíe en la construcción de significados y apoyen labores de investigación educativa para interpretar su realidad.

De acuerdo a Khun (1971) el paradigma se entiende como “el conjunto de interpretaciones y nociones científicas básicas que guían la acción en el proceso de investigación en una comunidad científica de esta manera se formaliza su término en un principio filosófico que apoya en labores de investigación”, en este sentido, se afirma que el paradigma demuestra su efectividad, al responder a cuestionamientos nacientes de tres dimensiones: ontológicas, epistemológicas y metodológicas, y se describen como sigue:

En este proyecto la investigación será de tipo social, lo que da pauta a la elección del paradigma socio-crítico, el cual permite promover la transformación social y dar respuesta a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros. Lo anterior adquiere un énfasis mayor al considerar que el problema que se pretende atender es producto de una situación real dentro del contexto social, que genere una conciencia del cuidado del cuerpo y una adaptación social con la escuela y comunidad.

La idea anterior permite retomar los principios propios del paradigma socio crítico como lo menciona Bisquerra (2009) ya que “este paradigma trata de adaptar el modelo de investigación propio de las ciencias físico – naturales a las ciencias sociales, pues la perspectiva teórica de la cual parte para fundamentar la cientificidad del proceso investigador, es el positivismo lógico”, ya que al ser de una dimensión ontológica el conocimiento se construye sobre un contexto social definido, sobre una realidad subjetiva, en cuanto a lo epistemológico los resultados son mediante valores para transformar la realidad y referente a lo metodológico privilegia el diálogo como canal exclusivo para construir aprendizaje que le permita al ser humano ser un humano libre, la meta es el autoconocimiento.

La investigación cuantitativa implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas y matemáticas para obtener resultados. Es concluyente en su propósito ya que trata de cuantificar el problema y entender que tan generalizado está mediante la búsqueda de resultados obtenidos a una población mayor. La perspectiva cuantitativa hace hincapié en la objetivación, medición, explicación, y existen diferentes modalidades entre otras.

En contraste, la investigación cualitativa con relación a su objeto de estudio busca una mirada holística del fenómeno a estudiar. No busca variables que determinen una conducta particular, busca comprensión del todo, porque la configuración global de un contexto cambia al variar una de sus partes. Para investigar cualitativamente hay que situarse dentro del contexto por lo tanto esta investigación es participativa. El investigador entra en contacto con el contexto, por lo que la investigación cualitativa debe ser sensible a éste, sobre todo la presencia del investigador ha de tratar de respetar la estructura a la que se integra al grupo, debiendo de adaptarse lo más rápido posible.

Un método cualitativo que se considera pertinente para guiar este trabajo de investigación, es el de la Investigación Acción Participativa (IAP) el que a continuación se explica:

Dentro de esta metodología cualitativa destaca como método, la Investigación Acción Participativa, para la cual se dedicará un apartado más adelante, debido a que es la más adecuada para la intervención que se llevará a cabo; implica un proceso de

reflexión por parte del docente y de los actores involucrados para cambiar su realidad, se trata de hacer partícipes a los involucrados, además de que analicen su entorno para reflexionar qué es lo que se puede mejorar de su contexto desde las aulas.

3.2 Investigación acción participativa en los proyectos de intervención

Se iniciará conceptualizando a la investigación acción participativa, por ser un método que mejor responde para atender el problema detectado desde el diagnóstico. Por lo que para Colmenares:

La investigación acción es una herramienta epistémica orientada hacia el cambio educativo. Por cuanto, se asume una postura ontoepistémica del paradigma socio-crítico, que parte del enfoque dialéctico, dinámico, interactivo, complejo de una realidad que no está dada, sino que está en permanente deconstrucción, construcción y reconstrucción por los actores sociales, en donde el docente investigador es sujeto activo en y de su propia práctica indagadora. (Colmenares, 2008, p. 103).

Con lo que respecta al ámbito educativo descrito como “la comunidad académica y social integrada por docentes, tutores, estudiantes y personas interesadas en el ánimo de cambio y mejora continua” (SEP, 2011, p. 11), nace la investigación Acción Participativa (IAP), la cual involucra al docente investigador en procesos que comprenden, descubrir la problemática, solucionar un problema involucrando a los interesados, ejecución de un plan de acción y por último, la reflexión constante durante el proceso de investigación por parte de todos los involucrados o participantes, con mayor énfasis en el docente que adopta el papel de investigador, de esta manera se consolida el informe de investigación. Los pasos de la Investigación Acción Participativa (IAP) se comprenden de la siguiente manera:

1. Descubrir la problemática, demanda al investigador saber escuchar a otros, manejar asertivamente el proceso de obtener, depurar, y distribuir la información recabada, el presente proyecto de intervención, manifiesta dicho paso, iniciando con el capítulo uno, correspondiente al diagnóstico socioeducativo, ya que se obtuvo información mediante el docente en el papel de investigador, por medio de la técnica de la entrevista aplicada a las autoridades de la comunidad y alumnos,

por otro parte la encuesta dirigida a padres de familia la cual arrojó importantes datos y apoyada en todo momento por la guía de observación. Al analizar los aspectos mencionados, se obtuvo información que se empleó como base para intervenir en el problema de ¿Cómo favorecer la socialización en los alumnos de primer y tercer año del bachillerato de Coyopol, a través de las capacidades socio-motrices para generar clubes deportivos?.

2. La construcción del plan de acción, es un encuentro con los otros para establecer un trabajo colaborativo, significa compartir objetivos dando paso a las acciones acordadas por consenso para la solución de una situación identificada dentro de un contexto particular. En este sentido una vez aplicado el diagnóstico socioeducativo y analizado la información extraída, se llevó a cabo el segundo paso dentro del proyecto de intervención, que es el momento de construcción del plan de acción, donde se define por acciones de investigación y documentación sobre la teoría del problema, se estructura una secuencia didáctica basada en el desarrollo de competencias, dentro de la cual predominó el trabajo en equipo, la colaboración de padres de familia y otros miembros de la comunidad, a su vez, también se establecieron con los jóvenes estudiantes los alcances que se esperarían de dicho proyecto y la forma de trabajo que prevalecería.
3. Ejecución del plan de acción, por lo que el investigador adopta una actitud positiva al implementar las acciones que arrojarán mejoras y transformarán la realidad observada e interpretada. Además, la implementación del plan de acción se llevó a cabo con una duración de 40 horas, divididas en 5 sesiones por cada asignatura en la cual se trabajó. Cabe mencionar que la planeación al ser un proceso sistemático y flexible, recibió estructuraciones, adecuaciones y mejoras en cuanto a su diseño y aplicación conforme su puesta en práctica, debido a otras actividades escolares que interferían en la puesta en práctica del proyecto.
4. Procesos de reflexión permanente durante el proceso de investigación para categorizar, reducir los datos de la investigación con el propósito de expresarlos con base a una estructura comprensible para los demás consolidando así el informe de investigación. Esta fase se caracteriza dentro del presente proyecto de

intervención, al analizar los datos extraídos del proceso de ejecución del plan de acción, se buscó la manera de simplificar los datos, correspondiendo a los hechos considerados relevantes, ya que a pesar de contar con un plan construido, el proceso vivo dejó a la vista situaciones que promovieron interrogantes en el alumno y por lo tanto, una motivación para el aprendizaje, así como actividades que necesitaron del complemento para conseguir su objetivo, para consolidar así, el informe de investigación.

Lo anterior describe al investigador con un carácter activo, que recolecte información y tome decisiones dentro de los procesos investigativos, recurriendo continuamente a la autorreflexión y promoviendo la misma entre los sujetos investigados, respetando un proceso cíclico, pues pasos similares, se van a repetir en secuencias similares con la finalidad de transformar la realidad y generar cambios que favorezcan la toma de conciencia. Para lograr tal cometido, el investigador recurre al uso de algunas técnicas de recopilación de datos en el marco del método de la Investigación Acción Participativa. (IAP)

3.3 Técnicas e instrumentos de recopilación de información

Primero se conceptualizará las técnicas de recopilación de datos, los cuales son los procedimientos de medición o recopilación mediante los cuales es posible recopilar datos o mediciones exactas, es decir, validos, fiables y objetivos y por tanto de utilidad científica, sobre los objetos de estudio, con el fin de resolver la pregunta planteada en la investigación.

Los instrumentos son el medio material mediante el cual se recopilan, concentran y se conservan los datos; en cambio, éstos se someten a la técnica ya que ésta última los determina, a partir del objetivo que se espere. Las técnicas orientan de manera eficiente y ordenada la investigación, al proporcionar las pautas para la ejecución del procedimiento, determinando el cómo, cuándo y qué instrumentos habrán de ocuparse.

Por otra parte, las técnicas son recursos que permiten obtener, analizar y transmitir los datos que se han obtenido sobre un problema; están subordinadas y determinadas por el método, ya que orientan de manera eficiente la investigación y permiten segmentar la realidad y después de su análisis surgen las conclusiones.

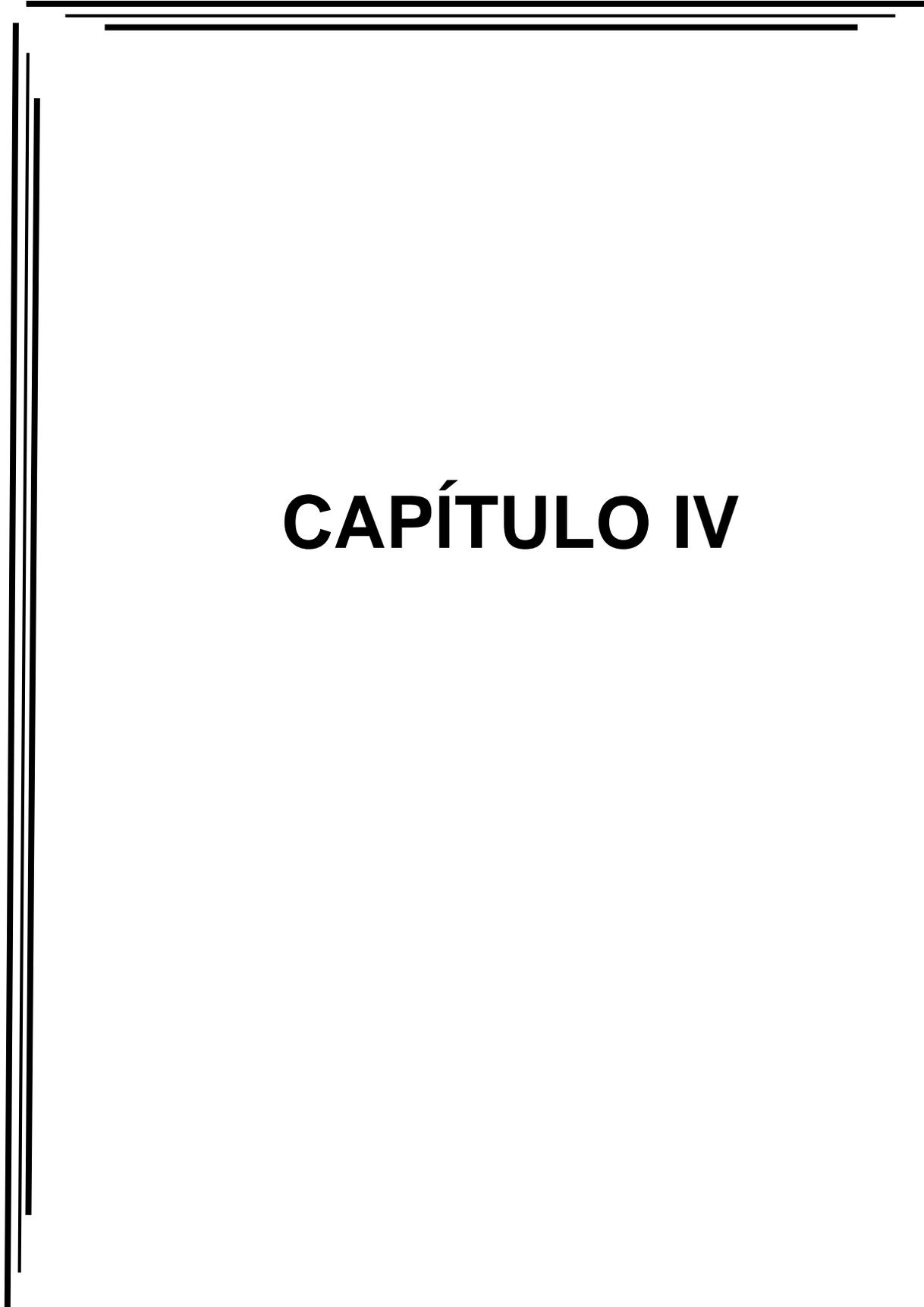
Para la recogida de información se llevaron a cabo diversas técnicas e instrumentos como lo fue la entrevista (ver apéndices B, C, D, E), como hace referencia Folgueiras (2009) en su definición “es una técnica directa e interactiva de recolección de datos, con una intencionalidad y un objetivo implícito dado por la investigación técnica orientada a obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de los informantes en relación a la situación que se está estudiando”, dentro de la entrevista existen 3 tipos de plantear las entrevistas: las entrevistas estructuradas, semiestructuradas y abiertas.

Para la ejecución del diagnóstico socioeducativo se realizaron diversas entrevistas con los agentes que intervienen en la problemática socioeducativa con la cual se trabajó y estos fueron en primera instancia el director de la institución, el tutor escolar y fuera de la escuela, el presidente de la junta auxiliar y con la clínica de salud de la comunidad.

Otro instrumento utilizado fue la guía de observación (ver apéndice A), según Ortiz (2004) “es un instrumento de la técnica de observación, su estructura corresponde con la sistematicidad con los aspectos que se prevé registrar acerca del objeto” , este instrumento permite registrar los datos con un orden cronológico, práctico y concreto para derivar en ellos el análisis de una situación o problema determinado.

La guía de observación fue llenada primeramente por el docente (ver apéndice A) para conocer los datos de estructura de la escuela, posteriormente dentro de la puesta en práctica del proyecto se diseñó otra guía que se les proporciono a los estudiantes (ver apéndice G) para que fueran a registrar las características y acciones de los diferentes grupos sociales que se reúnen en la comunidad, esto con el objetivo de tener evidencias que permitan la elaboración de objetos de aprendizaje con el fin de conseguir la socialización en la comunidad en general.

En conclusión, es indispensable reconocer que la elección de la técnica y por ende el instrumento de trabajo, es consecuencia del aspecto de la realidad social que se pretenda estudiar y serán factor fundamental para la obtención de buenos resultados en la investigación e intervención a realizar dentro del contexto con el que se trabajó.



CAPÍTULO IV

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

En el presente capítulo el lector se encontrará con la descripción detallada de quienes son los sujetos con los que se trabaja en la propuesta de intervención, así como el planteamiento del problema que se desea atender y en contexto en el que se llevará a cabo dicha investigación, también conocerá cuál es la intención de dicho proceso, es decir qué objetivos se desean alcanzar y como se evaluarán.

A su vez, se describirá la parte medular del proyecto que es la organización de las actividades a desarrollar, es decir, la puesta en práctica de la estrategia de intervención, que son los clubes deportivos, en donde se desarrollarán espacios formados por los mismos alumnos y la comunidad en general para combatir la poca socialización que persiste en la institución educativa y la comunidad, además esta estrategia será respaldada por las capacidades socio – motrices que se consolidan como el medio para la formación de los jóvenes, utilizando el juego como elemento didáctico básico para su desarrollo y fomentar las relaciones sociales con sus compañeros.

También, se contemplan las competencias que se desarrollarán a lo largo de su aplicación, tanto genéricas con sus atributos y las disciplinares organizadas en inicio, desarrollo y cierre, los instrumentos con los que se evaluarán los objetos de aprendizaje realizados a lo largo de dicha intervención y que permiten el análisis del cumplimiento de la intención.

4.1 Los sujetos y el problema de intervención

Los sujetos con los que se trabajó a lo largo de 40 horas, son jóvenes estudiantes que oscilan en una edad de los 15 a los 18 años, en su mayoría oriundos de la comunidad de Coyopol y algunos otros originarios de comunidades aledañas a la misma zona geográfica, el contexto es indígena de acuerdo a las características de población menor a 2000 habitantes, por los servicios básicos con los que cuenta la comunidad y por sus costumbres y tradiciones arraigadas que tienen sus habitantes, los gustos e intereses de cada uno de ellos los hace únicos, sin embargo ellos comparten el problema que se atendió, el cual fue la poca socialización, ya que de acuerdo a los instrumentos de recogida de información realizados dentro del diagnóstico socio educativo (Ver apéndices A, B, C, D, E), se observa que en Coyopol la socialización entre los miembros de la misma

comunidad educativa no se da por ningún canal de comunicación, así mismo, con la comunidad en general.

Como se mencionó con anterioridad, el proyecto se desarrolló con el primer año de bachillerato en donde sus edades van de los 15 a los 17 años y con el grupo de tercer grado en el cual se encuentran alumnos de 17 a 19 años, según Papalia (2010) “los jóvenes se encuentran en la etapa de la adolescencia que refiere a una transición del desarrollo”, cada uno de ellos realiza su construcción social, aparecen oportunidades de todo tipo y es una toma de decisiones que implican riesgos constantes; además, se involucran cambios físicos, cognoscitivos, emocionales y sociales.

Retomando las ideas de Papalia (2010), la construcción social que menciona, se debe ubicar a la adolescencia como un fenómeno que no es propio de un país, o de algún continente, si no, más bien la globalización y modernización han generado cambios sociales en todo el mundo; como la urbanización en lugares remotos, vidas más largas y saludables en cuanto a mortalidad refiere, menos tasas de nacimiento y familias más pequeñas.

En algunos países la adolescencia tiene características propias como por ejemplo en Estados Unidos de América los jóvenes que tienen una edad entre 15 a 19 años pasan menos tiempo con sus padres y por ende confían menos en ellos, por su parte en la India pueden usar atuendos de otras latitudes y aparatos eléctricos, pero conservan vínculos muy fuertes con su familia, en Nigeria y otros países africanos la obesidad se considera como símbolo de belleza.

Contextualizando los aportes anteriores de cómo se vive la adolescencia en diferentes contextos internacionales, al enfocarnos en los jóvenes de 15 a 19 años que cursan el bachillerato digital no. 242 en la comunidad de Coyopol, se pudo notar que a pesar de hablar de globalización, urbanización y modernización, los chicos no muestran intereses de moda, culturales, tecnológicos o sociales más allá de su propia comunidad, cerrándose así, las puertas al mundo globalizado de hoy día, en el cual la socialización es parte fundamental del día a día.

Al hablar de los cambios biológicos dentro de la adolescencia, es una señal que marca el final de la etapa de la niñez, los cuales incluyen un rápido crecimiento de estatura y peso, cambios en proporciones, formas corporales y la adquisición de una madurez sexual; estos impresionantes cambios físicos forman parte de un largo proceso de maduración que empezó antes del nacimiento, y sus ramificaciones psicológicas continúan en la etapa adulta.

Referente a estos cambios físicos, los alumnos del bachillerato no. 242, presentan cambios fisiológicos de la maduración sexual, por ejemplo: los senos en las mujeres y los hombros anchos en los varones. Otras características son los cambios de voz, la textura de la piel, el desarrollo muscular, el crecimiento de vello púbico, facial, axilar y corporal. Estos cambios se despliegan en secuencia, aunque suelen variar, ya que las señoritas van madurando a un ritmo más parejo, mientras que los varones presentan cambios físicos en diferentes momentos de esta etapa.

Una vez que los jóvenes alcanzan todos estos cambios físicos, presentan cuerpos sanos, maduros y con entusiasmo por la vida, su desarrollo cognoscitivo también ha continuado, los adolescentes no sólo lucen diferentes a los más pequeños, sino que también piensan y hablan de manera distinta, aunque en ciertos sentidos su pensamiento aun es inmaduro, muchos son capaces de adentrarse en el razonamiento abstracto y elaborar juicios morales complejos, además de poder hacer planes más realistas para el futuro.

Los adolescentes del bachillerato digital no. 242 entran en su desarrollo cognitivo en lo que Piaget (1970) denominó “el nivel más alto del desarrollo cognoscitivo llamado operaciones formales”, que refiere a la capacidad de pensamiento abstracto, que proporciona una forma nueva y flexible de manipular información, dado que ya no están restringidos al aquí y ahora, sino que pueden entender el tiempo histórico y el espacio extraterrestre, pueden utilizar símbolos para representar a otros símbolos y por consiguiente puedan aprender cálculos mentales.

Un aspecto importante a considerar dentro del desarrollo cognitivo, como lo menciona Owens (1996) es que “dentro del lenguaje de los estudiantes que oscilan en una edad de los 15 a los 19 años, conocen alrededor de 80 000 palabras”, con la llegada

del pensamiento formal, los adolescentes pueden definir y discutir abstracciones como el amor, justicia y libertad, haciendo el uso más frecuente de términos más especializados, toman mayor conciencia de las palabras como símbolos que pueden tener significados múltiples, disfrutan el uso de la ironía, los juegos de palabra y las metáforas.

En términos sociales, una fuente importante de apoyo emocional durante la compleja transición de la adolescencia, es la socialización, así como una fuente de presión para desarrollar comportamientos que los padres reprueban, es la creciente interacción de los jóvenes entre ellos, el grupo de pares es una fuente de afecto, solidaridad, comprensión y orientación moral, además, es un lugar para formar relaciones íntimas que sirven como ensayo para la etapa adulta, aunque cabe mencionar que los jóvenes del bachillerato digital no. 242 de Coyopol no presentan este tipo de relaciones sociales entre pares.

Las amistades y la cantidad de tiempo que se pasa con los amigos son mayores en la adolescencia que en cualquier otro momento del ciclo de la vida. Las amistades tienden a incrementar su grado de reciprocidad, equidad y estabilidad, cuando se presenta una mayor intimidad, lealtad e intercambio con los amigos señalan una transición a un tipo de amistad más parecida a la que establece un adulto; empezando a depender más de los amigos que de los padres de familia en donde cuentan con apoyo y comparten más confidencias.

Por su parte Buhrmester (1996) menciona que “la mayor intimidad de la amistad adolescente refleja un desarrollo cognoscitivo y emocional. Los adolescentes tienen ahora una mayor capacidad para expresar sus sentimientos y sentidos privados”. Ya que resulta más fácil considerar el punto de vista de otra persona y les es más sencillo entender los pensamientos y sentimientos de un amigo. La mayor intimidad refleja la preocupación por llegar a conocerse, dado que confiar en un amigo los ayuda a explorar sus propios sentimientos, definir su identidad y validar su autoestima.

Por lo anterior, en esta investigación se pusieron en marcha diferentes actividades que involucraron a los estudiantes del bachillerato digital no. 242 para que contribuyeran en la solución del problema de la nula social que generaba dificultades dentro de la escuela y en la comunidad, buscando solucionarlo con la integración de los clubes

deportivos de la institución, para ello se establecieron los objetivos que se pretendían alcanzar.

4.2 Objetivos de intervención

Los objetivos son parte fundamental de la investigación. El objetivo general será el encargado de regir el rumbo de la investigación, es decir, en torno a él se diseñaron las actividades para dar solución al problema, mientras que los objetivos específicos, apoyaron a que se cumpliera el objetivo general de dicha intervención socioeducativa. A continuación, se presentan los objetivos de dicha propuesta de intervención:

Objetivo General: Favorecer la socialización en los alumnos de primer y tercer año del bachillerato digital número 242 de Coyopol, a través de la implementación de clubes deportivos.

Objetivos Específicos: Desarrollar las capacidades socio – motrices en la ejecución de los clubes deportivos y generar clubes deportivos que atiendan a las necesidades de socialización y movimiento en la institución y así mismo, en la comunidad.

4.3 Estrategia y desarrollo de la intervención

La estrategia con la que se trabajará es el método por proyectos, como lo menciona Frola y Velázquez (2012) “es la estrategia más adecuada para trabajar la intervención socioeducativa, siendo una alternativa viable para el desarrollo de competencias en los alumnos, abarcando el planteamiento y su realización”, en donde ellos proponen las cuatro fases del desarrollo del proyecto las cuales son: intención, preparación, ejecución y evaluación.

La primera fase del proyecto refiere a la manera en la que se intervendrá, para favorecer la socialización en los jóvenes estudiantes del bachillerato digital no. 242, en donde se buscará la sensibilización por parte de todos los actores estudiantiles, así, como la de los agentes de la comunidad en general, realizando investigaciones cualitativas y cuantitativas de diversos aspectos observados, los cuales pudieran estar influyendo en el problema detectado, para conocer las causas que han originado esta problemática y sus consensos que han tenido a lo largo de los años.

También, se involucrará a toda esta población a unirse al proyecto mediante actividades novedosas y creativas, las cuales ayudarán para poder conceptualizar la problemática vivida, se trabajará con la forma procedimental en donde se darán los intervalos para darle respuesta al proyecto y por último, en la parte actitudinal se darán cuenta de los resultados obtenidos y de cómo seguir trabajando día a día en la continuación de este proyecto.

La segunda fase llamada preparación, consiste en diseñar el objeto de aplicación y especificar qué se quiere hacer, para ello requerirá la planificación y programación de los diferentes medios que se utilizarán, los materiales y las informaciones indispensables para la ejecución de los pasos y el tiempo que se tiene previsto para la realización del proyecto. Es aquí en donde surgen las etapas que son: inicio, desarrollo y cierre, en donde se presentan los contenidos de la planificación de una forma práctica y se analiza con detalle cada una de las etapas importantes de contextualización, así, como el lugar en donde se llevará acabo la intervención socioeducativa.

La asignatura base para la aplicación del proyecto es la educación física II en primer y tercer año, debido a su importancia en el cuidado de sí mismo y en la manifestación global de la corporeidad como un todo, las asignaturas con las que se realizará el entre cruzamiento curricular son las siguientes: Orientación profesiográfica ya que permitirá que el alumno se identifique como parte de un mismo contexto cultural determinado, definiendo metas y construyendo su conocimiento, ética y valores II puesto que el educando se enfrentará a situaciones ético-morales y tomará decisiones referentes a la socialización entre pares y por último con la educación artística la cual les brinda a los jóvenes un conocimiento social-humanista desarrollando sus máximas representaciones artísticas de cada uno de ellos.

A partir del análisis, para Zavala y Arnaud (2008) citados por Frola y Velázquez (2012) logran una interesante definición de competencia que se citaría de la siguiente manera: “Es la capacidad o habilidad de efectuar tareas o hacer frente a situaciones diversas de forma eficaz en un contexto determinado. Y para ello es necesario movilizar actitudes, habilidades y conocimientos al mismo tiempo y de manera interrelacionada.”

Por lo tanto, las competencias obligan a poner en marcha acciones eficaces, frente a un problema que exige considerar recursos disponibles y con miras hacia la solución de dicha situación, es decir, contar con una actitud determinante para poder dominar procedimientos, habilidades y destrezas enfocados hacia una acción que resolverá la problemática.

Es por ello que la asignatura base pertenece dentro de la currícula a las materias paraescolares de los bachilleratos digitales, en la cual su enfoque es pedagógico y centrada en aprendizajes, perteneciendo al campo disciplinar de la formación humana, en donde el propósito de aprendizaje de dicha materia se centra en identificar las necesidades y combatir las problemáticas del entorno social y educativo, en relación al desarrollo de las capacidades socio-motrices; las competencias genéricas que se trabajaron son la participación y colaboración de manera afectiva en equipos, proponiendo solucionar problemas y desarrollar proyectos en equipos. Mientras que las competencias disciplinares hacen referencia a la puesta en práctica de actividades que favorecen su desarrollo físico y mental de cada uno de los estudiantes participando y colaborando en actividades deportivo-culturales.

De las asignaturas que se retomaron la orientación profesiográfica se ubica dentro del campo disciplinar de la formación humana, en el horizonte de búsqueda instrumentando un plan de acción, en donde su propósito de aprendizaje es identificar elementos que deben tomar en cuenta para la toma de decisiones y a su vez tener una buena elección de su vida profesional a corto y largo plazo. Las competencias genéricas que se trabajaron lo ayudaron a definir metas y a dar seguimiento a los procesos de construcción de conocimientos y a identificar actividades de menor a mayor interés y dificultad que se les presentaron, en cuanto a las competencias disciplinares se identificaron a miembros de la comunidad y definieron proyectos de vida personal con base en los conocimientos adquiridos.

Por su parte la materia de ética y valores II pertenece al campo disciplinar de formación humana, ubicada en la unidad de interculturalidad y globalización, en específico en el horizonte de búsqueda cultural, identidad colectiva y globalización. El propósito de aprendizaje se centró en que los alumnos analizaran diversos criterios y

valores para comprender y juzgar las acciones humanas, tomando mayor importancia la promoción y puesta en práctica de valores cívico-éticos dentro de la escuela y en la comunidad en general. Las competencias genéricas tuvieron que ver con una convivencia cívica-ética en la vida de la comunidad, actuaran de forma positiva y ayudaran al bienestar individual y social. Mientras que en las competencias disciplinares se actuó en la resolución de conflictos éticos, asumiendo la interculturalidad como elemento sustancial para las relaciones interpersonales respetuosas.

Por último, la educación artística se ubica en la unidad de gestión de actividades artísticas así como en el horizonte de búsqueda que lleva el mismo nombre, centrada en el campo disciplinar de las ciencias sociales en humanidades, en donde el propósito de aprendizaje era conocer en los alumnos su personalidad, potenciar sus dotes artísticos y el desarrollo de las competencias que se estipulan en el plan y programa de la educación media superior. Las competencias genéricas específicas eran sensibilizar al arte y participar en prácticas relacionadas con el arte, a su vez, valorar las manifestaciones de belleza y expresiones de ideas, sensaciones y emociones. Por otra parte, las competencias disciplinares buscaban la identificación del conocimiento social y humanista, valorar el patrimonio cultural y artístico de su comunidad y establecer relaciones culturales geográficas de algunos acontecimientos.

Una vez establecidas las asignaturas y las competencias a desarrollar, entraremos de lleno a la planeación, la cual Frola y Velázquez (2012) describen como “la facultad inherente a las personas que les permite desplazarse de una situación actual a una situación deseada; siendo un proceso en el que el sujeto debe considerar factores, elementos, recursos y riesgos variables para tratar de controlarlas y llegar a la situación deseada”, en donde el proceso sistemático suele ser la interacción entre el plan de estudios, el perfil del docente, proyectos escolares, infraestructura tecnológica, recursos documentales, bibliográficos y fuentes de información entre otros.

Si bien, la definición que presenta Frola y Velázquez es muy clara y cuenta con todos los aspectos que se trabajan día a día, esta será apoyada por el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), el cual Hartmann (2011) menciona que es una nueva manera de pensar la educación debido a que “es una filosofía, que tiene potencial para reformar el

currículo y hacer que las experiencias de aprendizaje sean más accesibles y significativas para la población estudiantil en general”, debido a que la planeación se adapta a la diversidad (currículo flexible) sin importar las características de cada alumno; enfocándose en objetivos, contenidos, materiales y evaluaciones que estén dirigidos hacia todos.

Iniciando con la aplicación del proyecto de intervención llamado: socializando a través de los clubes deportivos, que en términos generales sería la tercer etapa de la propuesta de Frola y Velazquez llamada ejecución, la cual consto de un total de 40 horas que equivalen a 240 minutos que se desarrollaron en 20 sesiones, inicio con la materia de la educación física, en donde se aplicaron cinco sesiones con un tiempo total de 10 horas efectivas, en la cual, la parte conceptual de inicio de las actividades se requirieron tres horas para que los alumnos pudieran llevar a cabo la observación de espacios y lugares dentro y fuera de la escuela para el llenado de la guía de observación (ver apéndice G) en donde se registraron las condiciones de cada uno de los espacios que pudieran fungir como sedes para los clubes deportivos y la funcionalidad de cada uno de ellos, posteriormente se pidió de manera individual un reporte de espacios ubicados en la institución así como un cuadro de doble entrada (ver apéndice H) en parejas en donde se analizaran los espacios detectados, funcionalidad y tipo de actividad a desarrollarse.

En la parte procedimental de desarrollo de la planeación de educación física se efectuó en cuatro horas, iniciando de manera individual con la conceptualización de club deportivo y como pueden desarrollarse proyectos referentes al deporte en general, a su vez se entrevistó a personas (ver apéndice I) que han estado involucradas en acciones o proyectos deportivos para obtener datos de los procedimientos que han realizado cada uno de ellos en la búsqueda de generar espacios o conseguir recursos deportivos para la comunidad. Posteriormente con los conocimientos previos, en parejas se construyó un proyecto de club deportivo en donde se tomaron en cuenta los aspectos de problemática, justificación, objetivo general y específico, debilidades, fortalezas, estrategias, recursos, materiales, cronogramas y evaluaciones que tuvieran un alto impacto en la comunidad en general, por último se compartió con otros equipos para su análisis en cual podría ser el proyecto seleccionado.

En la parte actitudinal de cierre, se trabajó durante tres horas para determinar las disciplinas deportivas que se elegirían para los clubes deportivos que se pondrían en marcha, para lo cual una vez seleccionados se establecieron las convocatorias para ser parte de estos clubes que invitaban a los alumnos de la propia institución, así como al público en general de la misma comunidad, posteriormente por parejas se elaboraron credenciales para la identificación de cada persona referente al club al que pertenecían y se pusieron en marcha los dos clubes seleccionados, los cuales fueron el de basquetbol y el de futbol. Para finalizar la planeación el docente redactó las conclusiones pertinentes de la puesta en práctica de la planeación de educación física en cuanto a la gestión de proyectos y creación de los dos clubes deportivos.

Además, en dicha planeación, se utilizaron recursos didácticos diversos como son el caso de: hojas blancas, celulares, libretas, colores, lapiceros, regla, formatos de entrevistas, tijeras, cartulinas, entre diversos materiales digitales y físicos, el tipo de evaluación fue la heteroevaluación, siendo formativa en los tres momentos de la planeación, con una ponderación del 100% de calificación, obteniendo como producto final la integración de los dos clubes deportivos (ver apéndice J).

Continuando con el proyecto de intervención, como parte de las actividades que se realizaron dentro de la planeación de la materia de orientación profesiográfica, se dividieron en 5 sesiones con un total de 10 horas de trabajo organizado, en la parte de inicio se emplearon tres horas en donde se comenzó con una investigación de forma individual para identificar algunos conceptos relevantes que darían la pauta para el trabajo, posteriormente se realizó el sociograma deportivo (ver apéndice K) con la actividad de basquetbol, en donde se pudo notar las preferencias de amistades que tiene cada uno de los individuos del colectivo educativo, ya que se va tomando nota de que jugador le pasa el balón a otro jugador y se pueden notar las preferencias de amistades que estos se tienen, se enlistaron las ventajas y desventajas de dicho sociograma, se elaboró un escrito de forma individual en donde se enumeraron los factores internos y externos que propician la toma de decisiones por parte del alumnado en general, así como de los factores que influyen en la mismas problemáticas.

El desarrollo de la planeación se ejecutó en un tiempo de cuatro horas, en parejas se elaboró un mapa mental con información acerca de los factores internos y externos que intervienen en la toma de decisiones, se estructuró un cuadro de doble entrada (ver apéndice I) en donde se estipularon las características que deben contener la toma de decisiones referentes al deporte y por último cada alumno elaboró una lista de factores que inciden de forma directa en la toma de decisiones de cada uno de ellos.

En el cierre se emplearon tres horas en donde se inició con un escrito breve de ¿cómo se imaginaba cada uno de los estudiantes dentro de cuatro años?, posteriormente de manera grupal se eligieron los clubes deportivos que se formarían dentro de la institución para poder involucrar a los agentes de dicha comunidad, una vez elegido el club deportivo de fútbol y basquetbol se puso en práctica el proyecto que incluía actividades, tiempos, fechas y los recursos necesarios, para formar un plan de acción de manera individual de cada uno de los integrantes de estos clubes deportivos.

Como producto final se obtuvo un proyecto de vida (ver apéndice M) de cada uno de los escolares, que tuvo una calificación del 85% del total, los recursos didácticos de información fueron los materiales impresos, revistas, periódicos, tijeras, resistol, colores, hojas, regla, juegos geométricos, etc., con un tipo de evaluación llamado heteroevaluación de manera formativa.

Referente a la materia de ética y valores II, la parte conceptual de inicio duró tres horas, en donde se inicia con la actividad de caras y gestos sobre deportes que se practican en la comunidad y dentro de la escuela, se investigó por equipos definiciones puntuales de: cultura, aculturación, endoculturalización, identidad colectiva y globalización, en los mismos equipos se analizaron los rasgos que componen una cultura y la relación que tienen con la identidad colectiva, para finalizar se creó una lista de comportamientos cotidianos que se aprecian en el contexto y se clasificaron dentro de una tabla de valores morales e inmorales, así como las consecuencias de cada uno de ellos.

Para el desarrollo procedimental de la planeación se trabajó durante cuatro horas, en donde por parejas hicieron una búsqueda de conceptos que ayudarían más adelante con los valores cívico-éticos que comprendían la interculturalidad, colonización,

explotación, racismo, discriminación e inclusión, los cuales fueron parte medular de una discusión grupal en donde se destacaron los valores o antivalores de cada uno de estos conceptos aplicados en la vida real y la relación que tienen con las formas sanas de convivir entre pares, la evidencia principal de dicha actividad fue un cartel que generaba consciencia por la preservación de este tipo de valores.

Por último, para la parte actitudinal de cierre se llevó a cabo durante tres horas de trabajo, en donde por parejas se vio un video de la cultura raramuri recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=bobyU5uovDs> en donde se pudo tomar nota de los aspectos éticos y morales de esta civilización y de cómo son vistos y valorados por el pueblo mexicano en general, también se redactó un texto de manera individual en el que se describió la importancia de los valores que los raramuris profesan y como los aplican en la vida cotidiana dentro de sus actividades cotidianas, representándolos mediante recortes o dibujos de revistas, periódicos o de la internet, para finalizar se creó un cartel con un mensaje de promoción de valores dentro de cada uno de los clubes deportivos puestos en marcha.

La estrategia de evaluación fue formativa y de tipo heteroevaluación, que tuvo una ponderación del 80% de la calificación final, con la utilización de los recursos didácticos de revistas, periódicos, libretas, plumones, colores, resistol, cinta adhesiva, madera, hojas, cartulinas, etc., obteniendo como producto final un cartel de promoción de valores (ver apéndice N) referente al club deportivo de futbol y de basquetbol.

La última materia que se utilizó para el entrecruzamiento fue la educación artística, con una duración total de diez horas divididas en cinco sesiones, en donde el inicio cubrió tres horas empezando el trabajo por equipos de cuatro personas, en donde se investigó acerca de los espacios creativos dentro de la comunidad y en la misma institución, posteriormente se realizó entrevistas a personas que han estado involucradas en acciones en pro de la generación o rescates de espacios de esparcimientos artísticos, donde elaboraron un escrito en el que se especificaba las acciones que ha llevado a cabo la comunidad para el rescate y creación de estos lugares, deliberando la importancia de estos sitios artísticos como manifestaciones culturales y sociales de la comunidad.

Continuando con la puesta en práctica de la planeación, el desarrollo se ejecutó en cuatro horas empezando con el trabajo individual que consistía en indagar sobre manifestaciones artísticas que existieran en la comunidad, los espacios y tiempos en los que se efectúan, obteniendo grandes sorpresas y resultados con la comunidad, así como con los estudiantes, ya que se obtuvieron evidencias de los diferentes tipos de artesanías que se elaboran en la comunidad y la preservación de cada una de estas manifestaciones, posteriormente de forma individual en el procesador de información llamado power point se expusieron estos resultados, al finalizar dicha actividad se elaboró un esquema donde se plasmaron las posibilidades artísticas de los jóvenes estudiantes y de qué forma podrían ser de utilidad para la elaboración del material del club deportivo seleccionado.

Para el cierre de dicho proyecto se trabajó con los estudiantes poco más de tres horas dentro y fuera de la institución, para la creación del material que se ocuparía en la puesta en práctica de los dos clubes deportivos, el material que se creó fue el diseño de los uniformes que portarían cada uno de estos integrantes, el color que caracteriza a la comunidad de coyopol, las casacas para los entrenamientos hechos con material reciclable y de los conos, así como los objetos que sirvieron para los entrenamientos hechos con botellas de plástico de diferentes tamaños.

Los materiales empleados para la ejecución de esta planeación fueron las entrevistas, fotografías, exposiciones, recursos históricos, anécdotas, celulares, periódicos, tijeras, resistol, lápiz, material reciclable como botellas de plástico y ramas de todo tipo, la evaluación fue formativa y el producto final del diseño de los uniformes y de los utensilios para el club tuvo una ponderación del 80% de calificación final.

4.4 Tipo e instrumentos de evaluación aplicados

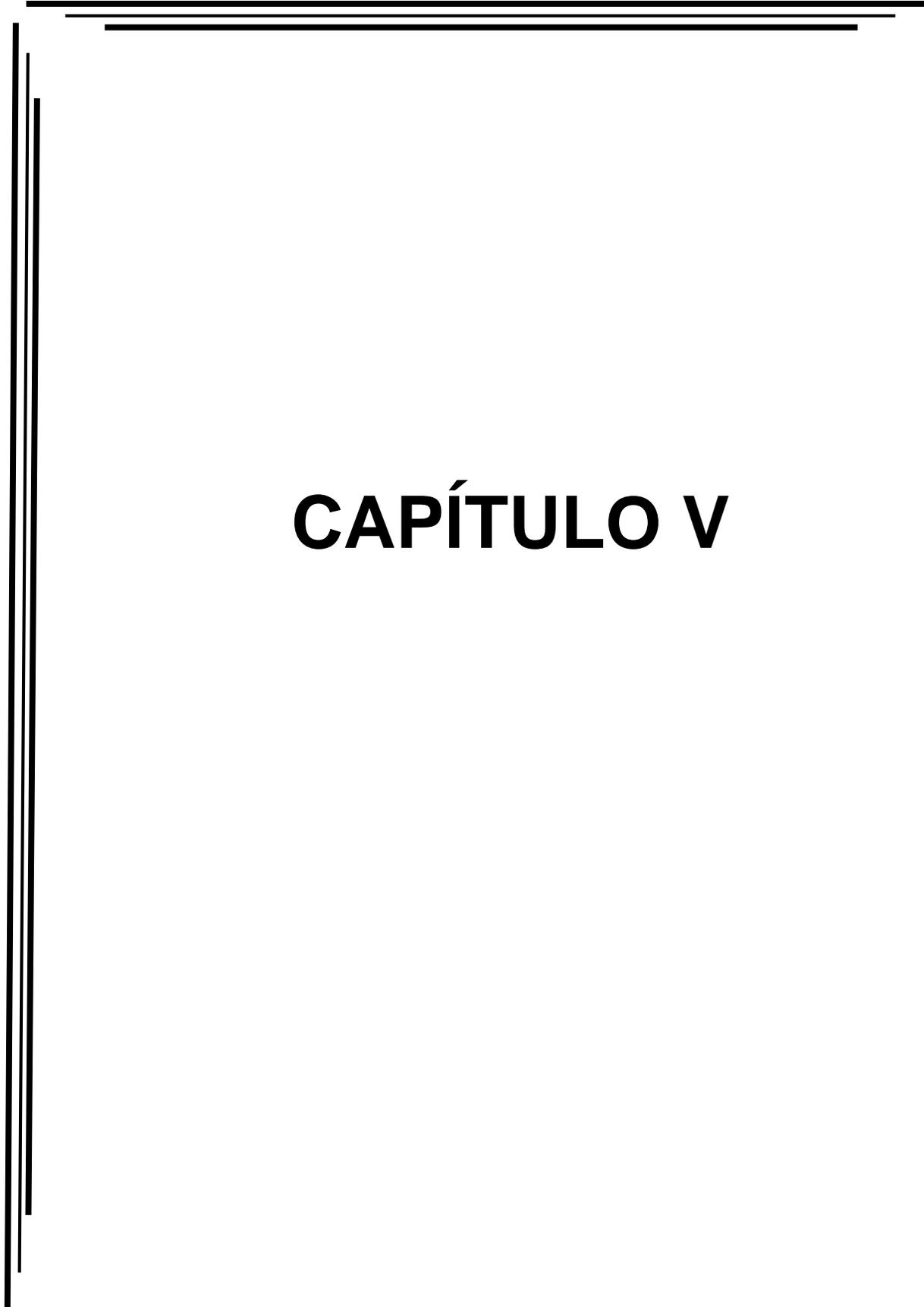
En todo proceso educativo es importante evaluar los resultados de una manera clara y objetiva, es por ello que en este apartado se describirán los instrumentos utilizados en para la evaluación de los productos obtenidos durante todo el proyecto, para que el docente pueda obtener resultados tangibles y ver si los objetivos planteados se concretaron y a qué nivel se alcanzaron.

Se emplearon diversas técnicas de evaluación, la primera de ellas fue la observación directa por parte del docente y de los alumnos, los cuales plasmaron sus observaciones pertinentes dentro de las guías de observación (ver apéndices A y G), posteriormente se aplicaron rubricas analíticas (ver apéndices J, N, O y P) las cuales ayudaron para evaluar de manera objetiva el logro de los aprendizajes esperados al inicio de este proyecto, así como las competencias genéricas y disciplinares las cuales permitirán cumplir con el perfil de egreso de los estudiantes de la educación media superior, así mismo se utilizaron las evidencias del día a día para poder evaluarlas y tener un panorama más completo del proyecto.

Se emplearon diferentes tipos de evaluación, como lo es la autoevaluación la cual permitió a los estudiantes analizar de manera individual y objetiva el avance en el desarrollo de las actividades planteadas al inicio del proyecto, mientras que la coevaluación mostro el análisis del avance de los compañero, por último la heteroevaluación es aquella que el docente realiza de manera minuciosa y apoyado por técnicas e instrumentos que le permitan evaluar de manera objetiva tanto el logro de los objetivos como el desarrollo de las competencias.

Dentro de los momentos de la evaluación se aplicó la evaluación formativa, que se fue realizando a lo largo de todo el proceso de aplicación del proyecto, para orientar y modificar las actividades y así cumplir con los objetivos planteados, por ejemplo: al momento de estar indagando acerca de los clubes deportivos que se podrían poner en marcha dentro de la institución, se presentan diversos temas y resultados que pudieran ser elegidos para la puesta en práctica del club, sin embargo los alumnos realizan una autoevaluación mediante un cuadro de doble entrada (ver apéndice H) en donde pueden darse cuenta de si realmente están en lo correcto, por último el docente realiza una heteroevaluación para medir el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de las competencias específicas (ver apéndice J).

Para finalizar, el docente debe tener una perspectiva muy amplia de lo que significa la evaluación, puesto a que es el responsable de guiar mediante ambientes adecuados, teniendo una mediación pedagógica correcta en cuanto a aprendizajes, conocimientos y competencias.



CAPÍTULO V

RESULTADOS Y PERSPECTIVAS DE LA INTERVENCIÓN

El presente capítulo muestra de manera detenida el informe de resultados sobre el proyecto de intervención “Los clubes deportivos: un elemento necesario para la socialización”, toda vez que no amerita simplificar los resultados del proyecto a una descripción, sino al proceso de reflexión sobre las acciones emprendidas como lo señala la última fase de la metodología de Investigación Acción Participativa (IAP).

Además, se analizarán las competencias genéricas y disciplinares desarrolladas en cada una de las materias con las cuales se trabajó dicho proyecto, sin dejar de lado los atributos pertinentes de cada una de estas competencias, los aprendizajes logrados en dicha intervención, las actividades que tuvieron un mayor impacto en el grupo, en las familias y en la sociedad en general por ser innovadores y atractivas para cada uno de estos agentes escolares, las cuales encaminaron a buen término el desarrollo del proyecto, los recursos didácticos, humanos y económicos, así como, las técnicas de enseñanza que se utilizaron para cada una de las situaciones pedagógicas establecidas en la planeación y por último, la evaluación final del proyecto..

5.1 Resultados de la intervención

Retomando el diagnóstico socioeducativo que dió como resultado la poca socialización en los estudiantes del bachillerato digital no. 242 de la comunidad de Coyopol, así como la creación de clubes deportivos para generar una mayor socialización en los agentes educativos, se trabajó el método por proyectos para reducir dicha situación; así que los resultados obtenidos se muestran a continuación:

En la materia de educación física la competencia genérica utilizada fue la de participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos, llevándose a cabo dentro de la planeación en donde por parejas investigaron los deportes que se practican dentro de la comunidad desde los más pequeños hasta los más grandes (ver apéndice H), mientras que propusieron maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo y asumir una actitud constructiva, el cual se ve consumado en el desarrollo de dicha planeación en el trabajo por parejas para la construcción del proyecto deportivo.

La competencia disciplinar con la que se trabajó fue la de participa y colabora en actividades deportivas y culturales se logró en el cierre de la planeación, donde se determinaron las disciplinas deportivas que eran posibles practicar y así, conformar los clubes deportivos, además de la puesta en práctica de dichos clubes y la credencialización de los integrantes de dicho club.

Con respecto a los aprendizajes esperados los alumnos identificaron a lo largo de la planeación las necesidades y problemáticas de su entorno con relación a la creación de los clubes deportivos, desarrollando las capacidades socio-motrices de los educandos y de las personas de la comunidad.

Las actividades que más impactaron dentro del plan de clase fue el analizar las posibilidades y limitaciones al conformar un club deportivo en función de los recursos materiales y humanos, ya que se necesitaron horas de trabajo para poder concretar en sí el proyecto con todos los requerimientos solicitados, además hacer el diseño y difusión de la convocatoria para la puesta en práctica de los clubes deportivos fue todo un reto tecnológico, ya que hacer la publicidad para que los alumnos y la gente de la comunidad se acercara a preguntar y ser partícipes de dichas actividades fue muy complejo pero entretenido.

Mientras que en la materia de orientación profesigráfica la competencia genérica fue aprender por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida, el cual se ve reflejado en la aplicación del sociograma deportivo (ver apéndice K), en donde a raíz de esta actividad los alumnos pueden determinar situaciones sencillas, en cuanto a los lazos de amistad que existen en los grupos sociales, sus atributos fueron definir metas y dar seguimiento a los procesos de construcción de conocimientos e identificar las actividades de menor y mayor seguimiento de interés y dificultad, controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.

La competencia disciplinar seleccionada fue definir un proyecto de vida personal con base en los conocimientos adquiridos, ya que cada uno de los alumnos adquirió una visión de poder pensar y ejecutar la puesta en práctica de algún club deportivo dentro de la comunidad.

También, en los aprendizajes de dicha actividad fueron tomar decisiones y construir sus proyectos de vida a corto, mediano y largo plazo, pensando algunos en su futuro académico y otros en su futuro inmediato laboral.

En cuanto a las actividades que más repercutieron en la planeación fue la puesta en práctica del sociograma deportivo, el cual consistió en conformar dos equipos de basquetbol y organizar un encuentro deportivo amistoso, mientras los espectadores que eran alumnos del segundo año tenían que llenar el sociograma en donde debían anotar que jugador le pasaba el balón a otro jugador, teniendo como resultado que durante los enfrentamientos había compañeros que nunca se pasaron el balón por diferentes motivos, ya sea sociales, de poca habilidad motriz o simplemente porque no les gusta compartir, quedando con un gran asombro los estudiantes por dicha actividad que pudo arrojar esos resultados.

Por su parte en la materia de ética y valores II la competencia genérica fue la de participa con una conciencia cívica y ética en la vida de la comunidad, región, México, y el mundo, el cual se pudo constatar con el video de la cultura raramuri recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=bobyU5uovDs> ya que sirvió para conocer las diferentes formas de vida y expresiones propias, rescatando valores universales, mientras que sus dos atributos fueron actúa de manera positiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado, además se contribuye al equilibrio entre el interés y el bienestar individual y de la sociedad en general.

La competencia disciplinar que se abordó fue la de asumir la interculturalidad como elemento sustancial para las relaciones interpersonales respetuosas, ya que el producto final que se entregó por parte del alumnado fue un cartel de promoción de valores (ver apéndice N) el cual sirvió de estandarte para la realización de los diferentes clubes.

Del mismo modo, el propósito de aprendizaje de la planeación fue analizar y juzgar las acciones humanas, tomando en cuenta la importancia de los valores cívicos sociales de los diferentes grupos sociales y étnicos para una sana convivencia. Referente a las actividades que más peso tuvieron dentro de la planeación fueron las discusiones generadas en mesas de trabajo donde se abordaron temas de implicaciones sociales dirigidas a culturas en particular, así como la puesta en práctica de los valores o

antivalores en estas comunidades y dentro de la misma población, además, la realización del cartel que promocionaba los valores fue el estandarte de toda la aplicación del proyecto y se llevó a cabo de una manera efectiva en la puesta en práctica de los clubes deportivos.

Por último en la materia de educación artística la competencia genérica es sensible al arte y participa en la interpretación de sus expresiones, esto quedó demostrado cuando los alumnos de manera individual, indagaron dentro de su comunidad los diferentes tipos de expresiones artesanales y artísticas de los diferentes habitantes de la comunidad, para la creación del material a emplear en los clubes deportivos, mientras que sus dos atributos refieren a la participación en prácticas relacionadas con el arte y a valorar el arte como manifestación de belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.

Mientras que la competencia disciplinar que se empleo fue la de valora y promueve el patrimonio de su comunidad a partir del conocimiento debido a que después de la observación que se realizó en la comunidad con las diferentes expresiones artísticas, se crearon diversos materiales para la puesta en práctica de dichos clubes deportivos retomando estas demostraciones culturales.

También los aprendizajes de la unidad refieren a conocer cada una de las personalidades de los alumnos, potenciar sus dones artísticos y lograr así, el desarrollo de las competencias que estipula el perfil de egreso de la educación media superior. Las actividades que más influyeron en la puesta en práctica de dicha planeación fueron la investigación que realizaron dentro de la comunidad referente a las artesanías que se producen con las materias primas de dicho lugar, y la elaboración de materiales que se emplearon para la puesta en práctica de los clubes deportivos debido al alto grado de creatividad de cada artículo fabricado.

Con la finalidad de que el proyecto de intervención tuviera el mayor impacto posible, se emplearon diferentes recursos didácticos como lo fueron: hojas blancas, hojas de colores, libretas, lapiceros, colores, entrevistas, materiales impresos, revistas, periódicos, tijeras, tijeras, resistol, juego geométrico, plumones, cinta adhesiva, fotografías etc. También materiales digitales como: presentaciones digitales en power point, documentos escritos en el programa llamado Word, videos extraídos de youtube,

información rescatada de diversas páginas electrónicas, de aplicaciones telefónicas tales como facebook y whatsapp, y de los mismos aparatos electrónicos. Sin olvidar a todos los recursos humanos que fueron parte de este proyecto el cual involucró desde los estudiantes, maestros, padres de familia, vecinos, personas importantes de la comunidad y hasta agentes externos que fortalecieron aspectos puntuales de dicho proyecto.

Mientras que para la obtención de resultados, se llevaron a cabo actividades en diferentes momentos, para lo cual se usó la evaluación formativa y sumativa, en donde se ocuparon diferentes instrumentos de evaluación, tales como listas de cotejo (ver apéndice N), rúbricas (ver apéndice J) y escalas sumativas (ver apéndice M), evaluaciones que permitieron medir los avances de cada uno de los estudiantes a lo largo del proyecto, ponderar los contenidos seleccionados para dicha planeación y para medir los resultados obtenidos de la puesta en práctica del proyecto de intervención.

En general los resultados que comprenden las competencias, aprendizajes, actividades, recursos y técnicas de evaluación fueron favorables tanto para cada uno de los alumnos involucrados en dicho proyecto, como para la sociedad que es parte de la comunidad de Coyopol.

5.2 Logros en el ámbito social y escolar

Retomando las entrevistas aplicadas en el diagnóstico socioeducativo, los resultados obtenidos demostraban la poca o nula socialización entre los estudiantes del bachillerato digital no. 242 de la comunidad de Coyopol. Para darle atención a dicha problemática se implementó un proyecto de intervención apoyándose de los planes y programas de la Educación Media Superior, dentro del subsistema de bachilleratos digitales tales como:

El programa Construye T, que está dirigido a los estudiantes de educación media superior y cuyo objetivo es mejorar los ambientes escolares y promover el aprendizaje de las habilidades socioemocionales de las y los jóvenes para elevar su bienestar presente y futuro, además para poder enfrentar exitosamente sus retos personales y académicos.

El aprendizaje socioemocional se refiere a la capacidad de los jóvenes para enfrentar de manera positiva y asertiva los distintos riesgos a los que se enfrenta por su edad, su contexto familiar, su condición socioeconómica y las vicisitudes de la vida en general; es por ello que al trabajar estas habilidades los estudiantes se muestran tal y como son, trabajando en conjunto para un bien común y creando esos lazos de camaradería dentro de la institución educativa y fuera de ella.

Además, el programa busca incidir directamente en la educación integral de los estudiantes del nivel medio superior, pero de una manera concreta en la prevención de conductas de riesgo, tales como violencia, adicciones, embarazos no deseados y situaciones que pudieran truncar su trayectoria educativa.

Durante la aplicación del programa Construye T, este se centró en dar acompañamiento y apoyo a toda la comunidad escolar, dotándolos de herramientas y capacidades tanto a los docentes como al directivo para acompañar a los estudiantes en el proceso de formación y mejoramiento en los ambientes escolares, elaborando un diagnóstico y plan de trabajo en clase, en donde se utilizó activamente el material de apoyo diseñado y previsto para lograr la socialización entre pares mediante los clubes deportivos, en donde además, se involucró a la comunidad en general al plan de trabajo escolar.

Durante la puesta en práctica de este plan de clase, se trabajó el ambiente escolar que es definido como el conjunto de normas, metas, valores, relaciones interpersonales, prácticas de enseñanza-aprendizaje y liderazgo dentro de un plantel educativo, es decir, se refiere a las relaciones entre los miembros de la misma comunidad escolar, entendiéndolo, así como las relaciones existentes entre estudiantes-docentes, docentes-directivos y directivos-alumnos.

El ambiente escolar es fundamental porque representa el marco en el cual se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje y de socialización. Específicamente, la escuela representa el primer espacio público de socialización o aprendizaje de códigos de conducta para la vida en sociedad, por ende, se posiciona como una plataforma para definir los parámetros de la convivencia social.

Dentro de los logros obtenidos en el ámbito escolar, el programa construye T aportó a que se crearan canales de comunicación entre los principales agentes educativos tales como: alumno-docente, docente-director, director-alumno y escuela-comunidad, en donde gracias a estas actividades planteadas en el plan de clase tuvo un efecto positivo ya que estos agentes iniciaron a comunicarse entre sí de una manera efectiva y armoniosa, además, los padres de familia son testigos de que la socialización se concretó de manera positiva con la creación de los clubes deportivos que detonaron estas vías de comunicación de pensamientos, ideas y expresiones.

5.3 Balance general

Este apartado hace un balance general del proyecto de intervención, es decir, hasta donde fue posible abarcar y que actividades se quedaron pendientes, también que actividades son pertinentes para dejarlas con fechas posteriores, ya que serán actividades que generen un impacto tanto en los estudiantes como en el contexto en que cada estudiante se desarrolla.

El objetivo general planteado para dicha investigación fue el siguiente: favorecer la socialización en los alumnos de primer y tercer año de bachillerato digital número 242 de Coyopol, a través de la implementación de clubes deportivos, objetivo que se logró de manera parcial ya que en los salones de clases y fuera de ellos los alumnos se acercan entre ellos para platicar, pero los de tercer año como se graduarán este ciclo escolar no se verá más reflejado si continúan con estas relaciones afectivas creadas dentro de la institución, lo que se logró fue que la comunidad en general se acercaran entre ellos para tratar problemáticas en común que se presentaban dentro y fuera de escuela.

Mientras que los objetivos específicos fueron: el primero de ellos desarrollar las capacidades socio-motrices en la ejecución de los clubes deportivos, el cual se llevó a cabo de forma lenta y paulatina debido a que no se tenían los aprendizajes previos de estos movimientos, una vez que se dieron a conocer las bases, se identificaron cuáles eran estas capacidades y se trabajaron de forma concreta en los talleres, ya que de acuerdo a la edad en la que se encuentran los jóvenes deberían tener desarrolladas estas capacidades logrando así una obtención del 85% de su adquisición de capacidades socio-motrices.

El segundo objetivo específico refirió a generar clubes deportivos que atendieran a las necesidades de socialización y movimiento en la institución y así mismo en la comunidad, este objetivo se consiguió parcialmente debido a que por falta de tiempo, material y recursos humanos, solo se pudieron concretar de manera oficial el club de fútbol y basquetbol, los cuales se vieron reflejados en los juegos deportivos de la zona 07, en donde se obtuvieron lugares dignos dentro de la zona, aunque esta experiencia les brindo las bases para querer poner en puesta más clubes deportivos y poder participar año con año en los evento escolares.

Es importante mencionar que algunas actividades quedaron pendientes y se recalendarizaron para el siguiente ciclo escolar, algunas por cuestiones de tiempo, otras por cambio de actividades escolares y algunas otras más porque el docente encargado del proyecto no se encuentra adscrito de manera formal a la institución, por lo cual su periodo de contratación culminó antes de poder finiquitar todas sus actividades.

En conclusión, de manera general se logró el objetivo general de la socialización mediante los clubes deportivos, se concretaron los aprendizajes esperados de trabajar las capacidades socio-motrices y de generar clubes deportivos, se pudo involucrar a todos los agentes escolares y de la comunidad escolar y se inició la reproducción de este proyecto en la secundaria de la misma comunidad.

5.4 Retos y perspectivas

El rol del investigador en el proceso de Intervención Acción Participativa (IAP) ha sido de mucha satisfacción personal, debido a que desarrolle cualidades profesionales que me exigieron cuestiones metodológicas y prácticas, en donde la primera de ellas recae en el compromiso que se adquiere al investigar un tema, que en este caso fue de los clubes deportivos: un elemento necesario para la socialización, ya que este proceso se llevó a cabo con tenacidad y persistencia.

Otras cualidades desarrolladas fueron la indagación de documentación, porque es bien sabido que ningún tema surge de la nada, se deben leer fuentes y antecedentes que te permitan saber quiénes, cuándo y desde que perspectiva abordaron el tema de estudio en el cual se centró el trabajo, además de la cualidad de la aprobación que recae en la

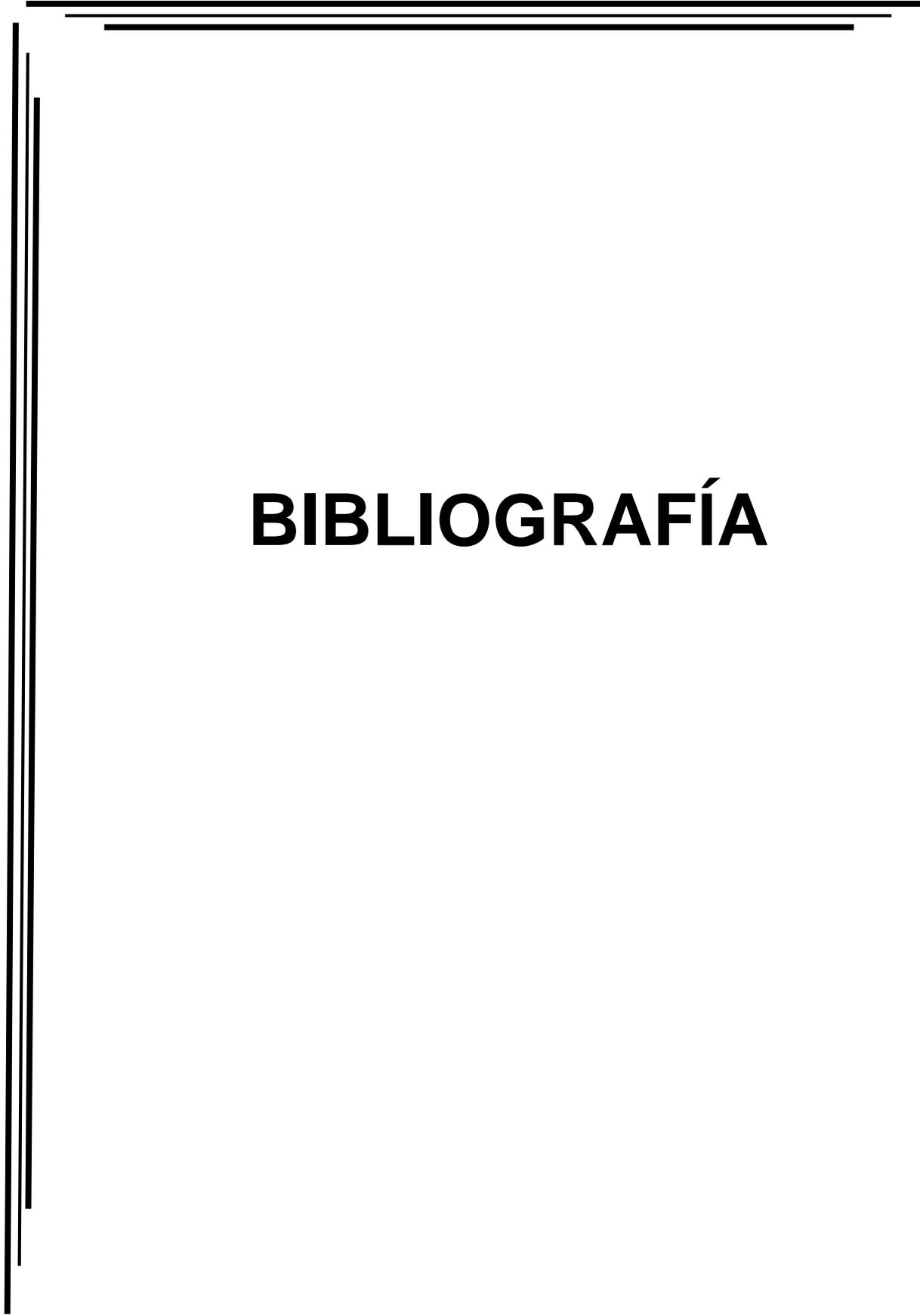
validación de los resultados obtenidos sean válidos y no fortuitos y por último, en cuanto a la redacción tener una buena exposición de los resultados obtenidos.

Por otra las cualidades personales adquiridas fueron la reflexión, la cual permitió pensar de forma abstracta para deducir, inferir y obtener nuevos puntos de vista, la objetividad que hizo mantener los deseos y características personales fuera de los resultados de dicha investigación, la curiosidad ya que en todo momento se quería descubrir los misterios que se me presentaban día a día de la temática seleccionada y la disciplina que tuve que adquirir para la elaboración de del proyecto de intervención.

Un logro obtenido de todo este trabajo realizado en dos años, fue el de poder compartir con mis compañeros docentes de la institución en que consistió la investigación que se realizó, lo cual resultó bastante gratificante e interesante para ellos debido a que es un problema que aqueja la vida cotidiana dentro de los salones de clases, por ello, se tomaron diversos acuerdos dentro del consejo técnico escolar para la puesta en práctica de estas actividades que el proyecto de intervención propone llevar a cabo para lograr desarrollar la socialización no solo en los jóvenes del bachillerato y en la comunidad, si no, en otras comunidades aledañas a Coyopol que presenten las mismas características de problemáticas sociales.

Además de que se lograron establecer vínculos con la secundaria de la misma comunidad para trabajar los clubes deportivos en conjunto, en primer lugar se buscará fortalecer los lazos de camaradería y corresponsabilidad social, en segundo lugar al crear estos clubes deportivos se buscará que la comunidad de Coyopol tenga presencia en los juegos escolares de cada uno de estos niveles y que el deporte sea la base para evitar problemas sociales de otra índole como adicciones, pandillas, abandono escolar y estilos de vida no saludables.

El trabajo servirá como base para otros maestros de educación media superior que quieran abordar el tema de la socialización a través de actividades recreativas o al aire libre en donde se encontraran con aspectos y puntos que se pudieran trabajar día a día haciendo entrecruzamientos de materias base desde una perspectiva holística y con fines tangibles dentro de los bachilleratos.



BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez Rojo. (2001). Estrategias de diagnóstico en situaciones especiales. España

Arteaga Basusto y M. Gonzales Montaña (2001). Diagnóstico. En desarrollo comunitario. México:UNAM

Beneitone (2007) Reflexiones y perspectivas de la educación media superior en américa latina. España:RGM

Beneitone (2007). Reflexiones y perspectivas de la educación superior en américa latina. España:RGM

Bisquerra R. (2009) Metodología de la investigación educativa. España:La muralla

Carvajal J. A. (2002). Las escuelas primarias, su contexto y su diversidad. México:SEP

Castañer Camerino M. y Camerino C. (1973). La Educación Física en la enseñanza. España:INDE

Colmenares (2012). Investigación - acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación, Vol. 3

Dávila S. M. (2012). La enseñanza de la Educación Física. México:Trillas

Diana Papalia (2012). Desarrollo Humano. México:MacGraw-Hill Interamericana

Eduardo Weiss (2008). Jóvenes y Bachillerato. (pp. 62-64). México:ANUIES

Eduardo Weiss (2009). Jóvenes y Bachillerato en México: el proceso de subjetividad, el encuentro con los otros y la reflexividad. Propuesta Educativa, Núm. 32 pp. 83-94. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/4030/403041704011.pdf>

Elizabeth Hartmann (2011). Diseño Universal para el Aprendizaje.

Folgueiras (2009) Técnicas para la investigación cualitativa. Recuperado de revista interamericana de educación para la democracia (RIED)

INEGI (2009). Coyopol. Recuperado de

<https://www.inegi.org.mx/app/mapa/espacioydatos/default.aspx?ag=211740006>

Instituto Mexicano de la Juventud. (2017). ¿Qué es ser joven?. Recuperado de <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/que-es-ser-joven?idiom=es>

Manolo Gonzales (2006). La educación física: fundamentación teórica y pedagógica. Barcelona, España:INDE

María Irene Guerra Ramírez (2000). ¿Qué significa estudiar el bachillerato? La perspectiva de los jóvenes en diferentes contextos socioculturales. Revista mexicana de investigacion educativa. Vol. 5 núm. 10 pp. 243-272. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/140/14001004/>

Newcomb T. M. (1964). Manual de Psicología Social, Tomo I. Buenos Aires, Argentina. Universidad de Buenos Aires

Ortiz (2004) Metodología de la investigación

Owens y Buhrmester (1996). Razones para preferir o rechazar a sus iguales. Revista latinoamericana de filosofía. Colombia:Konrad

Patricia Frola y J. Velázquez (2012). Estrategias didácticas por competencias. Diseños eficientes de intervención pedagógica para la educación básica y media superior. México:CIECI

Patricia Frola y J. Velázquez (2012). Manual operativo para el diseño de secuencias didácticas por competencias. México:CIECI

Piaget. (1970). La teoría de Piaget. Londres:Proteo

Rocher G. (1990). Introducción a la Sociología General. Barcelona, España:Herder

SEP. (2008). Acuerdo 442. México:SEP

SEP. (2008). Acuerdo 444. México:SEP

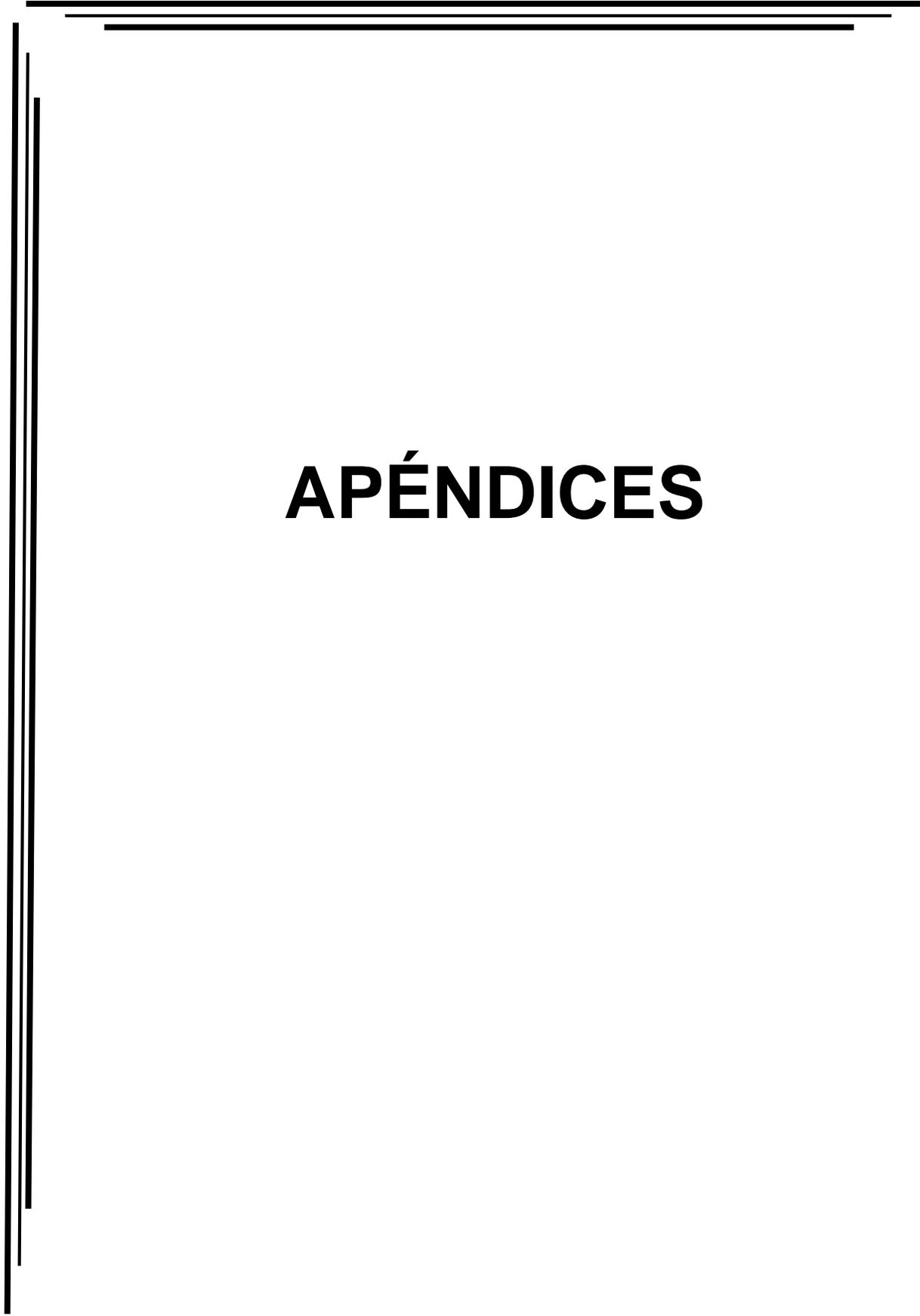
SEP. (2008). Acuerdo 446. México:SEP

SEP. (2008). Ley General de la Educación. México:SEP

SEP. (2008). Plan de Estudios Educación Media Superior. México:SEP

SEP. (2008). Plan Sectorial. México:SEP

Zander Vander (1986). Manual de Psicología Social. España:Paidós



APÉNDICES

APÉNDICE A

Guía de Observación

Propósito: Identificar las principales características de la comunidad, centro de trabajo y de los propios alumnos para poder conocer el contexto sociocultural de la comunidad de Coyopol.

1. Características de la comunidad.

ASPECTOS A OBERVAR	OBSERVACIONES
Municipio.	
Comunidad.	
Ubicación geográfica.	
Accesos.	
Rutas de transporte.	
Principales construcciones.	
Servicios básicos.	
Contexto.	
Nivel Socioeconómico.	
Principal actividad económica.	
Espacios de recreación.	

2. Datos de la Escuela.

ASPECTOS A OBERVAR	OBSERVACIONES
Nombre.	
Tipo.	
Organización.	
Turno.	
Horario.	
Matricula.	
Clave de centro de trabajo.	
Número de aulas.	

3. Características de la Infraestructura.

ASPECTOS A OBERVAR	OBSERVACIONES
Ubicación geográfica.	
Servicios básicos.	
Accesos.	
Espacios de socialización.	
Salones y Bodegas.	
Delimitaciones.	
Talleres o capacitaciones.	
Baños.	
Biblioteca	
Zona de riesgo.	
Sala de cómputo.	
Materiales didácticos.	
Disciplina.	

4. Interior de la Escuela.

ASPECTOS A OBERVAR	OBSERVACIONES
¿Quiénes están en la escuela?.	
Actividades en los tiempos libres.	
Padres de familia en la escuela.	
Percepciones de los padres.	
Entrada y salida del alumnado.	
Organización del alumnado.	
Comisiones de los docentes.	
Funciones del maestro.	
Funciones del directivo.	
Tiempo efectivo de clase.	

5. Dentro de las Clases.

ASPECTOS A OBERVAR	OBSERVACIONES
Antes, durante y después de clase.	
Organización de la clase.	
Técnicas.	
Estrategias.	
Inicio.	
Desarrollo.	
Final.	
Feed Back.	
Motivación.	
Socialización con alumnado.	
Uso de Tic's.	
Planeación.	
Temas y contenidos.	
Incluyente.	

6. Los Jóvenes.

ASPECTOS A OBERVAR	OBSERVACIONES
Rango de edad.	
Actividades antes de la escuela.	
Actitudes dentro y fuera de la escuela.	
Actividades en el receso.	
Actividades al finalizar la escuela.	
Gustos y preferencias de materias.	
Concepto de deporte.	
Opiniones de los docentes.	
Actividades que les gustaría realizar.	
Participación en Act. Escolares.	

7. Características de los Jóvenes.

ASPECTOS A OBERVAR	OBSERVACIONES
Características Físicas.	
Características Motrices.	
Características Sociales.	
Características Cognitivas.	
Relaciones Sociales.	
Comportamiento en la escuela.	
Comportamiento fuera de la escuela.	
Expresiones hacia compañeros.	
Expresiones hacia docentes.	
Respeto con todos.	
Autocontrol.	
Conocimiento de sí mismo.	
Salud física y mental.	
Introvertido / Extrovertido.	
Actividades deportivas que realiza.	
Gustos e intereses.	
Como selecciona a sus amigos.	
Seguridad en sí mismo.	

APÉNDICE B

Entrevista a Director

Fecha: _____ Lugar: _____ Hora: _____

Entrevistador: _____

Entrevistado: _____

Propósito: La presente entrevista se realiza con el objeto de identificar los problemas sociales que existen en la institución, con la finalidad de identificar en los temas de relevancia social para identificar los mismos.

1. ¿Cómo colabora la escuela con la comunidad y viceversa?.
2. ¿Cómo considera la participación de los padres de familia en la escuela?.
3. ¿Cómo fomenta la sana socialización entre alumnos, maestros y padres de familia de la comunidad?.
4. ¿Qué acciones ha implementado para complementar a los alumnos en temas deportivos y de recreación?.
5. ¿Qué importancia tienen los CTE en su escuela institución?.
6. ¿En los CTE se involucran aspectos relacionados a la socialización estudiantil y fomento de deporte?.
7. ¿Ha implementado algún club deportivo en el bachillerato?.
8. ¿Conoce si sus alumnos realizan algún deporte fuera de la escuela?.
9. ¿De dónde provienen los materiales didácticos con los que se trabaja?.
10. ¿Qué tanto plática usted con los alumnos, docentes y padres de familia?.

APÉNDICE C

Entrevista a Padre de Familia

Fecha: _____ Lugar: _____ Hora: _____

Entrevistador: _____

Entrevistado: _____

Propósito: Identificar la relación social que tiene con su hijo, sobre sus amistades, gustos, intereses y amor por el deporte, con la finalidad de conocer que tanto influye la familia para que su hijo sea intrínseco o extrínseco.

1. ¿Cuál es su escolaridad máxima?.
2. ¿Cuál es su ocupación laboral?.
3. ¿Su hijo le platica de temas que habla con sus amigos?.
4. ¿Qué tiempo dedica a platicar con su hijo? ¿Por qué?.
5. ¿Cuál cree que sea un vocabulario correcto para su hijo?.
6. ¿Usted apoya a su hijo siempre que quiere practicar algún deporte?.
7. ¿Sabe cuál es el deporte favorito de su hijo?.
8. ¿Qué temas de conversación utiliza su hijo con sus familiares?.
9. ¿Alguna vez han participado en algún club escolar o de la comunidad?.
10. ¿Sabes qué hace tu hijo en sus tiempos libres?.

APÉNDICE D

Entrevista a Docente

Fecha: _____ Lugar: _____ Hora: _____

Entrevistador: _____

Entrevistado: _____

Propósito: Que los maestros reconozcan la nula socialización por parte de los estudiantes, la falta de desarrollo de las capacidades socio-motrices y el poco apoyo para alentarlos a crear algún tipo de club.

1. ¿Observa la influencia de la comunidad hacia la escuela?.
2. ¿En qué temáticas se presenta un mayor agrado, interés o motivación por el trabajo escolar?.
3. ¿Cómo vincula el los aspectos socioculturales, económicos, afectivos y cognitivos en el trabajo educativo que se lleva a cabo en el aula?.
4. ¿De qué habla con sus alumnos en el grupo?.
5. ¿Ha escuchado de que temas hablan sus alumnos dentro y fuera de la institución?.
6. ¿Sabe usted con quién conviven sus alumnos?.
7. ¿Cuándo sus alumnos pasan a exponer se muestran nerviosos al exponer?.
8. ¿Alguna vez ha trabajado algún club con sus alumnos?.
9. ¿Realiza actividades fuera del salón?.
10. ¿Cómo es la relación que tiene con los miembros de la comunidad?.

APÉNDICE E

Entrevista a Alumno

Fecha: _____ Lugar: _____ Hora: _____

Entrevistador: _____

Entrevistado: _____

Propósito: Que los alumnos de tercer año de bachillerato, favorezcan la socialización mediante las capacidades socio-motrices y con ello puedan generar clubes deportivos para su esparcimiento integral y social.

1. ¿Con quién vives en casa?.
2. ¿Tienes hermanos? ¿De qué hablas con ellos?.
3. ¿Qué opinas de tus compañeros de escuela?.
4. ¿De qué temas hablas con tus compañeros dentro y fuera de la escuela?.
5. ¿Cuál es tu tema de conversación favorito con tus padres?.
6. ¿Con quién te gusta convivir más? ¿Por qué?.
7. ¿Prácticas algún deporte por las tardes?.
8. ¿A quién le recurres cuando tienes un problema familiar o con algún amigo?.
9. ¿Expresas tus ideas con todo aquel que te rodea?.
10. ¿Alguna vez has sido parte de algún club?.

APÉNDICE F

PROYECTO DE INTERVENCIÓN: “SOCIALIZANDO A TRAVÉS DE LOS CLUBES DEPORTIVOS”

Nombre del Bachillerato: Bachillerato Digital No. 242

CONTEXTO

EXTERNO

La institución se encuentra ubicada en Coyopol, cuenta con 256 habitantes. La mayoría de las familias son monoparentales, recayendo la responsabilidad del alumno sobre la madre. La minoría vive con ambos padres y en algunos casos ambos padres migraron de la comunidad quedando el alumno a cargo de algún familiar.

El grado de marginación es alto, las principales actividades económicas son el trabajo en el campo y la crianza de animales, siendo el ingreso familiar bajo.

La mayoría de los padres tienen una escolaridad mínima, son muy apegados a las tradiciones religiosas y se tienden a formar familias a temprana edad, lo que implica que no tengan expectativas profesionales.

INTERNO

La institución cuenta con tres aulas, dos sanitarios, una dirección y áreas verdes, todos en buen estado. Cuenta con los servicios básicos de luz, agua y drenaje. Con cuatro equipos de cómputo, dos cañones y una impresora. No se cuenta con espacios para impartir tutorías, orientación, ni salón para docentes.

La planta docente está integrada por un director con horas frente a grupo y con un docente frente a grupo.

CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO DE ESTUDIO

El grupo de primer año se encuentra conformado por 4 señoritas y 6 varones, mientras que el de tercer año son 2 mujeres y 2 hombres. Todos ellos provienen de localidades aledañas al bachillerato, el trabajo en equipo es poco productivo, la mayoría son trabajadores y aportan ideas interesantes para el desarrollo de las sesiones, la gran mayoría de los estudiantes cuentan con un estilo de aprendizaje visual - auditivo, basándose en el test de estilos de aprendizaje del manual Yo no abandono. No existen alumnos con dificultades educativas ni necesidades educativas especiales.

ASIGNATURA:		Educación Física			
UNIDAD:		Gestión Deportiva			
HORIZONTE DE BUSQUEDA:		Proyecto de Gestión Deportiva			
CAMPO DISCIPLINAR	Formación Humana	NO. DE SESIONES	5	TIEMPO:	10 Horas

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE					
El alumno identificará las necesidades y problemáticas de su entorno en relación a la creación de clubes deportivos, que ayuden al óptimo desarrollo de las capacidades socio-motrices de los educandos y de las personas de la comunidad.					

COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES
<ul style="list-style-type: none"> • Participa y Colabora de manera efectiva en equipos diversos. - Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo. - Asume una actitud constructiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elige y práctica actividades que favorecen su desarrollo físico y mental. • Participa y colabora en actividades deportivas y culturales. • Asume la responsabilidad de toma de decisión.

PLAN DE CLASE			
ACTIVIDADES	EVIDENCIAS	EVALUACIÓN	TRANSVERSALIDAD
<p>INICIO: 3 Hrs.</p> <p>Realizar de forma individual un recorrido por la escuela, e identificar los espacios deportivos mediante una guía de observación (ver apéndice G) para analizar: las condiciones actuales, la ubicación y la capacidad de funcionalidad que tienen.</p> <p>Generar un reporte donde se describan los espacios deportivos ubicados en la escuela y sus condiciones actuales.</p> <p>Por parejas, investigar en la comunidad que clase y tipo de deporte son los que practican los niños, los adolescentes y los adultos, para generar un cuadro donde se especifique el deporte y la edad de las personas.</p> <p>De forma individual concentrar los resultados obtenidos en un cuadro de doble entrada (ver apéndice H) en donde se analicen los espacios, su funcionalidad y el tipo de actividad que se pudiera realizar en ellos.</p>	<p>Guía de Observación de los espacios en la institución.</p> <p>Reporte de espacios deportivos.</p> <p>Cuadro de deportes.</p> <p>Cuadro de doble entrada.</p>	<p>Informe de las necesidades socio – motrices de la comunidad.</p>	<p>El educando relaciona los conocimientos de la asignatura de ética y valores II con la educación artística, para la creación e implementación del proyecto de gestión deportiva con la conformación de los clubes deportivos.</p>
<p>DESARROLLO: 4 Hrs.</p> <p>Investigar de manera individual ¿qué es un proyecto? y ¿cómo pueden realizarse proyectos enfocados al deporte?.</p> <p>Entrevistar (ver apéndice I) a personas que han estado involucradas en acciones</p>	<p>Investigación ¿Qué es un Proyecto?</p> <p>Entrevistas</p>		

<p>o proyectos deportivos para obtener datos sobre: Características del gestor deportivo, instancias a las que acuden, formas de promover, remodelar o rehabilitar espacios o actividades deportivas, según sea la necesidad o problemática.</p> <p>Analizar las posibilidades y limitaciones de conformar un club deportivo en función de la infraestructura y los recursos necesarios para su constitución.</p> <p>Por parejas construir el proyecto deportivo con: Problema, Justificación, Objetivo general, Debilidades y fortalezas, Estrategias, Escenarios deportivos, Recursos económicos, materiales humanos, Beneficios que se esperan alcanzar, Cronograma de actividades y Formas de evaluación.</p> <p>Compartir el proyecto con los demás equipos, argumentarlo, y analizarlos para que finalmente, se seleccione el más pertinente,</p>	<p>Proyecto de Gestión Deportiva.</p>	<p>Rúbrica de Proyecto de Gestión Deportiva.</p>	
<p>CIERRE: 3 Hrs.</p> <p>Determinar las disciplinas deportivas que es posible practicar en el club, realizar de manera grupal una convocatoria para la constitución del mismo, con invitación a compañeros alumnos, padres de familia, profesores y público en general.</p> <p>Elaborar por parejas credenciales para los miembros del club.</p> <p>Establecer de manera grupal el funcionamiento del mismo y las comisiones pertinentes para hacer eficientemente las actividades que se promuevan durante la existencia del club deportivo.</p> <p>El Docente redactará las conclusiones sobre la importancia del deporte como agente socializador, que al formalizarlo en un club deportivo, permite reforzar las relaciones humanas, el intercambio cultural, convivir y contribuir a una mejor calidad de vida de la comunidad al estar abierta al público en general, es decir, fomenta y fortalece la participación social.</p>	<p>Convocatoria para el Club Deportivo.</p> <p>Credenciales.</p> <p>Fotos y Videos de la puesta en marcha del proyecto.</p> <p>Conclusiones finales del docente.</p>	<p>Implementación de los Clubes Deportivos.</p>	
RECURSOS DIDÁCTICOS Y FUENTES DE INFORMACIÓN			
Hojas blancas, celulares, libreta, lapicero, entrevistas y diversos materiales para cada proyecto.			
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRODUCTO:	TIPO:	MOMENTOS:	PONDERACIÓN:
Proyecto de Gestión Deportiva para la implementación del Club Deportivo. (ver apéndice J)	Heteroevaluación	Formativo	100%

ASIGNATURA:		Orientación Profesiográfica			
UNIDAD:		Continuando el proceso de toma de decisiones			
HORIZONTE DE BUSQUEDA:		Instrumentando un plan de acción			
CAMPO DISCIPLINAR	Formación Humana	NO. DE SESIONES	5	TIEMPO:	10 Horas

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE
Los alumnos identificarán los elementos que deben tomar en cuenta para la toma de decisiones, a su vez conocerán las ofertas laborales a las que pueden acceder al egresar del bachillerato empleando una buena toma de decisiones y valorarán el trabajo de la orientación profesiográfica en su vida ocupacional y profesional a corto plazo.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES
<ul style="list-style-type: none"> • Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. - Define metas y da seguimiento a los procesos de construcción de conocimiento. - Identifica las actividades de menor y mayor interés y dificultad, controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se identifica como miembro de un contexto cultural determinado. • Ejerce su libertad comprometido con la jerarquización de los valores. • Define un proyecto de vida personal con base en los conocimientos adquiridos.

PLAN DE CLASE			
ACTIVIDADES	EVIDENCIAS	EVALUACIÓN	TRANSVERSALIDAD
<p>INICIO: 3 Hrs.</p> <p>Investigar de manera individual sobre el concepto de decisión, tipos y factores que inciden en ella y elabore un cuadro sinóptico.</p> <p>Participar de manera individual en un sociograma deportivo (ver apéndice K) de toma de decisión, en donde pueda identificar las necesidades de sus compañeros de escuela y comunidad referente a los problemas de sociomotricidad de cada uno.</p> <p>Escribir de manera individual las ventajas y desventajas de cada opción propuesta.</p> <p>Elegir individualmente una opción de solución y elabore acciones para llevarla a cabo identificando qué elementos intervienen para tomar esa decisión.</p> <p>Con base en la información, corregir los elementos identificados, señale el tipo de decisión que se tomó y qué factores influyeron en la misma.</p>	<p>Información de toma de decisiones.</p> <p>Sociograma.</p> <p>Ventajas y desventajas del sociograma aplicado.</p> <p>Elementos para toma de decisiones.</p> <p>Escrito en donde se identifiquen los problemas detectados y posibles soluciones.</p>	<p>Sociograma para identificar problemas de sociomotricidad.</p>	<p>Está relacionada con ética y Valores II, iniciando en la línea de formación axiológica, ya que el docente habrá de guiar y acompañar a los estudiantes durante el proceso de investigación personal que harán los alumnos en el campo social de la comunidad y en la propia escuela.</p>
DESARROLLO: 4 Hrs.	Mapa mental.		

<p>Indagar por equipos de dos personas, información acerca de los factores que intervienen en la toma de decisión (internos y externos) y elabore un mapa mental.</p> <p>Estructurar en un cuadro de doble entrada (ver apéndice L) las variables de elegir entre un deporte u otro.</p> <p>Compartir en parejas la información del cuadro de doble entrada con el mapa mental; para ubicar correctamente cada uno de ellos.</p> <p>Individualmente elaborar una lista de factores (ver apéndice L) que inciden en su toma de decisión acerca de elegir un deporte de conjunto o un deporte individual y asignarle a cada uno un valor específico.</p>	<p>Cuadro de doble entrada.</p> <p>Lista de Factores.</p>	<p>Lista de Factores en donde se elige el club deportivo a realizarse.</p>	
<p>CIERRE: 3 Hrs.</p> <p>Imaginar y narrar por escrito qué estará haciendo en un plazo de 4 años.</p> <p>De manera grupal se tomará la decisión de elegir el club deportivo que presente más argumentos para la puesta en práctica dentro de la institución y así poder involucrar a la comunidad.</p> <p>En equipos de dos integrantes, enlistar las acciones que debe realizar para la puesta en práctica del proyecto elegido, asentándolo en un cuadro de tres columnas: actividades, fechas o tiempos y recursos.</p> <p>Analizar grupalmente la importancia de cada una de las acciones realizadas en tiempo y forma y con los recursos necesarios.</p> <p>Elaborar un plan de acción de manera individual sin perder de vista alguna alternativa como plan emergente.</p>	<p>Escrito breve de su futuro en un plazo de 4 años.</p> <p>Toma de decisión de que club se implementará.</p> <p>Lista de acciones.</p> <p>Plan de acción.</p>	<p>Proyecto de vida de cada uno de los estudiantes.</p>	
RECURSOS DIDÁCTICOS Y FUENTES DE INFORMACION			
<p>Materiales impresos, revistas, periódicos, tijeras, resistol, colores, hojas blancas y juego geométrico.</p>			
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRODUCTO:	TIPO:	MOMENTOS:	PONDERACIÓN:
Proyecto de Vida. (ver apéndice M).	Heteroevaluación	Formativo	85%

ASIGNATURA:		Ética y Valores II			
UNIDAD:		Interculturalidad y Globalización			
HORIZONTE DE BUSQUEDA:		Cultura, Identidad Colectiva y Globalización			
CAMPO DISCIPLINAR	Formación Humana	NO. DE SESIONES	5	TIEMPO:	10 Horas

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE
Los alumnos Analizarán diversos criterios y valores para comprender y juzgar las acciones humanas, planificando la importancia de los valores y su relatividad histórica y por último compartirán esos valores con los doferentes grupos sociales y étnicos de la comunidad.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES
<ul style="list-style-type: none"> • Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de la comunidad, región, México y mundo. - Actúa de manera positiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado. - Contribuye al equilibrio entre el interés y el bienestar individual y de la sociedad en general. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa en la resolución ética de conflictos. • Se identifica como miembro de con contexto cultural determinado. • Asume la interculturalidad como elemento sustancial para las relaciones interpersonales respetuosas.

PLAN DE CLASE			
ACTIVIDADES	EVIDENCIAS	EVALUACIÓN	TRANSVERSALIDAD
<p>INICIO: 3 Hrs.</p> <p>Participar en la dinámica de caras y gestos sobre deportes, los que más se practican en la comunidad y dentro de la escuela, para elaborar un listado con los mismos.</p> <p>Investigar por equipos de dos las definiciones de cultura, aculturación, endoculturación identidad colectiva y globalización; elabore un mapa conceptual y presente al grupo su información.</p> <p>En los mismos equipos, analizar qué rasgos componen una cultura, qué relación tienen con la identidad colectiva y cómo se manifiestan en la vida cotidiana.</p> <p>Enlistar los comportamientos cotidianos que pueda apreciar en su contexto y clasifíquelos como morales o amorales y determine desde una perspectiva personal cuales son las consecuencias de cada uno.</p>	<p>Conceptos de cultura.</p> <p>Fotos de la actividad de caras y gestos.</p> <p>Investigación de definiciones.</p> <p>Lista de comportamientos cotidianos.</p>	<p>Cuadro de doble entrada con valores aplicados y falta de valores en algunas situaciones cotidianas.</p>	<p>Ética y Valores II es una materia multidisciplinar que va de la mano con la Orientación Profesiográfica, ya que está encaminada por el maestro hacia la Educación Física y Artística por los aspectos físicos y estéticos del ser humano en formación.</p>
<p>DESARROLLO: 4 Hrs.</p> <p>Realizar una búsqueda bibliográfica en parejas acerca de la interculturalidad, las formas de dominación hegemónica:</p>	<p>Definiciones de conceptos.</p> <p>Argumentos de discusión.</p>		

<p>colonización, explotación, racismo y discriminación, y presente al grupo la información obtenida en un cuadro sinóptico.</p> <p>Participar en una discusión dirigida sobre las implicaciones sociales de las relaciones de dominio entre culturas, donde destaque los valores o antivalores que intervienen en dicha relación y los que se necesitan para la convivencia pacífica.</p> <p>Realizar un dibujo o cartel con recortes de imágenes que describan su forma de vivir los valores de respeto, tolerancia, solidaridad, etc.</p>	<p>Dibujo o cartel.</p>	<p>Bitácora de discusión referente a los valores.</p>	
<p>CIERRE: 3 Hrs.</p> <p>En equipos de dos integrantes leer un texto o vea un video sobre un grupo étnico de nuestro país. Identifique sus formas de vida y expresión propias y elabore un mapa mental. Indague las definiciones.</p> <p>Redactar de forma individual un texto de una cuartilla sobre la importancia de los valores necesarios para la sana convivencia. Socialice con el grupo el texto elaborado.</p> <p>Realizar un dibujo o cartel con recortes de imágenes que describan su forma de vivir los valores dentro de los diferentes deportes que practican en la comunidad, con el valor del respeto, tolerancia, solidaridad, etc.</p>	<p>Informe sobre video de la cultura raramuri.</p> <p>Texto de Valores.</p> <p>Recortes de revistas o periódicos que hablen de los valores.</p> <p>Cartel de Valores.</p>	<p>Cartel con la promoción de valores dentro y fuera de los diferentes juegos que se practican en la comunidad.</p>	
RECURSOS DIDÁCTICOS Y FUENTES DE INFORMACIÓN			
<p>Revistas, Periódicos, libretas, pluma nones, tijeras, colores, resistol, cinta adhesiva y madera. Video de los Raramuris. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=bobyU5uovDs</p>			
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRODUCTO:	TIPO:	MOMENTOS:	PONDERACIÓN:
<p>Cartel de Promoción Valores. (ver apéndice N)</p>	<p>Heteroevaluación</p>	<p>Formativo</p>	<p>80%</p>

ASIGNATURA:		Educación Artística			
UNIDAD:		Gestión de Actividades Artísticas			
HORIZONTE DE BUSQUEDA:		Gestión de Actividades Artísticas			
CAMPO DISCIPLINAR	Humanidades Ciencias Sociales	NO. DE SESIONES	5	TIEMPO:	10 Horas

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE
<p>Conocer en los alumnos su personalidad, potencializar su don artístico en cada uno de los educandos, a su vez aplicar un sentido crítico con el trabajo en equipo, propiciando un compromiso social y lograr así, el desarrollo de las competencias que estipula el perfil de egreso de la EMS.</p>

COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES
<ul style="list-style-type: none"> • Es sensible al arte y participa en la interpretación de sus expresiones. - Participa en prácticas relacionadas con el arte. - Valora el arte como manifestación de belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el conocimiento social y humanista. • Valora y promueve el patrimonio de su comunidad a partir del conocimiento. • Establece relación entre las relaciones culturales y geográficas de un acontecimiento.

PLAN DE CLASE			
ACTIVIDADES	EVIDENCIAS	EVALUACIÓN	TRANSVERSALIDAD
<p>INICIO: 3 Hrs.</p> <p>En equipo de cuatro, indagar sobre qué es y cómo promover, remodelar o generar espacios o actividades, según sean las posibilidades de la comunidad.</p> <p>Visitar y entrevistar a personas que han estado involucradas en acciones relacionadas con el rescate, generación, promoción y difusión de actividades y espacios de esparcimiento.</p> <p>Analizar la información relativa a la generación promoción, rescate y difusión de las actividades artísticas y los espacios en que se efectúan.</p> <p>Deliberar sobre la importancia de la gestión de actividades deportivas en su comunidad, Estado y país.</p> <p>Redactar sus conclusiones.</p>	<p>Investigar a cerca de espacios públicos o en la institución.</p> <p>Entrevistas.</p> <p>Escrito en donde se especifique que acciones ha llevado a cabo la comunidad referente a espacios de esparcimiento.</p> <p>Conclusiones.</p>	<p>Resultado de las Entrevistas con gente de la comunidad o sus mismos familiares que han buscado lugares de esparcimiento.</p>	<p>Se relaciona con diversas disciplinas del currículum, sobre todo con la educación cívica y ética por los principios morales y el respeto a los derechos humanos, abordando el desarrollo de las habilidades que permiten a los estudiantes expresarse mediante sus emociones, sentimientos y pensamientos.</p>
<p>DESARROLLO: 4 Hrs.</p> <p>Individualmente, indagar sobre las manifestaciones artísticas que hay en</p>	<p>Escrito de las principales motivaciones</p>		

<p>su comunidad, los espacios y tiempos en que se efectúan, quiénes las difunden, cómo se organizan, cuáles son las características socio-económicas, educativas y culturales de la comunidad.</p> <p>Exponer de forma individual en power point la información obtenida ante el grupo y complemente con las diversas opiniones.</p> <p>Elaborar un esquema donde plasme con qué se cuenta y cuáles son las necesidades y/o posibilidades en el ámbito artístico con base en las características socio-económicas educativas y culturales de la escuela o comunidad.</p>	<p>artísticas dentro de cada una de sus familias.</p> <p>Exposición en Power Point.</p> <p>Esquema.</p>	<p>Rúbrica de exposición en power point. (ver apéndice O)</p>	
<p>CIERRE: 3 Hrs.</p> <p>Los alumnos deben observar e indagar de manera individual cualquier tipo de actividades artísticas dentro de la comunidad y seleccionar la más adecuada para la creación de material para el club deportivo seleccionado.</p> <p>Dentro del material que se creará dependerá de la decisión tomada con anterioridad pero pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> Casacas. Tableros. Piezas. Fichas. Balones. Conos. Aros. Pelotas. Dados. 	<p>Informe de manifestaciones artísticas de los jóvenes y de la comunidad.</p> <p>Materiales creados.</p>	<p>Creación del material a ocuparse en el club deportivo seleccionado.</p>	
RECURSOS DIDÁCTICOS Y FUENTES DE INFORMACIÓN			
Entrevistas, fotografías, videos, exposiciones digitales y recursos tecnológicos.			
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRODUCTO:	TIPO:	MOMENTOS:	PONDERACIÓN:
Elaboración de Material para el Club Deportivo. (ver apéndice P)	Heteroevaluación	Formativo	80%

APÉNDICE G

Guía de Observación

8. Características de la Infraestructura.

ASPECTOS A OBERVAR	OBSERVACIONES
Ubicación geográfica.	
Servicios básicos.	
Accesos.	
Espacios de socialización.	
Salones y Bodegas.	
Delimitaciones.	
Talleres o capacitaciones.	
Baños.	
Biblioteca	
Zona de riesgo.	
Sala de cómputo.	
Materiales didácticos.	
Disciplina.	
Canchas deportivas.	

9. Interior de la Escuela.

ASPECTOS A OBERVAR	OBSERVACIONES
¿Quiénes están en la escuela?.	
Actividades en los tiempos libres.	
Padres de familia en la escuela.	
Percepciones de los padres.	
Entrada y salida del alumnado.	
Organización del alumnado.	
Comisiones de los docentes.	
Funciones del maestro.	
Funciones del directivo.	
Tiempo efectivo de clase.	

APÉNDICE H

Cuadro de doble entrada de los deportes

RANGO DE EDAD	DEPORTE	ESPACIO EN LA INSTITUCIÓN
3 – 6 Años Preescolar		
6 – 12 Años Primaria		
12 – 15 Años Secundaria		
15 – 18 Años Bachillerato		
18 – 30 Años Comunidad		
30 – 40 Años Comunidad		
40 – 50 Años Comunidad		
50 – 60 Años Comunidad		
60 Años en adelante Comunidad		

APÉNDICE I

Entrevista agentes de la comunidad

Fecha: _____ Lugar: _____ Hora: _____

Entrevistador: _____

Entrevistado: _____

Propósito: Identificar a las personas de la comunidad que han trabajado en pro de los espacios deportivos para los jóvenes y la comunidad en general.

11. ¿Cuál es su nombre?.

12. ¿Cuál es su ocupación laboral?.

13. ¿Qué proyecto ha hecho en pro de la comunidad?.

14. ¿Cómo lo ha estructurado?.

15. ¿Quiénes lo han ayudado?.

16. ¿A quién ha acudido para impulsar su proyecto?.

17. ¿Qué beneficios ha obtenido con la implementación de su proyecto?.

18. ¿Por qué los deportes tienen tantos beneficios hoy día?.

19. ¿Qué obstáculos ha encontrado a lo largo de su proyecto?.

20. ¿Ha pensado vender su proyecto a alguna institución o alguna persona externa?.

APÉNDICE J

Instrumento de evaluación: Proyecto de Gestión Deportiva.

COMPETENCIA	NIVEL DE DESEMPEÑO		
	3	2	1
COGNITIVO CONCEPTUAL	<p>El producto presenta:</p> <p>Presenta los 8 elementos que se piden en la elaboración del proyecto.</p>	<p>El producto presenta:</p> <p>Presenta de 5 a 7 elementos que se piden en la elaboración del proyecto.</p>	<p>El producto presenta:</p> <p>Presentan 3 o menos elementos que se piden en la elaboración del proyecto.</p>
COMUNICACIÓN	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Establece una postura inicial de análisis propiciando diálogos y retroalimentación.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Aporta comentarios para propiciar diálogos.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Sus aportaciones no tienen nada que ver con el tema de estudio.</p>
MANEJO DE INFORMACIÓN	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Describe de manera precisa y fundamentada los aspectos del proyecto.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Describe algunas características puntuales de los aspectos a cumplir en el proyecto.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Solo describe algunas ideas de los aspectos solicitados en el proyecto.</p>
TECNOLOGÍA	<p>Realizó con éxito:</p> <p>Ha empleado eficientemente la paquetería de Office.</p>	<p>Realizó con éxito:</p> <p>Ha empleado adecuadamente la paquetería de Office.</p>	<p>Realizó con éxito:</p> <p>NO ha empleado eficientemente la paquetería de Office.</p>
ACTITUDINAL	<p>Su desempeño:</p> <p>Establece una comunicación clara, de respeto y precisa con sus compañeros.</p>	<p>Su desempeño:</p> <p>Establece comunicación con sus compañeros.</p>	<p>Su desempeño:</p> <p>NO establece comunicación con sus demás compañeros.</p>

APÉNDICE K

Sociograma

Propósito: Obtener una radiografía grupal, es decir, obtener de manera gráfica, mediante la observación y contextualización, las distintas relaciones entre sujetos que conforman un grupo, poniendo así de manifiesto los lazos de influencia y de preferencia que existen en el mismo.

Pases en un partido de Basquetbol

JUGADORES	IVAN	ALEJANDRO	EUGENIA	ANGELICA
IVAN				
ALEJANDRO				
EUGENIA				
ANGELICA				

Número de veces que eligió a un jugador

JUGADORES	IVAN	ALEJANDRO	EUGENIA	ANGELICA
IVAN				
ALEJANDRO				
EUGENIA				
ANGELICA				

Número de veces que lo eligieron

JUGADORES	IVAN	ALEJANDRO	EUGENIA	ANGELICA
IVAN				
ALEJANDRO				
EUGENIA				
ANGELICA				

APÉNDICE L

Factores en toma de decisiones del deporte para el Club

DEPORTE	FACTOR INTERNO	FACTOR EXTERNO
Futbol		
Basquetbol		
Voleibol		
Ajedrez		
Damas Chinas		
Domino		
Beisbol		

Lista de factores para elegir el deporte

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

APÉNDICE M
Proyecto de Vida

	IVAN	ALEJANDRO	ANGÉLICA	EUGENIA
Decisiones				
Sociograma				
Toma de Decisiones				
Problemas Soluciones				
Mapa mental				
Cuadro doble entrada				
Lista de factores				
Escrito de plazo de 4 años				
Toma de decisiones del club				
Lista de acciones				
Plan de acción				
Proyecto de Vida				

APÉNDICE N

Cartel de Promoción de Valores

COMPETENCIA	NIVEL DE DESEMPEÑO		
	3	2	1
COGNITIVO CONCEPTUAL	<p>El producto presenta:</p> <p>El cartel presenta claramente el mensaje de promoción de valores.</p>	<p>El producto presenta:</p> <p>El cartel presenta el mensaje de promoción de valores.</p>	<p>El producto presenta:</p> <p>El cartel NO presenta el mensaje de promoción de valores.</p>
COMUNICACIÓN	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Participó con argumentos sólidos durante la presentación del cartel.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Participó de manera clara en la presentación del cartel.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Participó espontáneamente durante la presentación del cartel.</p>
MANEJO DE INFORMACIÓN	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Analizo de manera profunda la información.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Analizó de manera superficial la información.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Revisó la información.</p>
TECNOLOGÍA	<p>Realizó con éxito:</p> <p>Uso de una manera sobresaliente las TIC'S para la elaboración del cartel.</p>	<p>Realizó con éxito:</p> <p>Uso adecuadamente las TIC'S para la elaboración del cartel.</p>	<p>Realizó con éxito:</p> <p>Uso las TIC'S para la elaboración del cartel.</p>
ACTITUDINAL	<p>Su desempeño:</p> <p>Participo de manera clara y oportuna durante las sesiones de clase.</p>	<p>Su desempeño:</p> <p>Participó esporádicamente durante las sesiones de clase.</p>	<p>Su desempeño:</p> <p>NO participó durante las sesiones de clase.</p>

APÉNDICE O

Rúbrica Power Point

COMPETENCIA	NIVEL DE DESEMPEÑO		
	3	2	1
COGNITIVO CONCEPTUAL	<p>El producto presenta:</p> <p>La información orienta, genera polémica y es crítica.</p>	<p>El producto presenta:</p> <p>La información solo orienta con cierta polémica.</p>	<p>El producto presenta:</p> <p>La información solo orienta, no genera polémica ni reflexiona.</p>
COMUNICACIÓN	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Expresó su perspectiva y conocimientos con profundidad.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Expresó sus conocimientos de manera superficial.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>No expresó su perspectiva, conocimientos y no aportó elementos suficientes.</p>
MANEJO DE INFORMACIÓN	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Integró información complementaria, mejorando la calidad de su presentación digital.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Integró información y apporto cuestiones que enriquecieron la explicación y exposición.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>NO integro la información adecuada ni suficiente a su exposición.</p>
TECNOLOGÍA	<p>Realizó con éxito:</p> <p>Presentó de manera correcta su proyección con todos los elementos claros de la paquetería de office seleccionada.</p>	<p>Realizó con éxito:</p> <p>Presentó la proyección con elementos suficientes de la paquetería de office.</p>	<p>Realizó con éxito:</p> <p>NO cumple con los requisitos mínimos de proyección respecto a la paquetería office seleccionada.</p>
ACTITUDINAL	<p>Su desempeño:</p> <p>Después de la presentación respondió coherentemente a los comentarios y preguntas de sus compañeros de clase.</p>	<p>Su desempeño:</p> <p>Después de la presentación solo respondió a los comentarios de sus compañeros.</p>	<p>Su desempeño:</p> <p>NO respondió de manera clara y precisa los cuestionamientos de sus compañeros al finalizar su exposición.</p>

APÉNDICE P

Rúbrica de elaboración de material

COMPETENCIA	NIVEL DE DESEMPEÑO		
	3	2	1
COGNITIVO CONCEPTUAL	<p>El producto presenta:</p> <p>Las definiciones y conceptos son escritos de manera correcta con significados claros.</p>	<p>El producto presenta:</p> <p>Las definiciones y conceptos son claros.</p>	<p>El producto presenta:</p> <p>Las definiciones NO requieren la información necesaria para poder darle un significado.</p>
COMUNICACIÓN	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Expresó su perspectiva con profundidad y aportó elementos relativos.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Expreso su perspectiva de manera superficial.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>NO expreso su perspectiva de manera clara y muy superficial.</p>
MANEJO DE INFORMACIÓN	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Relacionó la información obtenida con la creación de su material.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>Relacionó de manera superficial la información con la creación de su material.</p>	<p>Sus aportaciones cumplen con:</p> <p>NO relacionó la información recabada para la creación de su material.</p>
TECNOLOGÍA	<p>Realizó con éxito:</p> <p>Empleó las TIC's para buscar toda la información necesaria para la creación de su material.</p>	<p>Realizó con éxito:</p> <p>Empleó las TIC's para la creación de su material.</p>	<p>Realizó con éxito:</p> <p>NO empleó las TIC's de buena manera para la creación de su material.</p>
ACTITUDINAL	<p>Su desempeño:</p> <p>En todo momento se mostró deseo y entusiasmado por la creación de su material.</p>	<p>Su desempeño:</p> <p>Se mostró participativo pero con pocas ganas de realizar el material.</p>	<p>Su desempeño:</p> <p>NO mostró interés ni deseos por crear su material ni hacer el mínimo esfuerzo.</p>