

NARRATIVAS

PEDAGÓGICAS

PROYECTOS EN PRIMARIA
MULTIGRADO CON AYUDA DE
LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

"Explora el poder transformador de la inteligencia artificial en la educación multigrado a través de narrativas inspiradoras de docentes innovadores."



NARRATIVAS PEDAGÓGICAS

PROYECTOS EN PRIMARIA
MULTIGRADO CON AYUDA DE
LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL



Narrativas Pedagógicas:
Proyectos En Primaria Con Ayuda De La Inteligencia Artificial

Primera Edición en México: Febrero 2024

D.R ©2024 Sector IX de Educación Primaria

D.R ©2024 Miguel Díaz

D.R ©2024 Ángel Dagoberto Martínez Díaz

D.R ©2024 Ivonne Castañeda Maldonado

D.R ©2024 Martín Escalante Vázquez

D.R ©2024 María del Refugio Villanueva

D.R ©2024 Herlinda Gutiérrez de León

D.R ©2024 María del Carmen Tapia Ruiz

D.R ©2024 Mtra. Yazmin Catalina Ávalos

D.R ©2024 Mtro. Iván Barrón Carreón

D.R ©2024 Mtro. José Guadalupe Astello Espinosa

D.R ©2024 Mtra. Cynthia Elizabeth Zapata Licea

D.R ©2024 Mtro. Carlos Adair Guerrero Torres

D.R ©2024 Mtro. Carla Alejandra Rodríguez González

D.R. ©2024, Diseño de cubiertas: Miguel Díaz.

ISBN: En trámite.

Queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendiendo la reprografía, el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares de la misma mediante alquiler o préstamo públicos.

Impreso en México / Printed in Mexico

NARRATIVAS PEDAGÓGICAS

**PROYECTOS EN PRIMARIA
MULTIGRADO CON AYUDA DE
LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

Índice

	INTRODUCCIÓN	
	Propósito del libro	8
	Contextualización de la educación multigrado y la relevancia de la inteligencia artificial en la educación actual.	10
	PRÓLOGO	
	Mtro. Miguel Díaz	12
	MI PRIMERA VEZ: EDUCACIÓN SEXUAL Y EL USO DE LA IA	14
	Mtro. Ángel Dagoberto Martínez Díaz	
	LIBRO DE LA MEMORIA COMUNITARIA	18
	Mtra. Ivonne Castañeda Maldonado	
	CONOCIENDO NUESTRAS RAÍCES: TRADICIONES FAMILIARES Y COMUNITARIAS	22
	Mtro. Martín Escalante Vázquez	
	¡VAMOS A LA TIENDITA!	26
	Mtra. María del Refugio Villanueva Salinas	
	TECHO ECOLÓGICO	30
	Mtra. Herlinda Gutiérrez de León	
	PIÑATA NAVIDEÑA: Redacción de un instructivo para la elaboración de una piñata navideña en forma de estrella	34
	Mtra. María del Carmen Tapia Ruiz	



MAGIA RECICLADA: ADORNOS QUE ILUMINAN EL ESPÍRITU NAVIDEÑO	46
Mtra. Yazmin Catalina Ávalos Pruneda	



LOS SERES VIVOS ¡MUY VIVOS!	52
Mtro. Iván Barrón Carreón	



EL RALLY ESCOLAR	60
Mtro. José Guadalupe Astello Espinosa	
Mtra. Cynthia Elizabeth Zapata Licea	
Mtro. Carlos Adair Guerrero Torres	



MÉXICO, UN PAÍS MEGA DIVERSO	70
Mtra. Carla Alejandra Rodríguez González	

Propósito

Este libro, una culminación de ideas y experiencias, nace de las valiosas conclusiones obtenidas en el Segundo Foro Educativo Multigrado del Sector IX de Educación Primaria. Su concepción se inspiró en la necesidad de amplificar las voces de docentes multigrado, permitiéndoles compartir sus prácticas educativas exitosas y, a la vez, reconocer los desafíos y fortalezas inherentes al trabajo en comunidades rurales con grupos multigrado.

La idea detrás de esta obra es crear una plataforma de intercambio y aprendizaje colectivo. Busca no solo honrar las experiencias únicas de los docentes en diversas Zonas Escolares del Sector IX, sino también ofrecer una fuente de inspiración y guía para otros educadores en contextos similares. Cada narrativa es un testimonio del compromiso, la innovación y la resiliencia que caracterizan a los educadores multigrado.

El propósito final de este libro es presentarlo en el Tercer Foro Educativo Multigrado como una herramienta de referencia para los docentes participantes. Esperamos que estas páginas sirvan no solo como una celebración de los logros alcanzados, sino también como un recurso valioso para fomentar el desarrollo profesional continuo. Queremos que este libro sea un compañero para los docentes en su viaje educativo, brindándoles estrategias, ideas y, sobre todo, la certeza de que no están solos en esta noble y desafiante labor.

A través de esta colección de historias y reflexiones, aspiramos a fortalecer la comunidad de educadores multigrado y a enriquecer las prácticas pedagógicas en nuestras escuelas. Con cada página, cada experiencia compartida, estamos trazando el camino hacia un futuro más brillante para la educación en nuestras comunidades.

Contextualización de la educación multigrado y la relevancia de la inteligencia artificial en la educación actual.

La educación multigrado, un enfoque pedagógico donde un solo docente atiende a estudiantes de diferentes edades y niveles educativos en una misma aula, es una realidad extendida, especialmente en comunidades rurales. Este modelo educativo, si bien presenta desafíos únicos en términos de gestión del aprendizaje y atención individualizada, ofrece también una oportunidad singular para una enseñanza más personalizada y adaptativa.

En este escenario, la inteligencia artificial (IA) emerge como una herramienta revolucionaria, transformando la educación multigrado en un campo fértil para la innovación pedagógica. La IA permite la creación de entornos de aprendizaje adaptativos que pueden ajustarse a las necesidades de aprendizaje de cada estudiante, independientemente de su nivel educativo o estilo de aprendizaje. Esto es particularmente valioso en aulas multigrado, donde la diversidad de habilidades y conocimientos es más amplia.

Además, la inteligencia artificial facilita la personalización del aprendizaje, proporcionando recursos y actividades que se adecúan al ritmo y preferencias de cada alumno. Herramientas basadas en IA, como sistemas de tutoría inteligente y plataformas educativas adaptativas, pueden ayudar a los docentes a gestionar eficazmente múltiples planes de estudio, asegurando que cada estudiante reciba atención y recursos acordes a su nivel de desarrollo.

La IA también abre caminos para superar barreras geográficas y de recursos, brindando acceso a materiales educativos de alta calidad y experiencias de aprendizaje enriquecedoras, incluso en las comunidades más remotas.

Esto es crucial para nivelar el campo de juego educativo, permitiendo que los estudiantes en entornos multigrado tengan las mismas oportunidades de aprendizaje que aquellos en escuelas urbanas.

En la actualidad, la incorporación de la inteligencia artificial en la educación multigrado no solo es una posibilidad, sino una necesidad para adaptarse a las demandas de un mundo cada vez más digitalizado. La IA no reemplaza al docente, sino que lo complementa, potenciando su capacidad para atender de manera efectiva la diversidad de necesidades en el aula multigrado y preparar a los estudiantes para un futuro donde la tecnología y el aprendizaje continuo serán omnipresentes.

En resumen, la integración de la inteligencia artificial en la educación multigrado representa un avance significativo en la forma en que abordamos los desafíos educativos. Proporciona medios para personalizar la enseñanza, mejora el acceso a recursos de aprendizaje de calidad y prepara tanto a docentes como a estudiantes para un mundo cada vez más interconectado y tecnológico.

Prólogo

NARRATIVA 1

**Mtro. Ángel Dagoberto
Martínez Díaz**

(Primer año de servicio)

Docente de 4º, 5º y 6º grado de
la Primaria “Juan Sarabia”,
ubicada en la comunidad de
Valle de San Juan, Villa Hidalgo,
S.L.P.



“MI PRIMERA VEZ: EDUCACIÓN SEXUAL Y EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO HERRAMIENTA PARA LA PLANEACION EN UN AULA MULTIGRADO”



Como docente recién egresado de la licenciatura en educación primaria, me enfrenté a dos retos inesperados. El primero y más difícil era ¿cómo dar clases en un aula multigrado? Esto debido a que mi formación docente se vio mermada por la pandemia causada por el Covid-19, lo que me impidió incluso poner un pie en estas escuelas. El segundo, aunque al principio fue un desafío, al final se convirtió en un gran aliado: el uso de la inteligencia artificial como herramienta para la planeación multigrado.

Este proyecto se llevó a cabo en la escuela primaria "Juan Sarabia", ubicada en la comunidad de Villa de San Juan, perteneciente al municipio de Villa Hidalgo, S.L.P. Participaron 16 alumnos de 4º, 5º y 6º grado. Para la elección del proyecto, opté por abordar la "Educación Sexual" con el tema "Mi cuerpo está cambiando", a pesar de las frustraciones iniciales. Con solo cuatro días en la comunidad, recurrí a mi experiencia previa en la investigación de este tema para enfrentar los prejuicios comunes, como la idea de que estos temas son para adultos o que pueden generar conflictos con los padres de familia.

“Como docente recién egresado de la licenciatura en educación primaria, me enfrenté retos inesperados. El primero y más difícil era ¿Cómo dar clases en un aula multigrado?”

En cuanto a la planificación del proyecto, decidí utilizar la inteligencia artificial. Después de contextualizar la situación con un "prompt" específico, la IA generó una planificación con actividades diferenciadas para los distintos grados. Personalicé la propuesta con actividades adicionales, material audiovisual y pausas activas para dinamizar las sesiones de clase. El tiempo asignado para la planificación fue de una semana, considerando las próximas vacaciones invernales.

La implementación del proyecto inició con el abordaje de temas sobre las partes del cuerpo humano, evitando inicialmente los caracteres sexuales primarios. En una actividad, se pidió a los alumnos que dibujaran modelos de sus cuerpos y nombraran las partes que conocían. Posteriormente, se proyectó un video sobre las partes del cuerpo para ampliar su comprensión.



Luego, se introdujo la educación sexual, explicando las diferencias anatómicas entre hombres y mujeres mediante videos y explicación personal. Para mi sorpresa, los alumnos tomaron el tema con seriedad. Realizaron dibujos señalando todas las partes, incluyendo los caracteres sexuales primarios, que se utilizaron para crear un collage de educación sexual en cartulina.

Después de abordar todas las partes del cuerpo, se enfocó en la importancia del aseo corporal. Los alumnos participaron en un juego de roles para practicar hábitos de higiene, como el cepillado de dientes, el baño diario y el cambio de ropa para evitar infecciones en los aparatos reproductores.

La fase final del proyecto se centró en los cambios físicos a lo largo del desarrollo humano. Los alumnos profundizaron en distintas etapas según sus grados y representaron visualmente estos cambios a través de maquetas. Se reunieron todos los materiales creados para formar una exposición grupal, incluyendo carteles de las etapas del desarrollo humano, collage grupal de partes del cuerpo, modelos articulados y maquetas.

Al concluir el proyecto, observé un aumento significativo en el conocimiento de los alumnos sobre el cuerpo humano, sus cambios durante el desarrollo, además del trabajo en equipo y su creatividad al crear productos propios.

Tras someter el proyecto ya realizado a evaluación y análisis, puedo mencionar que diseñar proyectos con ayuda de la IA fue efectivo para cubrir los intereses y necesidades educativas de un aula multigrado. Los alumnos alcanzaron los conocimientos esperados, mostrando una conducta impecable en clases al abordar temas que suelen ser tabú en la sociedad mexicana. Esto demuestra que se pueden tratar estos temas de una buena manera con alumnos de primaria, adecuándolos a su edad y con información verídica.



NARRATIVA 2

**Mtra. Ivonne Castañeda
Maldonado**

(7 años de servicio) Docente de
1º, 2º y 3º grado de la Primaria
"Juan Sarabia", ubicada en la
comunidad de Valle de San
Juan, Villa Hidalgo, S.L.P.



"LIBRO DE LA MEMORIA COMUNITARIA"



Esta experiencia la llevé a cabo en la escuela primaria “Juan Sarabia”, de organización bidocente, con los alumnos de 1º, 2º y 3º grado en la comunidad de Valle de San Juan, municipio de Villa Hidalgo.

Motivación

Partí del diagnóstico de mis alumnos, tomando en cuenta que están en el proceso de lectoescritura y que la mayoría en los tres grados de primaria tenía dificultades para expresarse oralmente sobre sus experiencias con claridad y detalle. También noté que les costaba mantener el hilo temático. En sus hogares tienen poca estimulación para narrar vivencias de forma estructurada. Considerando este contexto rural con familias de bajos recursos, diseñé un proyecto práctico para fomentar su comunicación oral y reforzar el proceso de lectoescritura a partir del análisis de eventos significativos personales, familiares, escolares y de la comunidad, utilizando su propia experiencia en cada uno de estos eventos.

Tomando en cuenta que los alumnos de primer grado están en el proceso de consolidación de la lectoescritura y aún les dificulta escribir y leer por sí mismos, así como algunos alumnos de segundo y tercer grado que necesitan reforzar este proceso fundamental para comunicarse, su mejor forma de expresión es de manera oral, una habilidad nata que desarrollan desde el contexto familiar. Por ello, llevé a cabo este proyecto, para fortalecer su comunicación oral y dar seguimiento a la lectoescritura.

“Cuando el niño llega a la escuela, ya posee un lenguaje aprendido de forma natural mediante experiencias sensoriales y auditivas en el seno de su familia o entorno social, mediante un proceso de imitación mecánica, observación, discriminación de sonidos y experiencias, dentro del medio en que se ha desarrollado. A esta lengua se le conoce como ‘lengua viva’.” (Padrón, 2015)

Para desarrollar este proyecto, seleccioné el contenido “Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad”. Este enfoque se centra en el proceso de aprendizaje de desarrollo (PDA), que incluye “Relatar historias relacionadas con actividades y eventos que tienen lugar en su entorno inmediato, cuidando el orden lógico de los hechos y el volumen de voz. Identifica la secuencia de acciones, a los protagonistas y a otros personajes involucrados en una historia”. También enfatiza la importancia de la coherencia y claridad en la expresión para que una narración se entienda, además de responder preguntas sobre su narración y recrear y compartir una historia personal con viñetas conformadas de dibujo y texto.

En la segunda parte, el enfoque incluye “Narrar actividades y eventos que han tenido lugar en la escuela, empleando una organización temporal y causal. Escuchar narraciones, comentar y preguntar sobre aquello que le interesa, no comprende o le causa extrañeza”.



Se promueve la regulación en las formas de expresarse, cuidando la claridad, secuencia de ideas y precisión, y se fomenta el reconocimiento y respeto de diferentes formas de interactuar adecuadas a cada situación comunicativa, como la participación por turnos y la escucha activa. Además, se enfatiza recrear y compartir un evento de la escuela con viñetas constituidas por dibujos y texto, cuidando el orden temporal y causal. Todo esto forma parte de la fase 3, campo formativo “lenguajes” del programa sintético de la Nueva Escuela Mexicana.

Desarrollo

Inicié con actividades rompehielos donde, mediante una telaraña de estambre y una lluvia de ideas, los alumnos expresaron oralmente diversos eventos importantes personales, familiares, escolares y comunitarios que recordaban sin filtrar. Luego clasificamos estos eventos desde los más hasta los menos relevantes, lo que promovió valiosos debates grupales. Posteriormente, dedicamos varias sesiones a que los alumnos narraran oralmente diferentes tipos de eventos significativos: personales, familiares, escolares y comunitarios. Combiné preguntas guía, fotografías alusivas y rúbricas de expresión oral para orientar estas narraciones. Finalmente, compilaron todas sus narraciones escritas y dibujos en un “Libro de la memoria comunitaria”. Al socializar estas creaciones, pude verificar que lograron gran progreso en expresión oral, descripción detallada de eventos y coherencia temática en sus historias.

Aprendizajes

La implementación de este proyecto sobre comunicación oral y escrita en mi escuela multigrado me deja grandes aprendizajes. Comprobé la utilidad de vincular los contenidos curriculares con las vivencias e intereses reales de los estudiantes para potenciar su motivación y aprendizaje. También experimenté el valor de ejercitar constantemente la expresión oral antes de introducir la escritura. Asimismo, constaté que las rúbricas de evaluación permiten retroalimentar efectivamente a los alumnos sobre su progreso comunicativo.

Sin duda, seguiré implementando proyectos educativos en esta línea, tan útiles para mis alumnos de contextos vulnerables.



NARRATIVA 3

Mtro. Martín Escalante Vázquez

(13 años de servicio) Docente de 4°, 5° y 6° grado de la Primaria "Camilo Arriaga", ubicada en la comunidad de San Pedro de los Hernández, Cerritos, S.L.P.



"CONOCIENDO NUESTRAS RAÍCES: TRADICIONES FAMILIARES Y COMUNITARIAS"



"El proyecto 'Conociendo nuestras raíces' se llevó a cabo con los grupos de 4º, 5º y 6º grado de la Escuela Primaria Camilo Arriaga, Clave del Centro de Trabajo: 24DPR2057V, de la comunidad de San Pedro de los Hernández, en el Municipio de Cerritos, S.L.P., perteneciente a la Zona Escolar 119, Sector IX.

El propósito era que los alumnos valoraran sus raíces familiares y tradiciones comunitarias. Se implementó durante 10 sesiones, integrando áreas de Historia, Estudios Sociales, Arte y Tecnología.

En la primera fase, los alumnos entrevistaron a sus abuelos y bisabuelos para conocer cómo eran las familias en el pasado y también investigaron acerca de don Cándido Galván, personaje del libro "Los Trabajos de Don Cande – La vida de Cándido Galván" de la colección Retrato Hablado, Serie Libros del Rincón, edición de Elena Castañeda. Don Cándido, originario de San Pedro de los Hernández, supo guardar en su mente las experiencias, sufrimientos y aventuras vividas para luego verterlas en relato. Los alumnos grabaron testimonios que contemplan detalles de los roles familiares, educación de los hijos, labores domésticas y momentos de recreación.

Posteriormente, investigaron en álbumes fotográficos antiguos para identificar a los miembros de sus familias y elaboraron árboles genealógicos, aplicando sus habilidades artísticas. Ampliaron conocimientos sobre juegos, comidas, fiestas y tradiciones de sus antepasados. Se rescató la importancia de elaborar juguetes propios, culminando en una exposición escolar para fomentar la creatividad de los alumnos.

"Los alumnos grabaron testimonios que contemplan detalles de los roles familiares, educación de los hijos, labores domésticas y momentos de recreación."

Como estrategia de trabajo y para añadir dinamismo a las sesiones, se incluyó el juego de la pirinola, muy popular en la época de Don Cande, como se menciona en el capítulo IV, 'Coyotes y Gallinas', del libro. Se fomentó la lectura en distintas modalidades: oral, silenciosa, secuencial, comprensiva e intensiva. El libro fue fotocopiado y engargolado para facilitar su manejo, capturando el interés de los alumnos desde las primeras páginas y relatos, transportándolos a otra época y favoreciendo su aprendizaje, conocimiento y curiosidad intelectual.

De cada relato surgieron aspectos importantes que llevaron al grupo a reflexionar, encontrando consejos, personajes, biografías, problemáticas, alimentación, revolución, frases, experiencias, parientes, moneda, juegos, costumbres, palabras, enfermedades, oportunidades, trabajos, lugares, etc.



Mediante cuadros comparativos, los alumnos analizaron los cambios y permanencias entre las costumbres familiares pasadas y presentes, mostrando gran sensibilidad al valorar las enseñanzas de sus mayores. Destacaron especialmente los aportes positivos de Don Cándido Galván P., un visionario y emprendedor que benefició económica y socialmente a su comunidad con la fabricación de ladrillos, generando empleo y mejorando la infraestructura local.

En la segunda fase, los estudiantes crearon cápsulas del tiempo para preservar objetos significativos actuales. Decoraron las cajas creativamente antes de enterrarlas en el jardín de la escuela, registrando su ubicación en un mapa y con la participación de autoridades escolares y comunitarias. Finalmente, produjeron de manera colorida y creativa el 'Libro de los Sueños', donde plasmaron sus aspiraciones personales y colectivas para el futuro de su comunidad. Fortalecieron su identidad, reconociendo sus raíces e imaginando futuros promisorios. El proyecto culminó con un sociodrama que representó la vida y obra de Don Cande para toda la comunidad.

La vida de Cándido Galván simboliza el trabajo arduo y la superación personal. Su tenacidad y su sentido de solidaridad comunitaria son ejemplares. Más allá de enriquecerse, su fábrica de ladrillos buscaba resolver necesidades básicas y contribuir al bien común. Este legado productivo representa un aporte invaluable al progreso material, social y cultural de San Pedro de los Hernández y comunidades vecinas.

Al implementar este proyecto en mi clase, pude observar el profundo impacto que tuvo en mis alumnos, ya que los conectó de forma vivencial con su propia historia familiar y comunitaria. Promoví activamente valores de unidad, creatividad y esperanza durante el desarrollo del proyecto. Noté que resultó verdaderamente significativo y relevante tanto para los estudiantes como para la comunidad en general.

Mis alumnos pudieron fortalecer su autoestima y soñar sin límites con un futuro lleno de progreso integral. Incluso se abrieron caminos interesantes para desarrollar futuros proyectos de estudio y trabajo comunitario.



NARRATIVA 4

**Mtra. María del Refugio
Villanueva Salinas**

(9 años de servicio) Docente unitaria de la Escuela Primaria "Miguel Hidalgo", ubicada en la comunidad de Estación Villar, Cerritos, S.L.P.



"¡VAMOS A LA TIENDITA!"



En la escuela donde laboro, llamada “Miguel Hidalgo”, de organización multigrado (unitaria) y ubicada en la comunidad de Estación Villar, perteneciente al municipio de Cerritos, S.L.P., la matrícula consta de 16 alumnos: 10 niños y 6 niñas.

El diagnóstico realizado mostró la necesidad de reforzar la resolución de problemas matemáticos, ya que los estudiantes no eran capaces de identificar la operación adecuada para resolverlos. Asimismo, un 20% del grupo desconocía el valor de las diferentes denominaciones de la moneda mexicana, lo que les causaba dificultad en la vida cotidiana al analizar si les devolvían correctamente el cambio en los establecimientos comerciales.

Para el diseño del proyecto ¡VAMOS A LA TIENDITA!, se tomó en cuenta el contexto social de la comunidad, donde los alumnos tienen conocimiento de los productos que se venden en las tiendas de abarrotes y de los productos que ellos mismos elaboran y ponen a la venta, así como los estilos de aprendizaje, habilidades e intereses de los estudiantes.

El propósito era que los alumnos calcularan el gasto familiar en alimentos por semana, empleando sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Este proyecto se planeó para desarrollarse en quince días, incluyendo actividades relacionadas con la investigación de precios de los productos que se venden en la comunidad, realizando el análisis del precio neto y de venta, montando una tiendita real con empaques de productos aportados por los alu-

“El diagnóstico realizado mostró la necesidad de reforzar la resolución de problemas matemáticos, ya que los estudiantes no eran capaces de identificar la operación adecuada para resolverlos.”

mnos, estableciendo los precios en cartulina para su visualización y elaborando billetes y monedas similares a la moneda mexicana, además de materiales impresos.

Durante el desarrollo de las sesiones, se reflexionó sobre qué operaciones se debían emplear según el planteamiento propuesto, se identificaron frases clave para facilitar la identificación de estas operaciones, se trabajó el cálculo mental para resolver planteamientos rápidos y se interactuó con los productos de la tiendita, fungiendo como vendedores y compradores para realizar las compras de los productos necesarios para los menús de comida.

Con apoyo de rúbricas, listas de cotejo, observación directa, el diario de clase y los cuadernos de los alumnos, se observó que la mayoría de los estudiantes analizaban los datos proporcionados en el planteamiento para identificar qué operación u operaciones emplear y obtener el resultado final. Otro aspecto relevante fue la participación oral para compartir el proceso utilizado para resolver los problemas matemáticos, así como el trabajo colaborativo fluido. Se logró la participación directa de los padres de familia al acompañar a sus hijos a investigar los precios, ayudarles a conseguir y desinfectar los empaques de los productos llevados a clase y proporcionar el estante para colocar los empaques.

Al diseñar este tipo de proyectos comunitarios, se permite que los alumnos reconozcan su entorno inmediato, conociendo cuántas tiendas de abarrotes hay en la comunidad, cuántas personas trabajan en los diferentes establecimientos, qué productos se elaboran de manera local y cuáles se envían a la cabecera municipal para su venta. Asimismo, reconocieron el valor de la moneda mexicana que se emplea en el país y cómo se mueve para generar ingresos a las familias.



Al llevar a cabo la estrategia de la tiendita, se concluye que es de gran relevancia emplear y montar rincones de aprendizaje en la modalidad multigrado, ya que son espacios de enseñanza-aprendizaje tanto para los estudiantes como para el docente, permitiéndole conocer las habilidades de los alumnos en el trabajo colaborativo. Además, son actividades lúdicas que generan interés en las actividades académicas.



NARRATIVA 5

Mtra. Herlinda Gutiérrez de León
(10 años de servicio) Docente
unitaria de la Escuela Primaria
"Revolución Mexicana", ubicada
en la comunidad de Manzanillas,
Cerritos, S.L.P.



"TECHO ECOLÓGICO"



El techo ecológico fue una idea surgida a raíz de la problemática en la comunidad Manzanillas, municipio de Cerritos, S.L.P., donde había un alto nivel de basura en las calles. Ante la necesidad de los alumnos de conocer más sobre el tema, decidimos buscar alternativas que ayudaran no solo al problema de la comunidad, sino también como una investigación, búsqueda de la información, análisis y propuesta de soluciones, involucrando a los alumnos y madres de familia.

La Escuela Primaria "Revolución Mexicana" cuenta actualmente con 10 alumnos de 1º a 4º grado. Al ser un grupo pequeño, se puede tener una mayor atención para cada alumno de acuerdo con sus necesidades, por lo que el proyecto se prestó para trabajar tanto dentro como fuera del salón y de la escuela.

¿Por qué creamos este proyecto?

La planeación y diseño de este proyecto surgieron no solo para llenar un espacio en la currícula, sino ante una problemática real de la comunidad y la necesidad mostrada por los alumnos por buscar alternativas de solución. Iniciamos planificando el proyecto del "Techo ecológico" a desarrollarse en dos semanas (10 sesiones) por el método STEAM, que integró 5 momentos: introducción, indagación, análisis, soluciones/acciones y conclusiones. La principal forma de evaluación fue formativa, incluyendo los trabajos realizados por los alumnos, sus participaciones orales y en equipo.

"Ante la necesidad de los alumnos de conocer más sobre el tema, decidimos buscar alternativas que ayudaran no solo al problema de la comunidad, sino también como una investigación"

¿Cómo se llevó a cabo este proyecto?

Este proyecto se llevó a cabo mediante la modalidad STEAM en 10 sesiones y 5 fases, y se evaluó mediante una evaluación formativa que consistió en guías de observación para la participación oral de los alumnos, una escala de logro para las producciones escritas y una autoevaluación para el final del proyecto.

Las fases del proyecto fueron:

Introducción: Los alumnos investigaron y escribieron sobre actividades de la comunidad que afectan el medio ambiente, como tirar y quemar basura. También definieron términos clave como contaminación y reciclaje.

Indagación: Investigaron sobre personas en la comunidad que reciclan, reúsan o reducen desechos.

Análisis: Buscaron alternativas para disminuir, reciclar o reutilizar desechos, presentadas por equipos de varios grados.

Soluciones: Eligieron construir un “techo ecológico” y determinaron los materiales, medidas y procedimientos, con apoyo de las madres de familia para la recolección de basura y construcción.

Conclusiones: Realizaron una exposición por equipos respondiendo a preguntas clave y concluyeron con una autoevaluación individual.

“Este proyecto se llevó a cabo mediante la modalidad STEAM en 10 sesiones y 5 fases, y se evaluó mediante una evaluación formativa”



¿Qué resultados obtuvimos?

El proyecto tuvo un gran impacto en los estudiantes, las madres de familia y la comunidad, con una participación activa en la recolección de basura. Los alumnos aprendieron nuevas formas de reciclar, reducir y reutilizar, impactando en el cuidado del medio ambiente en la escuela, sus hogares y la comunidad. El trabajo multigrado facilitó las actividades, con los alumnos mayores apoyando a los menores. Los alumnos de 1° y 2° realizaron conteos y clasificación de basura, mientras que los de 3° y 4° se enfocaron en escritura creativa y mediciones. Todos los alumnos participaron activamente en las actividades en equipo.



NARRATIVA 6

Mtra. María del Carmen Tapia Ruiz
(9 años de servicio) Docente de 1º, 2º
y 3º grado de la Escuela Primaria
"Casa Educativa del Pueblo", ubicada
en la comunidad de Montaña,
Cerritos, S.L.P.



"PIÑATA NAVIDEÑA"

**REDACCIÓN DE UN INSTRUCTIVO PARA LA ELABORACIÓN
DE UNA PIÑATA NAVIDEÑA EN FORMA DE ESTRELLA**



DIAGNÓSTICO

El pequeño grupo multigrado de primero, segundo y tercer grado, ubicado en la comunidad de Montaña, es el espacio idóneo donde se intercambian conocimiento, ideas, experiencias, dudas, que les permiten lograr aprender en comunidad de aquellos que tienen habilidades diferentes a las propias. Por su parte el docente cumple una función primordial conociendo las características propias de los estudiantes, mismas que son la base para el diseño de estrategias acordes a las necesidades de aprendizaje y conductuales.

Analizando sus niveles de desempeño se concluye que es un grupo regular, la mayoría de los alumnos cuentan con conocimientos básicos acordes a su grado. Sin embargo, se hacen palpables áreas de oportunidad a las que se les debe de dar atención prioritaria, destacando la producción de textos con un orden y estructura adecuados. En cuanto a las relaciones en pares les cuesta trabajar en equipo con aquellos compañeros a los cuales no son afines, llegando a ser en ocasiones muy individualistas.

Partiendo de estas dos dificultades se propone un proyecto que lleve implícito el trabajo en equipo donde redacten textos escritos que sean llamativos para ellos, lo cual les permitirá interactuar de una manera más positiva. El objetivo de este proyecto destaca por generar un producto escrito y físico, donde los escolares con ayuda de sus textos instructivos puedan elaborar una piñata, la cual forma parte de una convivencia general.

“Montaña, es el espacio idóneo donde se intercambian conocimiento, ideas, experiencias, dudas, que les permiten lograr aprender en comunidad de aquellos que tienen habilidades diferentes a las propias.”

Se llegó a la conclusión de implementarlo con base a las necesidades de aprendizaje, considerando las características particulares del grupo, ya que diversos test e instrumentos donde se ha recopilado información al inicio del ciclo escolar, destacan que son afines a actividades lúdicas donde tienen que manipular, lo que les posibilita un aprendizaje más interactivo.

DISEÑO

La tecnología juega un papel importante en el ámbito docente, siendo una herramienta fundamental en el diseño e implementación de actividades escolares, es importante destacar la inteligencia artificial brinda un sinfín de variantes que pueden ser utilizadas en diversas situaciones, por esta razón se utilizó específicamente la IA "Chat GPT" para el diseño de las estrategias aplicables en el proyecto, así como los instrumentos para recopilar información.

El proceso de trabajo con la IA, fue para el diseño de las estrategias de trabajado para el proyecto, inicialmente se rescataron los procesos de desarrollo de aprendizaje y los objetivos que se pretendían alcanzar, así como el producto final, con estos aspectos definidos y las características específicas se diseñó el prompt, el cual tuvo diversas modificaciones hasta cumplir con lo necesario. Es necesario mencionar, que el prompt debe ser muy específico con lo que se quiere obtener, inicialmente se hizo una indicación general, pero al no crear lo necesario, fue preciso complementar con ciertos aspectos.

La inteligencia se encargó de analizar los aspectos curriculares en relación al contenido del instructivo, para que diseñara estrategias acordes a un grupo multigrado de 1º, 2º, 3º donde los alumnos tuvieran que producir un texto interactuar durante el proceso, así mismo sugerencias en cuanto a la forma de evaluar los aprendizajes.

PLANEACIÓN

La organización cumplió un papel trascendental en el proyecto “Redacción de un instructivo para la elaboración de una piñata navideña en forma de estrella” con la ayuda de chat GPT se planeó para aplicarse en un periodo de cinco sesiones, en las cuales se llevaron a cabo actividades de análisis, redacción, corrección y aplicación de textos instructivos, mostrando ejemplos, para poder crear el propio. Cada una de las sesiones cumplieron con un propósito específico, cabe mencionar que se vincularon actividades con el campo formativo saberes y pensamiento científico, en relación a contenidos relacionados con los números, patrones, fraccionar (dividir cartulinas) formas y figuras geométricas.

APLICACIÓN

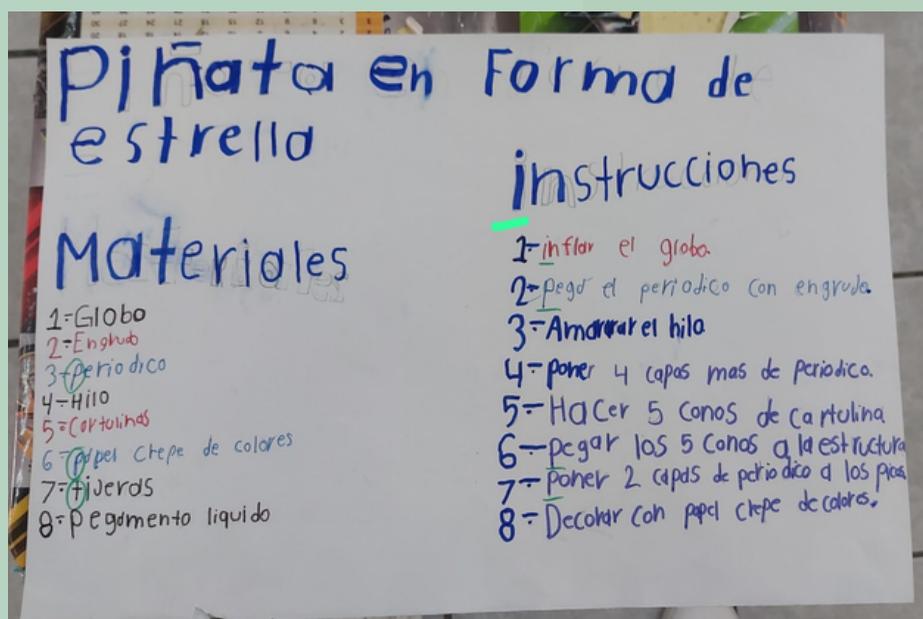
En la planeación didáctica se plantearon trabajar durante cinco sesiones sin embargo la parte redacción del instructivo y la decoración se llevó una sesiones extras debido al trabajo minucioso que se requiere. Pese a esta adecuación la secuencia sigue teniendo cinco momentos donde en cada uno se abordaron actividades específicas:

“Se planeó para aplicarse en un periodo de cinco sesiones, en las cuales se llevaron a cabo actividades de análisis, redacción, corrección y aplicación de textos instructivos, mostrando ejemplos, para poder crear el propio.”

Introducción al proyecto: los estudiantes fueron introducidos al proyecto con una presentación que destacó la importancia de seguir instrucciones, mostraron entusiasmo al conocer el objetivo de la implementación del mismo, destacando la motivación generada por la conexión con la festividad navideña.

Se fomentó la participación activa mediante una conversación sobre la relevancia de seguir instrucciones en la vida cotidiana. La lectura compartida de instrucciones sencillas, relacionadas con juegos o actividades, ayudó a consolidar la comprensión del concepto, se evidenció la comprensión de los estudiantes al identificar elementos comunes en distintos tipos de instrucciones, que usan cotidianamente.

Redacción de instrucciones básicas (ejemplos, para reforzar conceptos): se explicó la estructura de instrucciones simples, destacando la importancia de la claridad y precisión. Los estudiantes redactaron instrucciones para realizar una actividad escolar sencilla (objetos de papel), utilizando imágenes para apoyar la comprensión en el caso de los alumnos de primer grado para poder expresar su creatividad. Se promovió la colaboración entre los estudiantes para compartir ideas y mejorar la redacción de instrucciones, para la realización de una retroalimentación constructiva.



Redacción del instructivo completo: Los estudiantes formados en pequeñas comunidades redactaron un instructivo completo para la piñata navideña, utilizando un lenguaje claro y preciso. Se revisaron y editaron los instructivos con la ayuda docente y se proporcionó retroalimentación individual /grupal. La evaluación sumativa se centró en la calidad de la redacción del instructivo y en la aplicación de conceptos aprendidos.

Se introdujo la aplicación de conceptos matemáticos, como medidas y proporciones, en la elaboración de la piñata, números en la secuencia. Los estudiantes realizaron actividades prácticas relacionadas con el estudio de los números y la identificación de figuras geométricas en la piñata. La integración de estos conceptos en el proyecto fortaleció la conexión entre distintas áreas del conocimiento. La planificación de la piñata integró de manera efectiva los conceptos matemáticos aprendidos

Elaboración y decoración final de la piñata: Los estudiantes aplicaron las instrucciones redactadas en la sesión anterior para realizar una actividad práctica, en este caso, la elaboración de una piñata sencilla. La distribución de materiales y el uso de instructivos redactados facilitaron el proceso de elaboración, se destacó la aplicación práctica de los conceptos aprendidos, y la intervención de docentes aseguró la comprensión y correcta ejecución de las actividades.

Reflexión y exposición: Durante la reflexión final, los estudiantes compartieron aprendizajes de manera reflexiva, destacando la utilidad de seguir instrucciones y la integración de conocimientos. La creatividad y originalidad en la decoración de las piñatas reflejaron el compromiso de los estudiantes con el proyecto.

La planeación didáctica proporcionó una estructura clara y secuencial, permitiendo una implementación fluida del proyecto. La conexión entre los contenidos, procesos de aprendizaje y ejes articuladores se evidenció en la integración de actividades, logrando un enfoque integral y significativo para los estudiantes. La aplicación de la planeación didáctica logró cumplir con los propósitos planteados, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes a través de actividades interdisciplinarias y contextualizadas.

RESULTADOS

Este proyecto ha permitido evidenciar ciertos conocimientos que los alumnos adquirieron al finalizar el proyecto los estudiantes mejoraron sus habilidades de redacción al elaborar instrucciones claras y precisas para diversas actividades, evidenciando un entendimiento de la estructura de textos, así mismo se observó un avance en la capacidad de los alumnos para seguir instrucciones tanto escritas como orales, este resultado se tradujo en una mayor autonomía. La actividad de decoración final de las piñatas destacó el desarrollo de la creatividad y la originalidad en los estudiantes. La elaboración de las piñatas promovió la colaboración entre los estudiantes, incentivando la ayuda mutua y el trabajo en equipo. Este aspecto contribuyó a mejorar las relaciones interpersonales y fortalecer la convivencia escolar. La reflexión final sobre el proceso permitió a los alumnos expresar sus aprendizajes de manera reflexiva, destacando la utilidad de seguir instrucciones, la importancia de la planificación y la comprensión de los conceptos.



“La elaboración de las piñatas promovió la colaboración entre los estudiantes, incentivando la ayuda mutua y el trabajo en equipo.”

Los estudiantes participaron activamente en todas las fases del proyecto, desde la redacción de instrucciones hasta la exposición final. Este nivel de participación generó un ambiente positivo y favoreció la construcción de un sentido de pertenencia en la comunidad escolar. La exposición y celebración navideña no sólo consolidaron los aprendizajes, sino que también fortalecieron el sentido de pertenencia a la comunidad escolar.

En conjunto, los resultados obtenidos resaltan la efectividad de la planeación didáctica en el logro de objetivos académicos y en la promoción de habilidades socioemocionales, contribuyendo a un ambiente escolar enriquecedor y propicio para el aprendizaje.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Un aspecto fundamental en la aplicación de proyectos y secuencias didácticas es realizar el seguimiento correcto del proceso, a través de diversos instrumentos de evaluación y recopilación, mismos que permitirá tener un panorama amplio de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes. En lo particular para este proyecto se utilizaron, registros, diario de campo, y principalmente rúbricas elaboradas con ayuda de la IA. Particularmente la rúbrica busca evaluar de manera integral el desempeño de los estudiantes en diferentes aspectos del proyecto, enfocándose en los procesos de aprendizaje establecidos. Los niveles de excelencia, bueno, aceptable e insuficiente ofrecen claridad en la evaluación, puesto que cada uno evidencia aprendizajes que han alcanzado los alumnos según las características específicas del proyecto.

Analizando los resultados obtenidos después de aplicar el proyecto, comparándolos con la rúbrica de evaluación se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes obtuvieron resultados buenos o excelentes, lo que indica que lograron comprender y explicar adecuadamente los pasos a seguir. En la realización de actividades con instructivos, la mayoría demostró que pudieron llevar a cabo las tareas propuestas y explicar los procedimientos. Esto muestra una adecuada comprensión de la utilidad de los textos instructivos.

En la redacción del instructivo, si bien la mayoría logró completarlo, algunos tuvieron imprecisiones en el lenguaje y puntuación, por lo que necesario seguir trabajando en estos aspectos para mejorarlos. En cuanto a colaboración y participación, gran parte del grupo mostró buen trabajo en equipo, solo pocos tuvieron problemas para integrarse, por lo que habrá que implementar estrategias para mejorarlo. En conclusión, el proyecto tuvo buenos resultados en seguir instrucciones, uso de textos instructivos y trabajo en equipo. Pero se identifican oportunidades de mejora en uso del lenguaje escrito.



“En la redacción del instructivo, si bien la mayoría logró completarlo, algunos tuvieron imprecisiones en el lenguaje y puntuación, por lo que necesario seguir trabajando en estos aspectos para mejorarlos.”

CONCLUSIONES

El proyecto "Redacción de un instructivo para la elaboración de una piñata navideña en forma de estrella" logró cumplir con los propósitos planteados de desarrollar habilidades de lectura y escritura de textos instructivos, fomentar la comprensión de procesos secuenciales y estimular la creatividad y habilidades manuales de los estudiantes.

La secuencia de actividades permitió que los alumnos comprendieran la estructura y características de los textos instructivos, al analizar ejemplos y redactar sus propias instrucciones. La elaboración de la piñata resultó ser una actividad motivadora y significativa, que promovió la aplicación práctica de conocimientos y el trabajo colaborativo.

La integración de conceptos matemáticos contribuyó a reforzar aprendizajes relacionados con números, figuras geométricas y proporciones. Asimismo, la reflexión final sobre el proceso fortaleció la expresión oral de los estudiantes. En términos generales, la planeación didáctica brindó una estructura organizada para guiar el aprendizaje, permitiendo obtener resultados satisfactorios tanto en el logro de objetivos académicos como en el desarrollo de habilidades.

Por otra parte, la incorporación de herramientas de inteligencia artificial como ChatGPT en el diseño de secuencias didácticas aporta múltiples beneficios, entre los que destacan, acceder a una gran cantidad de información de manera rápida, para sustentar y enriquecer las planificaciones. Ofrece recomendaciones y ejemplos prácticos sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje innovadoras. Ayuda a vincular de manera coherente propósitos, contenidos curriculares y actividades. Optimiza tiempos en el diseño de instrumentos de evaluación alineados a los aprendizajes esperados, y finalmente proporciona retroalimentación útil para mejorar y ajustar los planes didácticos.

En definitiva, las herramientas de IA constituyen un apoyo valioso para que los docentes elaboren planeaciones didácticas de mayor calidad, centradas en el aprendizaje de los estudiantes.





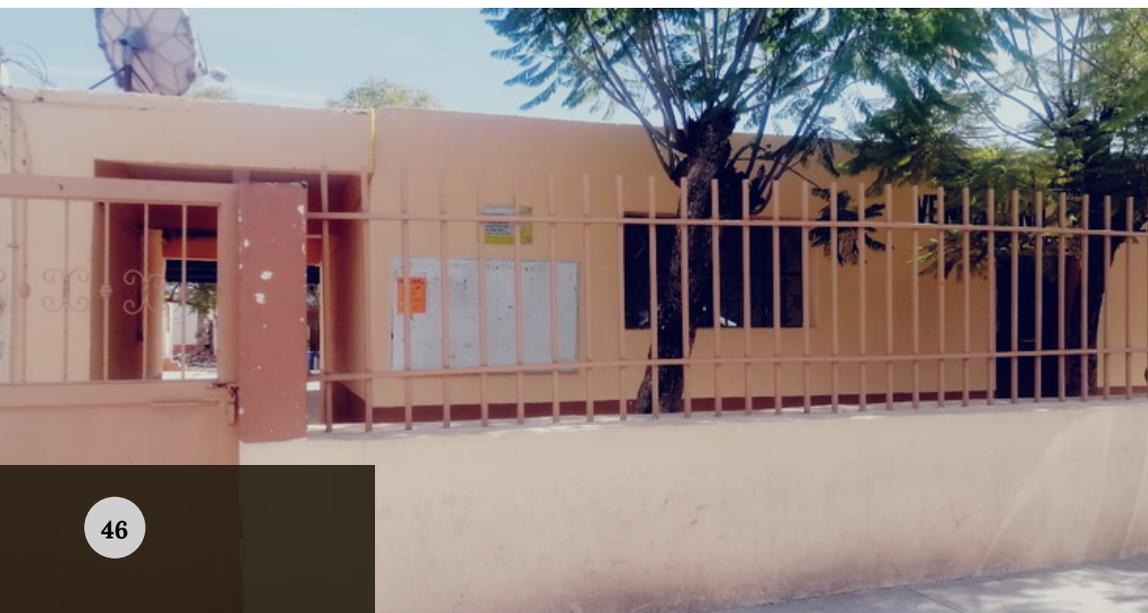
NARRATIVA 7

**Mtra. Yazmin Catalina Ávalos
Pruneda**

(5 años de servicio) Docente de
1º, 2º y 3º grado de la Escuela
Primaria "Venustiano Carranza",
ubicada en la comunidad de
Tanquito de San Francisco, Villa
Hidalgo, S.L.P.



"MAGIA RECICLADA: ADORNOS QUE ILUMINAN EL ESPIRITU NAVIDEÑO"



Diagnóstico

En un aula vibrante de expectativas, iniciamos el proyecto "Magia Reciclada", conscientes del desafío que enfrenta nuestro planeta durante las festividades navideñas. La magia de la Navidad coexistía con la creciente preocupación por la contaminación ambiental, especialmente en diciembre, una época donde la generosidad y la alegría pueden dejar una huella no tan positiva en nuestro entorno.

Diseño

En un esfuerzo pionero por abordar la contaminación ambiental durante las festividades navideñas, nuestro proyecto "Magia Reciclada" se diseñó de manera innovadora, incorporando la inteligencia artificial para adaptarse y enriquecer la experiencia educativa. Desde su concepción, este proyecto fue moldeado por algoritmos inteligentes que analizaron las dinámicas de nuestra comunidad escolar, las preferencias de aprendizaje de los estudiantes y las oportunidades específicas en nuestro entorno educativo.

El diseño e implementación de "Magia Reciclada" se basó en una combinación efectiva de las metodologías STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) y ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos). Estas metodologías proporcionaron un marco integral que abarcó diversas disciplinas, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad y la aplicación práctica de conocimientos.

“La magia de la Navidad coexistía con la creciente preocupación por la contaminación ambiental.”

Planeación

Este proyecto se llevó a cabo a lo largo de 5 fases, cada una diseñada con objetivos específicos para proporcionar a los estudiantes una experiencia educativa integral y enriquecedora centrada en la Navidad sostenible.

Presentación y Concientización (Sesiones 1-2): Introducción a la Navidad sostenible y las 3R.

Empleo de Textos con Instrucciones (Sesiones 3-4): Análisis y creación de instrucciones para adornos navideños.

Uso del Reciclaje en la Navidad (Sesiones 5-6): Identificación de materiales reciclables y aplicación de las 3R.

Construcción de Manualidades (Sesiones 7-8): Elaboración de adornos, fomentando la creatividad.

Elaboración de Adornos con Enfoque en las 3R (Sesiones 9-10): Aplicación de las 3R en la creación de adornos y reflexión final.

Aplicación:

La primera sesión comenzó con un mensaje sorpresa de Santa Claus, pero esta vez abordando la importancia de celebrar la Navidad de manera más sostenible. Mientras los niños anotaban los objetivos del proyecto en sus cuadernos decorados, se destacó la necesidad de repensar nuestras tradiciones festivas para minimizar el impacto ambiental.

Les compartí cuentos navideños, no solo para sumergirnos en el espíritu festivo, sino también para reflexionar sobre cómo nuestras acciones pueden afectar a nuestro planeta. La discusión que siguió reveló una mezcla de entusiasmo y conciencia ambiental, y así comenzó nuestra travesía hacia una Navidad más sostenible.



En la segunda fase, nos sumergimos en el mundo de los textos instructivos, pero esta vez con un enfoque especial en la necesidad de seguir instrucciones para reducir el impacto ambiental. Los estudiantes crearon instrucciones detalladas para sus adornos, destacando cómo el uso de materiales reciclados podía hacer la diferencia.

La práctica guiada no solo enseñó a los niños a seguir instrucciones, sino que también les mostró cómo la creatividad y la sostenibilidad podían coexistir. Cada paso dado en la elaboración de manualidades se convirtió en un pequeño acto de cuidado ambiental.

En la tercera fase, abordamos directamente la contaminación ambiental durante la Navidad. Se destacó la importancia de las tres R (Reducir, Reutilizar y Reciclar) como herramientas esenciales para contrarrestar el impacto negativo de la temporada festiva. La investigación sobre materiales reciclables no solo se centró en la creación de adornos, sino en cambiar la mentalidad hacia un consumo más consciente. Con materiales reciclados en mano, los estudiantes avanzaron hacia la fase cuatro. El aula se convirtió en un taller creativo, donde cada manualidad no solo era una expresión artística sino también un pequeño acto de resistencia contra la contaminación ambiental. La reflexión grupal resaltó la importancia de ser conscientes de nuestras elecciones, incluso en actividades aparentemente pequeñas.

La fase cinco no solo fue una exposición de manualidades, sino una manifestación de la resistencia colectiva contra la contaminación ambiental. Cada adorno presentado no solo contaba su propia historia, sino que también lanzaba un mensaje claro sobre la posibilidad de celebrar la Navidad de manera hermosa y sostenible.

Resultados

La implementación de rúbricas no solo proporcionó una evaluación detallada del desempeño de los estudiantes en cada fase, sino que también sirvió como una herramienta constructiva para el desarrollo continuo de habilidades y comprensión a lo largo del proyecto.

Al final del proyecto, los estudiantes no solo llevaron a casa adornos reciclados, sino también un compromiso personal de hacer cambios en sus vidas diarias. Cada carta a los padres no solo explicó los compromisos sostenibles, sino que también subrayó la urgencia de abordar la contaminación ambiental durante la temporada navideña.

Así, "Magia Reciclada" se convirtió en más que un proyecto escolar. Fue un recordatorio de que la magia de la Navidad puede iluminar aún más cuando nuestras acciones reflejan el amor por nuestro planeta. La contaminación ambiental durante las festividades fue abordada no solo con adornos creativos, sino con un cambio profundo en la forma en que celebramos y cuidamos nuestro entorno durante la temporada navideña. ¡La magia reciclada brilló como un faro de esperanza y acción positiva en nuestro rincón del mundo!





NARRATIVA 8

Mtro. Iván Barrón Carreón
(8 años de servicio) Docente unitario de la Escuela Primaria “Constitución del 17”, ubicada en la comunidad de San Antonio de Trojes, Guadalcázar, S.L.P.



“LOS SERES VIVOS ¡MUY VIVOS!”



La presente narrativa se desarrolla a partir del proyecto diseñado y aplicado con el objetivo de que los educandos adquieran conocimientos sobre el PDA: “Funciones vitales que caracterizan a plantas y animales como seres vivos, y su relación con el entorno natural, así como sus cambios a través del tiempo”. Este proyecto educativo tiene un enfoque personalizado, acorde a los principios de la Nueva Escuela Mexicana y del contexto de la comunidad educativa en una escuela de organización unitaria, con apoyo de la IA.

CONTEXTO EXTERNO E INTERNO:

La Escuela Primaria “Constitución del 17”, C.C.T. 24DPR1424T, se ubica en la calle Miguel Hidalgo No. 1, en la comunidad de San Antonio de Trojes, municipio de Guadalcázar, estado de San Luis Potosí. Se integra en la zona escolar 114, sector IX. Es una escuela de organización unitaria, cuyo único personal está a cargo de los 6 grados de educación primaria. La comunidad escolar consta de un total de 09 alumnos y un maestro encargado de dirección con grupo.

El plantel escolar es un amplio y bonito recinto educativo, cuyas condiciones permiten un ambiente óptimo de trabajo. Consta de un solo piso, está delimitado por una barda en todo su contorno y cuenta con una única entrada principal. La institución posee servicios públicos como agua, energía eléctrica y drenaje, pero carece de servicio telefónico e internet. Las instalaciones, en buenas condiciones, están divididas en zonas destinadas al desarrollo de actividades pedagógicas y deportivas. La mayoría de la escuela cuenta con piso firme, optimizado por los alumnos y docentes durante el horario escolar. El espacio físico es cómodo, permitiendo laborar en una atmósfera agradable que, junto con las actividades administrativas, pedagógicas y de gestión, facilita brindar una educación de calidad.

Según el estudio socioeconómico, el 60% de las familias son extensivas, el 40% nucleares y el 10% monoparentales. La mayoría de los adultos, tanto hombres como mujeres, trabajan. Algunos empleos desempeñados son: 10% vendedor en tienda de abarrotes, 60% jornalero y 30% ama de casa, dedicadas a la crianza de los hijos. Los padres presentan un nivel de escolaridad del 70% en primaria y 30% en secundaria terminada.

La comunidad es de contexto rural, con calles empedradas y servicios básicos como energía eléctrica, teléfono y alumbrado público. Las actividades económicas principales son la agricultura y la ganadería, que sirven de sustento a las familias, además de algunas tiendas de abarrotes. Dentro de la comunidad escolar no se han detectado alumnos con necesidades educativas especiales, ni hablantes de lenguas indígenas o extranjeras.

“...no se han detectado alumnos con necesidades educativas especiales, ni hablantes de lenguas indígenas o extranjeras.”

CARACTERÍSTICAS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS:

El grupo unitario que atiendo consta de 09 alumnos, de los cuales 6 son hombres y 3 son mujeres. Es un grupo homogéneo con diferentes estilos de aprendizaje, aptitudes y habilidades, todos enfocados en el aprendizaje. Según Piaget (Meece, 2001), los alumnos se encuentran en la etapa alfabética, capaces de detectar y representar el lenguaje de sonidos de manera escrita cercana a lo convencional. Al inicio del ciclo, se realizó un test basado en el modelo VAK, que detectó un predominio del aprendizaje visual en el grupo con un 38%.



Considerando que no hay mucha diferencia entre los estilos kinestésico y auditivo, se puede intervenir en el proceso de enseñanza integrando los tres estilos. Afectiva y socialmente, el grupo es unido, con iniciativa hacia el trabajo, participativo y colaborativo.

Con base en la evaluación del SISAT (Sistema de Alerta Temprana), los resultados en lectura son: 2 alumnos requieren apoyo, 3 están en desarrollo y 4 en nivel esperado. En escritura: 2 requieren apoyo, 4 en desarrollo y 3 en nivel esperado. En cálculo mental: 3 requieren apoyo, 4 en desarrollo y 2 en nivel esperado.

En general, el grupo tiene un ritmo de aprendizaje medio, es activo y disfruta de actividades lúdicas y desafiantes. Los alumnos muestran responsabilidad, perseverancia y disposición para el trabajo. Por ello, presento actividades innovadoras, utilizando recursos pertinentes para su óptima comprensión en congruencia con la didáctica sugerida por la Nueva Escuela Mexicana.

DISEÑO Y DESARROLLO DEL PROYECTO:

Partiendo de nuestro contexto escolar y social, comparto mi proyecto educativo en el marco de la Nueva Escuela Mexicana con apoyo de la IA, aplicado en una escuela de Organización Unitaria. El objetivo principal es desarrollar proyectos educativos innovadores y propios que puedan aplicarse en escuelas multigrado, inspirando, reflexionando y aprendiendo para más compañeros docentes, alineados con los principios de la Nueva Escuela Mexicana.

Comparto una de las experiencias exitosas concretadas en un aula unitaria, donde utilizamos una herramienta de inteligencia artificial para el diseño de actividades y productos desarrollados durante la aplicación del proyecto.

Seleccionamos el nombre del proyecto que fuera de interés para nuestros alumnos y que permitiera realizar múltiples actividades a partir de su diseño, enfocadas en los principios de la Nueva Escuela Mexicana.

Como docentes, a veces desconocemos las herramientas a nuestro alcance que pueden facilitar el trabajo. Recurrimos al uso de inteligencia artificial, y una vez detectado el PDA a desarrollar, solicitamos a la IA su aporte.

Nombre del Proyecto: LOS SERES VIVOS ¡MUY VIVOS!

Campo formativo: SABERES Y PENSAMIENTO CIENTÍFICO

Proceso de desarrollo de aprendizaje: FUNCIONES VITALES QUE CARACTERIZAN A PLANTAS Y ANIMALES COMO SERES VIVOS, Y SU RELACIÓN CON EL ENTORNO NATURAL, ASÍ COMO SUS CAMBIOS A TRAVÉS DEL TIEMPO.

El principal objetivo del proyecto pedagógico es indagar y explicar cambios en los seres vivos y en el entorno natural a través del tiempo, reconociendo causas y consecuencias de su extinción hace más de 10,000 años y en la actualidad, tanto en México como en el mundo. También se busca comprender y explicar la importancia de los fósiles como evidencia para la reconstrucción de la vida en el pasado, su relación con organismos y entornos actuales, y la evolución de los seres vivos; describiendo cómo se lleva a cabo el proceso de fosilización a partir de construir modelos.



Solicitamos a la IA generar el proyecto para 5 sesiones con base en las especificaciones de la fase tres, cuatro y cinco de educación primaria, vinculando los campos formativos "lenguajes" y "Ética, naturaleza y sociedad". El proyecto se diseñó con la metodología "STEAM" y con la siguiente estructura: fases, tiempos, recursos, actividades detalladas, producto final, evaluación formativa, actividades de reforzamiento, uso de tecnologías de la información, incluyendo actividades lúdicas y visuales, tomando como referencia los libros de texto de la Nueva Escuela Mexicana.

El proyecto se aplicó a un grupo unitario de primero a sexto grado en una escuela rural con poco acceso a medios tecnológicos y digitales. Durante su aplicación, se desarrollaron diversas actividades en aula, escuela y comunidad, incluyendo salidas de campo para que los alumnos exploraran su entorno. En aula, se utilizaron medios tecnológicos disponibles, proyecciones de videos y juegos interactivos. Se realizaron lluvias de ideas, investigaciones y producción de textos y carteles con información gráfica.

Los alumnos indagaron en diferentes actividades, reconociendo y clasificando plantas y animales de su entorno, e identificando las funciones vitales de cada uno de ellos. Realizamos una salida al entorno natural cercano para identificar y recolectar más ejemplos de plantas y animales, registrando las observaciones en un cuaderno de campo y tomando evidencias con medios digitales. Esto fue con el fin de poder realizar una línea de tiempo que mostrara los cambios en las características de las plantas y los animales.

También trabajamos con el tipo de desarrollo y nacimiento de diversos animales, donde, a través de videos previos a la actividad, logramos que los alumnos identificaran cuáles son insectos, arácnidos, moluscos, aves, mamíferos, reptiles, peces y anfibios, para clasificarlos en vivíparos y ovíparos.



Los alumnos tuvieron la oportunidad de visitar un ecosistema cercano para identificar y registrar las interacciones entre plantas y animales, lo que registraron en un diario de campo. Se explicaron los cambios en los seres vivos y en el entorno. Para ello, fue necesario realizar un producto final que reflejara el desarrollo de las actividades anteriores a través del muestreo y análisis de los productos realizados en cada una de las sesiones. Esto permitió comprender y explicar la importancia de los fósiles como evidencia para la reconstrucción de la vida en el pasado, actividad que resultó de gran interés para los alumnos, ya que pudieron manipular materiales para comprender y obtener un aprendizaje significativo con la elaboración de una maqueta que mostrara la importancia de los fósiles de animales y plantas a partir de modelos previos.

Durante el desarrollo de este proyecto, se tomó en cuenta la evaluación formativa, como lo marca la NEM, y también fue necesario realizar adecuaciones al presente de acuerdo con las circunstancias y necesidades que se iban presentando.

Al finalizar nuestro proyecto, valoramos y pudimos constatar que se logró un aprendizaje significativo, cumpliendo con el PDA. Además, fortalecimos el trabajo en equipo y el interés por la investigación y el trabajo de campo.

Al analizar los resultados, podemos concluir que la aplicación del proyecto "Los Seres Vivos ¡Muy Vivos!", facilitado por la IA, fue efectiva para poder aplicarlo en un aula multigrado. Resultó de interés para los alumnos y facilitó el trabajo del docente. Por lo tanto, podría decirse que trabajar con apoyo de la IA nos ayuda a crear proyectos educativos innovadores y relevantes en nuestro entorno multigrado, resaltando que esto permitió tener una experiencia de aprendizaje significativa, enriqueciendo el aprendizaje de nuestros alumnos de una manera sencilla e interesante.



NARRATIVA 9

Mtro. José Guadalupe Astello Espinosa

1º y 2º grado (16 años de servicio)

Mtra. Cynthia Elizabeth Zapata Licea

3º y 4º grado (16 años de servicio)

Mtro. Carlos Adair Guerrero Torres

5º y 6º grado (16 años de servicio)

Equipo Docente de la Escuela Primaria

“Ignacio Zaragoza”, ubicada en la comunidad de El Sauz, Cerritos, S.L.P.



“EL RALLY ESCOLAR”



La presente narrativa pedagógica se desarrolla en nuestra escuela multigrado (tridocente). La motivación para este proyecto surgió de la necesidad de abordar los Problemas de Aprendizaje Detectados (PDA) relacionados con problemáticas identificadas en los alumnos de la fase 3 a la fase 5. Estamos trabajando en estrecha colaboración con el Programa Analítico y el Plan de Mejora Continua (PEMC) para abordar el retraso detectado en ciclos escolares anteriores. Se decidió integrar actividades lúdicas y material didáctico para trabajar este proyecto con el objetivo de potencializar el desarrollo cognitivo, emocional y social del educando. En todo momento se consideró el nivel académico, los gustos y sus intereses, enfocándonos principalmente en el juego, lo que nos ayudó a capturar la atención de manera efectiva, generando un ambiente propicio para el aprendizaje y despertando el interés y la curiosidad de los alumnos, estableciendo una conexión positiva con los PDA abordados.

Los PDA seleccionados se centran en la producción y comprensión de textos, así como en la resolución de problemas que involucran operaciones básicas. Para esto, diseñamos y planificamos el proyecto con el objetivo de implementar actividades llamativas y recreativas, teniendo en cuenta el nivel de aprendizaje, las características y las necesidades de cada estudiante. Inicialmente, realizamos actividades en el aula para reforzar estos contenidos y luego planificamos el "Rally Escolar", en el cual se diseñaron 6 estaciones donde los niños enfrentaron desafíos que involucraban PDA de los campos formativos de Lenguaje y Saberes, y Pensamiento Científico.

Los 46 alumnos de diferentes grados trabajaron en estas actividades, considerando que en cada una de ellas se incluyeran niños de los diferentes grados. Aquellos con desfases en la edad mental o rezago educativo enfrentaron actividades

adaptadas a su nivel, según las sugerencias del especialista (por ejemplo, la niña C, de cuarto grado, resolvió actividades de primer grado, asegurando una participación inclusiva).

El proyecto “El Rally Escolar” se implementó en la escuela “Ignacio Zaragoza”, con CCT. 24DPR2038G, en la zona 013. Participaron 46 alumnos de primero a sexto grado y 6 madres de familia que nos apoyaron como encargadas de cada una de las seis estaciones, explicando las actividades cuando surgían dudas.

A continuación, encontrarán la narración de las actividades que se resolvieron en cada una de las estaciones, así como también las observaciones más importantes del trabajo de los niños.

Primera Estación: Diseñada para alumnos de primer grado, esta estación involucró la lectura y el armado de oraciones fragmentadas. Al llegar a la estación se les proporcionó a los niños tres oraciones enfocadas en los temas trabajados, fragmentadas por palabras, con el objetivo de que las lean y ordenen con coherencia (usando mayúsculas en rojo para las iniciales y un punto en la última palabra). Luego, los estudiantes resolvieron sumas y restas utilizando una máquina de operaciones (material didáctico elaborado para repasar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones). Además, participaron en una actividad lúdica de armado de rompecabezas, tras lo cual corrían a chocar manos con su compañero.

“Aquellos con desfases en la edad mental o rezago educativo enfrentaron actividades adaptadas a su nivel, según las sugerencias del especialista.”

Observaciones: Es notable destacar que la estación no solo fue un éxito en términos de aprendizaje, sino que también fue un testimonio de la habilidad de nuestros estudiantes para mantenerse concentrados y participar activamente en la resolución de tareas. La combinación de desafíos matemáticos y lingüísticos mantuvo su interés sin desviar su atención del objetivo principal.

Segunda Estación: Dirigida a alumnos de segundo grado, la primera actividad consistía en redactar un recado informando a mamá que iban a salir a la casa de un compañero, incluyendo todos los elementos necesarios para cumplir con el objetivo principal. Al terminar, se dirigían a jugar al boliche, diseñado para practicar el algoritmo de la suma y la resta. Los niños lanzaban la bola y, según los pinos que derribaran, debían recogerlos, observar los números registrados en ellos y dirigirse a su hoja de actividades para acomodar la operación y resolverla. Al terminar, corrían a la estación 3 para chocar manos con su compañero y que este empezara a trabajar.

Observaciones: Al revisar las redacciones, se notó que algunos niños enfrentaron dificultades en cuanto a la legibilidad de su letra, mostrando la necesidad de fortalecer las habilidades de escritura a mano, ya que la claridad en la escritura es fundamental para garantizar una comunicación efectiva. Además, algunos niños omitieron elementos esenciales en sus redacciones, como la indicación de la hora de salida o la identificación clara del remitente. Sin embargo, ¡el juego de boliche numérico! demostró ser un éxito, ya que todos los niños lograron acomodar adecuadamente los números, facilitando significativamente la realización de las operaciones matemáticas.

“Algunos niños enfrentaron dificultades en cuanto a la legibilidad de su letra, mostrando la necesidad de fortalecer las habilidades de escritura a mano.”



Tercera Estación: Dirigida a alumnos de tercer grado, lo primero que tenían que hacer los niños era leer un texto (literario) y contestar una pregunta de opción múltiple y dos preguntas abiertas basadas en la lectura. Al terminar, se dirigían a donde estaban unas perinolas que contenían sumas, restas y multiplicaciones. Debían girarlas (4 veces) y registrar la operación que les tocara, resolviéndola a la vez. Al terminar, corrían a donde estaban dos botellas con chicles y empezaban a moverlas para cambiar los chicles de posición. Al lograrlo, se dirigían a la estación 4 para chocar manos con su compañero y que este empezara a trabajar.

Observaciones: La mayoría de los alumnos demostraron habilidades sólidas para entender y responder preguntas relacionadas con el texto proporcionado. Aunque los resultados de la actividad de comprensión lectora fueron positivos, reconocemos la importancia de exponer a los niños a una variedad de textos. Este compromiso futuro se traducirá en el diseño de actividades que involucren diferentes tipos de textos, permitiendo así una evaluación más completa de las habilidades de comprensión lectora en contextos diversos.

También es importante destacar que el desempeño de los alumnos en la resolución precisa de las operaciones marcadas en la perinola refleja la solidez de las habilidades matemáticas de nuestros estudiantes. Este éxito subraya la eficacia de la incorporación de elementos lúdicos para fomentar el aprendizaje de las operaciones básicas.

Cuarta Estación: Diseñada para los educandos de cuarto grado, consistía en leer indicaciones para narrar un correo electrónico, imaginando que tenían que mandarlo a un amigo o a otra persona. La instrucción fue que lo realizaran incluyendo todos los elementos necesarios para que fuera comprendido correctamente y cumpliera su función. Posteriormente, deberían contestar dos problemas matemáticos que requerían más de una operación. Al terminar, debían dirigirse a donde estaba una torre de vasos con el propósito de cambiarlos de posición. Cuando terminaran, corrían a chocar manos con el compañero que contestaría las actividades de la estación cinco.

Observaciones: Esta estación fue exitosa, evidenciando el sólido desempeño de nuestros estudiantes en la actividad de correo electrónico. La mayoría de los niños demostraron una comprensión acertada del problema presentado, ejecutando correctamente las instrucciones dadas. Aunque en dos casos se identificó la necesidad de mejorar la legibilidad de la letra, el mensaje en sí sigue siendo claro y comprensible. Este éxito refleja no solo la competencia técnica sino también la capacidad de comprensión y resolución de problemas de nuestros alumnos.

“La mayoría de los niños demostraron una comprensión acertada del problema presentado.”

Quinta Estación: Las actividades de esta estación se diseñaron para los alumnos de quinto grado y consistían en girar una ruleta en dos ocasiones. Cuando la ruleta se detenía, debían registrar la operación que indicaba, que podía ser una multiplicación, división, resta, todas empleando números decimales. Después de registradas, debían inventar dos problemas que se pudieran resolver con cada una de las operaciones. Para esto, era necesario que los alumnos analizaran la operación que les tocó y a partir de esto empezaran a inventar de manera coherente el problema y, a la vez, resolver la operación. Al terminar, se dirigían a una mesita donde estaban unas tuercas, las cuales tenían que alinear con un palito de madera hasta lograr acomodar una encima de otra. Al concluir, pasaban a chocar la mano con el compañero de la estación seis para que iniciara a trabajar.

Observaciones: El ejercicio de redacción de problemas demostró ser un desafío para la mayoría de los alumnos, generando nerviosismo y estrés. Esta observación es valiosa, ya que indica un área específica que requiere atención y desarrollo. La redacción de problemas es una habilidad crucial que no solo fortalece la comprensión conceptual, sino que también promueve la expresión creativa y analítica de ideas matemáticas. A pesar de las dificultades en la redacción de problemas, es gratificante destacar que la mayoría de los estudiantes resolvieron correctamente el algoritmo asignado, lo que sugiere un sólido entendimiento de los conceptos matemáticos subyacentes y la capacidad para aplicarlos de manera efectiva en la resolución de problemas.



Sexta Estación: La última estación fue dirigida a alumnos de sexto grado. Consistía en sacar al azar un papelito de una tómbola y, al abrirlo, leer el nombre del platillo del cual elaborarían una receta de cocina. La receta se tenía que redactar tomando en cuenta cada uno de los elementos que caracterizan este tipo de texto (título, ingredientes, procedimientos, dibujos que expliquen mejor el procedimiento). Al terminar, el educando se dirigía a un tablero de números que tenía vasos de plástico forrados y tapados con papel crepé. Rompían el papel para sacar de cada uno de los vasos un papelito con una cantidad. Cuando obtuvieran seis cantidades diferentes, en la hoja de actividades debían elaborar tres operaciones (multiplicación y división) para posteriormente resolverlas. Al terminar las actividades, debían correr y colocarse en la cabeza una media que fungía como una trompa de elefante; con esa y sin usar las manos, tenían que tumbar los pinos para después correr y cruzar la meta.

Observaciones: La última estación del emocionante Rally Escolar fue una experiencia culinaria y lúdica que destacó tanto el éxito en la redacción de recetas como el desafío en las tablas de multiplicar. Los niños demostraron habilidades destacadas al redactar recetas de cocina, aunque se identificó la oportunidad de mejorar la presentación del procedimiento. Además, la resolución correcta de operaciones matemáticas fue la norma, aunque se evidenció un desafío en la tabla de multiplicar para algunos estudiantes.

“La última estación del emocionante Rally Escolar fue una experiencia culinaria y lúdica que destacó tanto el éxito en la redacción de recetas como el desafío en las tablas de multiplicar..”

Es así como desarrollamos el proyecto “Rally Escolar”, basándonos en la planeación y ejecución de cada una de las estaciones. Es fundamental destacar que, para evaluar las actividades del proyecto Rally Escolar, implementamos un enfoque innovador al aprovechar la inteligencia artificial, específicamente ChatGPT. Utilizamos esta tecnología para desarrollar rúbricas detalladas que resultaron de gran beneficio en el proceso de evaluación. Estas rúbricas nos permitieron valorar de manera más minuciosa y precisa los resultados de los educandos, proporcionándonos una visión integral de su desempeño.

El uso de la inteligencia artificial en la creación de rúbricas ha sido una herramienta invaluable, ya que no solo facilitó la evaluación, sino que también destacó áreas específicas de fortaleza y aquellas que requieren atención adicional. Este enfoque nos ha permitido identificar con mayor claridad las necesidades y deficiencias que aún debemos abordar y seguir trabajando.



La contribución de la inteligencia artificial en este proceso ha enriquecido nuestra capacidad para analizar y comprender más profundamente el progreso de nuestros educandos. Continuaremos aprovechando estas tecnologías innovadoras en futuros proyectos educativos para mejorar aún más la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Consideramos que el proyecto Rally Escolar fue un gran éxito, ya que nos brindó la oportunidad de evaluar y reconocer los avances logrados hasta el momento. Este evento nos permitió observar de cerca cómo los educandos han progresado, indicándonos que, poco a poco, estamos reduciendo las problemáticas identificadas. Además, nos proporcionó una valiosa visión de las áreas que aún necesitan atención y mejoras. Estamos trabajando en conjunto con el programa analítico y el Proyecto Educativo de Mejora Continua (PEMC), y esta iniciativa nos ha ayudado a identificar y abordar las deficiencias de manera efectiva. Este proceso de autoevaluación continuo es esencial para seguir avanzando en la mejora educativa y garantizar que nuestros estudiantes alcancen su máximo potencial.

De la misma manera, agradecemos a todos los involucrados en el proyecto, desde educadores hasta estudiantes, por su dedicación y esfuerzo. Este éxito es un testimonio del trabajo arduo y la colaboración en equipo. Nos comprometemos a continuar trabajando juntos para proporcionar una educación de calidad y seguir cultivando un ambiente de aprendizaje enriquecedor.

NARRATIVA 10

**Mtra. Carla Alejandra Rodríguez
González**

(12 años de servicio)

Docente de 1º, 2º y 3º grado de la
Escuela Primaria “Molina Enríquez”,
ubicada en la comunidad de
Tanque de Luna, Villa Hidalgo, S.L.P.



“MÉXICO, UN PAÍS MEGA DIVERSO”

ESC PRIM RUR
MOLINA ENRIQUEZ

Este proyecto se llevó a cabo en la escuela primaria “Molina Enríquez” CCT 24DPR0865I con los grupos de 1º, 2º y 3º, ubicada en la comunidad de Tanque de Luna, perteneciente al municipio de Villa Hidalgo, S. L. P., perteneciente al sector IX de educación, específicamente en la Zona Escolar 011. Debido a las características del grupo y al diagnóstico realizado, se determinó que la metodología que marcaría el curso del proyecto sería STEAM, recordando que esta metodología nos permite resolver un problema empleando diferentes perspectivas de manera creativa, mediante la investigación, observación, contextualización y la toma de decisiones de manera autónoma. El propósito del proyecto fue que los alumnos reconocieran la diversidad cultural que existe en México, considerando sus características físicas, su hábitat, su alimentación y la vegetación del ecosistema, tuvo una duración de 10 sesiones, del campo formativo saberes y pensamiento creativo y fortaleciendo los ejes articuladores de pensamiento crítico y artes y experiencias estéticas.

En la primera fase del proyecto realizamos un tour por la comunidad prestando atención al entorno natural, como lo es la flora, fauna, clima y suelo característico. Al llegar al aula compartimos experiencias de lo que encontramos y realizamos un listado general de los elementos necesarios para que exista vida en un ecosistema. Posteriormente elegimos a su animal favorito independientemente si se encuentra o no en el contexto del alumno, para posteriormente dibujarlo o pintarlo con acuarelas. En esta fase encontramos nuestro principal problema, que no todos los animales pueden vivir en un mismo ecosistema.

A partir de este problema identificado por los alumnos, se continuó con la fase dos que corresponde al desarrollo del proyecto en sí. Comenzamos primero con descubrir los ecosistemas que existen, mediante rompecabezas, posteriormente y por equipos hicimos un listado de la flora y fauna que hay en cada uno, observamos y comparamos las semejanzas y diferencias que pudiera haber en cada uno. Posteriormente nos dimos a la tarea de elegir un ecosistema y desarrollar una maqueta de cada ecosistema.

El trabajo previo a esta maqueta consistió en realizar investigación de campo, buscar en libros del rincón, atlas de México y universal información, identificar las características de los animales y a partir de ellas localizarlos en su hábitat, durante esta parte del proceso me percaté que el PDA relacionado con las características de los animales nos permite desarrollar actividades de manera significativa e interesante para los alumnos. Es un tema que puede llegar a apasionarles y que sea la pauta para despertar su interés científico.

Mi interés al desarrollar este proyecto, independientemente de fortalecer los aprendizajes, fue desarrollar un PDA significativo y basado en los intereses de los alumnos, por lo que dentro del mismo y retomando la primera parte del proyecto, se planeó que a partir del animal favorito identificado en la fase uno, ahora teníamos que construirlo, para lo cual se utilizaron dos herramientas, los legos y la plastilina, son dos herramientas que permiten a los alumnos manipular y desarrollar su creatividad.

“Mi interés al desarrollar este proyecto, independientemente de fortalecer los aprendizajes, fue desarrollar un PDA significativo y basado en los intereses de los alumnos”

Al observar la dedicación, el empeño y la emoción de mis alumnos, decidí que podíamos avanzar un poco más y aunque no estaba planeada dentro del proyecto la actividad de la exposición, se incluyó como una actividad de reforzamiento, los alumnos consideraron los aprendizajes obtenidos en este proyecto para presentarnos a su animal favorito describiéndolo dentro de su hábitat natural.

Confieso que no pensé que este proyecto fuera a motivar tanto a los estudiantes, a pesar de las limitantes del proceso de lectoescritura en algunos de ellos que muestran rezago, el arte y la oralidad fueron las principales formas de expresión, este proyecto fue bondadoso con ellos y conmigo, me permitió perder el miedo a desarrollar no solo proyectos que favorezcan contenidos necesarios para su formación académica, sino invertir tiempo en proyectos significativos que me permitan desarrollar habilidades científicas que en un futuro, formen alumnos críticos y autónomos.



En la fase tres del proyecto, que corresponde a responder a las preguntas planteadas durante la investigación, se lograron respuestas satisfactorias. Esto subraya la importancia de considerar dichos elementos en futuros proyectos, en especial al planear actividades para alumnos pequeños. Las preguntas incluían aspectos clave sobre ecosistemas, como su definición, elementos, diversidad en México, y la flora y fauna que habita en cada uno. La investigación amplió nuestro conocimiento, llevándonos a plantear y añadir nuevas interrogantes para enriquecer el proyecto.

En la cuarta fase de la metodología STEAM, que implica la presentación de resultados, se realizó una exposición a la comunidad escolar de nuestras maquetas de ecosistemas y representaciones de animales favoritos. Además, para reforzar la lectoescritura, se crearon carteles e invitaciones para los miembros de la comunidad, apoyados por materiales gráficos. Esta fase fue particularmente enriquecedora y me hizo notar que los alumnos con dificultades académicas muestran un buen dominio de la expresión oral, desenvolviéndose con seguridad y coherencia.

La última fase del proyecto y de la metodología STEAM es la más compleja, enfocada en el desarrollo de la metacognición, es decir, la conciencia y control de los procesos de aprendizaje. Este enfoque ayudó a los alumnos a reflexionar sobre sus acciones y a mejorarlas en caso de no obtener los resultados esperados. El proyecto presentó retos significativos para los alumnos, permitiéndoles aprender mucho de los errores cometidos. En un principio, la selección de los animales favoritos y la comprensión de los ecosistemas no eran claras para todos, y algunos copiaban información sin entenderla. Sin embargo, la metacognición se evidenció en las exposiciones finales, donde los estudiantes, al tomar conciencia de los recursos disponibles, ganaron confianza para expresar lo aprendido.

Para la evaluación del proyecto, se utilizaron herramientas como la observación, asignación de roles, cronogramas, evaluaciones y autoevaluaciones, así como registros de los productos escritos realizados durante el proyecto. La metodología NEM, que toma en cuenta el nivel de aprendizaje en lugar del grado escolar, resultó beneficiosa para el trabajo multigrado, involucrando a todos los alumnos de manera activa en cada sesión y considerando sus intereses personales. Aunque no se espera formar investigadores profesionales al finalizar la educación primaria, este enfoque contribuye al desarrollo de habilidades científicas y a un pensamiento crítico y asertivo sobre la sociedad.



Finalmente, animo a no temer a esta metodología, que no exige tener aulas completamente tecnológicas. A menudo, la creatividad y la innovación de los docentes multigrado son suficientes para llevar a cabo proyectos exitosos.



