



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: Implementar la gamificación en el aula, mediante la metodología STEAM,
para mejorar la motivación en un grupo de primaria

AUTOR: Karla Nayeli López Montalvo

FECHA: 07/15/2025

PALABRAS CLAVE: Gamificación, Metodología, STEAM, Motivación, Implementar

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO SISTEMA
EDUCATIVO ESTATAL REGULAR**

**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
BENEMÉRITA Y CENTENARIA**

ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

GENERACIÓN

2021



2025

**“IMPLEMENTAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA, MEDIANTE LA
METODOLOGÍA STEAM, PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN UN GRUPO
DE PRIMARIA”**

**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PRESENTA:
KARLA NAYELI LÓPEZ MONTALVO**

**ASESOR:
DR. JULIÁN SAAVEDRA LÓPEZ**

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2025



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito Karla Nayeli López Montalvo
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

Implementar la gamificación en el aula, mediante la metodología STEAM, para mejorar la
motivación en un grupo de primaria.

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el
Título en Licenciatura en Educación Primaria

en la generación 2021-2025 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en
atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE
cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se
utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en
la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 11 días del mes de julio de 2025.

ATENTAMENTE.

Karla Nayeli López Montalvo

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



San Luis Potosí, S.L.P.; a 07 de Julio del 2025

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. LOPEZ MONTALVO KARLA NAYELI
De la Generación: 2021 - 2025

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: Informe de Prácticas Profesionales.

Titulado:

IMPLEMENTAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA, MEDIANTE LA METODOLOGIA STEAM, PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN UN GRUPO DE PRIMARIA

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado(a) en EDUCACIÓN PRIMARIA

ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA



DIRECTORA DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCION MIRELES
MEDINA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
ESTATAL REGULAR
BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

DRA. ELIDA GODINA BELMARES

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTR. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

DR. JULIÁN SAAVEDRA LÓPEZ



INDICE

I. INTRODUCCIÓN	3
II. PLAN DE ACCIÓN	15
2.1 Desarrollo.....	15
2.2 Caracterización de la historia de la escuela.....	18
2.3 Descripción y focalización del problema	23
2.4 Propósitos considerados para el Plan de Acción	1
2.5 Revisión teórica que argumenta el Plan de Acción	2
2.6 Cronograma del Plan de Acción.....	13
2.7 Primera acción “Comencemos con la aventura”	13
2.7.1 Reorientación de la primera acción.....	20
2.8 Segunda acción “Llegó el momento de investigar”	21
2.8.1 Reorientación de la segunda acción	25
III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	27
3.1 Tercera Acción “100 alumnos dijeron”	27
3.2 Cuarta acción..	32
CONCLUSIONES	33
RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS.....	38

I. INTRODUCCIÓN

Estimados lectores mi nombre es Karla Nayeli López Montalvo y estoy cursando el 4° año grupo “A” de la Licenciatura en Educación Primaria en la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, durante mi estancia en esta institución desarrollé diferentes competencias las cuales me permitieron llevar en asenso mis jornadas de práctica, sin embargo, hubo dificultades en el camino de las cuales aprendí a resolver y tomarlas de la mejor manera.

Durante el comienzo de mi carrera, con el cambio de Plan de estudios, trabajé mis primeras prácticas con el plan 2018 de aprendizajes clave, sin embargo, debido al cambio de la nueva escuela mexicana en el año 2023 comencé a trabajar con el plan 2022, en nuestras prácticas profesionales llevamos a cabo planeaciones y actividades con la reforma educativa vigente, lo cual fue complicado porque nos adaptarnos a un nuevo plan de estudios completamente diferente a lo acostumbrado.

A lo largo de mi formación como docente, he llegado a compartir la perspectiva de mis profesores sobre la importancia de comprender a fondo al grupo de estudiantes con el que vamos a trabajar. Este conocimiento nos permite diseñar actividades que respondan a sus necesidades y que, además, resulten relevantes y significativas para ellos. Es fundamental ajustar nuestras estrategias a los estilos de aprendizaje y las dinámicas de trabajo de los alumnos, de modo que se facilite un aprendizaje duradero y efectivo.

Al iniciar mis prácticas de observación y ayudantía con el grupo, tuve la oportunidad de analizar las necesidades de los estudiantes, así como sus estilos de trabajo y áreas en las que era necesario reforzar determinados aspectos. Esta observación me permitió identificar las principales dificultades que enfrentaban en su proceso de aprendizaje, fue así como observe que el grupo no presenté motivación al momento de participar en las actividades, además de que er mayoría los alumnos no terminaban las actividades realizadas en clase, y en

específico dos alumnos eran excluidos de las dinámicas planteadas debido a que no les gustaba formar parte de los equipos en trabajo , de esta manera encamine mis actividades en esta problemática.

Donde realicé mis prácticas profesionales fue en la escuela Primaria Federal Matutina Dr. José María Luis Mora con C.C.T. 24DPR0980Z, perteneciente a la zona escolar 167, sector 1, se encuentra en la Ciudad de San Luis Potosí, ubicada en la calle Prolongación Azufre # 300, de la colonia Morales, con el código postal 78310, estas fueron llevadas a cabo en el Ciclo Escolar 2024-2025.

El plan de acción que desarrollé para abordar la problemática identificada del grupo consistió en cuatro intervenciones estratégicas. (diagnóstica, acción, evaluación y reflexión). Estas acciones no solo contribuyeron a mejorar la problemática identificada de los estudiantes, sino que también me brindaron la oportunidad de reflexionar y evaluar cada intervención realizada, con la intención de utilizar la gamificación en futuras prácticas. Las sesiones realizadas fueron planeadas con el propósito de motivar a los alumnos a participar en actividades en las cuales se implementó el uso de la gamificación. Este proceso me permitió fortalecer mi práctica docente y alinear mis habilidades con las competencias del perfil de egreso de la Licenciatura en Educación Primaria.

En cuanto a mis alumnos trabajé en un 6° año grupo "A", con un total de 23 estudiantes, 8 siendo mujeres y 15 son hombres, con una edad de 11 y 12 años. Durante el inicio de las prácticas el maestro titular me habló acerca de dos alumnos con problemas socioemocionales, y la falta de entusiasmo al realizar las actividades planeadas por parte del grupo.

Justificación

El presente documento se justifica de acuerdo a lo que en dicha aula he observado casos en los cuales hay alumnos con problemas socioemocionales, por ello les cuesta trabajo socializar con sus compañeros, participar en clase, trabajar en equipo, y terminar las actividades. Esto a su vez genera en estos alumnos bajo rendimiento académico.

De acuerdo a la NEM (2022), es indispensable enseñar a los alumnos habilidades sociales, las cuales nos ayudan a involucrar estrategias que permitan a Niños, Niñas y Adolescentes (NNA) a poner en práctica y analizar las diversas formas de interacción con quienes les rodean, dirigido a la mejora en las interacciones sociales, lo cual favorezca su participación en un mundo complejo, incierto y dinámico. Es de suma importancia desarrollar en los alumnos habilidades sociales las cuales les permitan interactuar con su entorno social, y para ello me es necesario tomar como punto de partida estrategias las cuales motivan a los alumnos a participar en clases, relacionarse con el resto de sus compañeros y aprender a trabajar en equipo.

Continuando con el análisis de la problemática identificada el grupo en su mayoría no termina las actividades planeadas, y no les llama la atención participar en clase debido a que de acuerdo con sus comentarios realizados las actividades nos les llaman la atención y se vuelve repetitiva la dinámica de las sesiones. En el aula hay una notable separación de diferentes grupos de amigos, por lo cual el trabajo con el resto de sus compañeros ajenos a sus grupos no lo terminan o prefieren hacerlos solos.

A continuación, se mencionan algunos casos en donde los alumnos tienen problemas de participación activa y falta de habilidades sociales:

Alumno A: Es un alumno que le cuesta trabajo socializar con sus compañeros, por ello las actividades en equipo no las realiza, los trabajos individuales solo los comienza porque se distrae muy fácil y prefiere hacer dibujos en su libreta, sale mucho al baño para evitar estar todo el tiempo en el salón y es muy apartado del resto del grupo.

Alumno B: En este caso el estudiante es muy tímido, le da miedo participar en clase, habla muy bajo por el miedo que tiene a equivocarse, los trabajos en equipo prefiere hacerlos solo, y no convive con la mayoría de sus compañeros.

El grupo en su mayoría presenta problemas para trabajar en equipo, terminar las actividades en un tiempo establecido, y participar el compartir los resultados de sus productos.

La motivación juega un papel muy importante en lo que respecta a la formación de los alumnos, ya que al emplear esta estrategia cambia la perspectiva que tiene el estudiante acerca de las actividades realizadas en clase, por lo que los productos, la participación, y la sana convivencia con sus compañeros se ve fortalecida.

Las acciones que implementaré están alineadas con las necesidades y preferencias de los estudiantes. Incorporare elementos como la motivación y el juego, además de dinámicas interactivas, para fomentar un mayor interés en los temas que se están trabajando, la principal finalidad de utilizar la gamificación en mis prácticas se basa en que el grupo se unifique para lograr un propósito, en este caso el ganar determinados puntos en los juegos propuestos, de igual manera que se sientan motivados a participar y logren apropiarse del contenido. De igual manera tengo como objetivo la inclusión de los alumnos mencionados anteriormente, para motivarlos a formar parte de su grupo e integrarse a las actividades propuestas como participantes activos.

Interés personal sobre el tema y responsabilidad asumida como profesional de la educación.

Mi interés por el tema a desarrollar para mi trabajo de titulación está ligado a implementar la gamificación en el aula para fortalecer la motivación de los alumnos, por medio del diseño de un proyecto basado en el tema de un sexto grado de primaria.

Se puede entender la motivación escolar como la capacidad que tienen los alumnos para participar activamente en el proceso de aprendizaje, así como el grado en el que los alumnos se esfuerzan para conseguir metas académicas.

Como lo menciona Ajello (2003) la motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte.

El fortalecer este aspecto en el aula ayuda a que los alumnos participen en las actividades propuestas por igual, se interesen por el tema, tengan la iniciativa de investigar más, y reforzar el trabajo en equipo.

La principal razón por la cual elegí el fortalecer la motivación en los alumnos mediante la implementación de la gamificación fue debido a los 2 casos mencionados anteriormente, además de conocer la convivencia del grupo y su desempeño ante las actividades realizadas por el maestro titular. Adecuar mi práctica de acuerdo con las nuevas actualizaciones como lo es el uso de la tecnología me pareció de suma importancia para motivar a los alumnos a participar en los juegos y aprender a trabajar en equipo. Cambiar la rutina de los alumnos la cual solo se basaba en lo común realizar trabajos en la libreta, contestar el libro de texto, hacer resúmenes, etc. Todo esto fueron motivos por los cuales me propuse buscar estrategias innovadoras fuera de lo común para mis alumnos.

Mediante las actividades que voy a realizar pretendo reforzar la motivación de los alumnos mediante el uso de la gamificación, la cual tiene como propósito crear estrategias didácticas mediante el uso de juegos los cuales motivan al alumno a participar en clase y que de esta manera logren un aprendizaje significativo en los estudiantes. La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (DETERDING, 2011).

Con la implementación de mis aprendizajes adquiridos durante mi formación pude llevar a cabo lo planeado, además de que con la ayuda de la aplicación del Ciclo Reflexivo de Smyth, enriquecí más mis prácticas, ya que con el uso de esta estrategia de análisis pude reflexionar demasiado de las acciones empleadas, ya

que con ellas podía analizar los resultados obtenidos y replantear nuevas para todavía mejorar.

Una de las competencias que puse en práctica para realizar mis intervenciones y dar seguimiento a la solución de mi problemática identificada, de acuerdo al programa de estudios plan Aprendizajes clave (2018) Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio .Esta competencia está ampliamente relacionada con las intervenciones que realice para dar seguimiento a mi informe de prácticas ya que como primer punto mi tema central fue a utilizar la tecnología como punto de partida es decir la creación de juegos digitales con el propósito de motivar a los alumnos a participar y trabajar de manera individual y en equipo dependiendo el caso.

Contextualización de la problemática planteada

Para dar inicio, con base a la técnica empleada de observación directa, identifique en el sexto año, grupo “A”, de la escuela Primaria “Dr. José María Luis Mora”, que los alumnos, dentro del aula y a lo largo de la jornada de trabajo diario, no presentan un interés personal por participar en las actividades planeadas, se realiza una exclusión entre los propios compañeros y por ello el trabajo en equipo no se realiza de la mejor manera. Es importante mencionar que en aula se encuentra una deficiencia de habilidades sociales, las cuales limitan la interacción con los compañeros de clase. En su mayoría si las actividades no son de su interés los productos entregados no son buenos, y durante las dinámicas de preguntar acerca de los aprendizajes adquiridos prefieren no participar.

Frecuentemente los alumnos que participan en clase son siempre los mismos, los cuales son solo 4, el resto prefiere no opinar acerca de los temas analizados, y si se les pregunta sobre lo explicado están distraídos y no contestan lo básico

acerca de la interrogante. Tomando en cuenta lo analizado durante mis primeras observaciones y jornadas de ayudantía, el grupo presenta estas dificultades de centrar la atención y participar de manera activa en las actividades debido a que siempre se sigue una rutina la cual no los motiva a entregar trabajos bien hechos, no se realizan actividades lúdicas que permitan la interacción como grupo y por último para retroalimentar el tema, el plantear y contestar interrogantes no permite que los estudiantes puedan compartir sus puntos de vista de acuerdo a lo mencionado anteriormente acerca de las habilidades sociales.

Es vital para nosotros los docentes determinar que tanto el alumno está comprendiendo el tema, por ello es necesario realizar una retroalimentación adecuada la cual permita identificar áreas de oportunidad y progreso del alumno, tal como lo menciona Moreno (2016) "La retroalimentación formativa no solo se limita a señalar errores, sino que debe ser entendida como un proceso continuo que permite al docente y al estudiante identificar las áreas de mejora y fortalecer el aprendizaje. Esta práctica se convierte en un pilar fundamental para el desarrollo de competencias, ya que proporciona información valiosa que guía al estudiante en su proceso de aprendizaje y le ayuda a alcanzar sus metas académicas" (p. 45).

Las intervenciones e investigación que realicé en el 6° grado grupo "A" tienen como producto este informe de prácticas profesionales, elaborando de primera parte mis planificaciones con la información al observar al grupo y con actividades acorde a sus necesidades y preferencias. El análisis y la reflexión que se llevaron a cabo y se plasmaron en el siguiente informe, fueron hechas mediante el uso del Ciclo Reflexivo de Smyth.

Mediante esta investigación-acción quiero lograr que mediante 4 acciones que integrarán el plan de acción pueda incluir la metodología de la gamificación, con el propósito de fortalecer la motivación de los estudiantes. **¿Cómo implementar la gamificación en el aula mediante la metodología STEM para mejorar la motivación en un grupo de 6° de primaria?**

Al realizar una investigación cualitativa de esta problemática, me brindó los resultados necesarios para determinar el avance que los alumnos presentaron con la implementación del uso de la gamificación pretendí que los alumnos solo participaran en las dinámicas basadas en la gamificación, sino que encontrarán un sentido a la serie de juegos aplicados para dar seguimiento a este y otros temas a estudiar, el motivar a los alumnos permite centrar al máximo la atención del alumno en esta y otras actividades.

Preguntas centrales de la investigación

Me apoyé de estas preguntas ya que fueron esenciales para darle un rumbo adecuado a la investigación, siendo las siguientes:

1. ¿Cómo diagnosticar la implementación de la gamificación en el aula y su impacto en la motivación siguiendo la metodología STEAM?
2. ¿Qué actividades realizar mediante la metodología STEAM para implementar el uso de la gamificación y mejorar la motivación?
3. ¿Cómo evaluar las actividades de gamificación en el aula?
4. ¿Cómo interpretar los resultados de la implementación de gamificación?

La investigación que realice se basó en una metodología de investigación-acción, como primera intervención realizada fue el uso de un diagnóstico el cual me ayudó a conocer las principales causas de la falta de interés y el nivel que tienen los alumnos de motivación en clases. De igual manera para adentrar a los alumnos en el campo de la gamificación utilice un juego digital con una serie de preguntas acerca del tema el sistema solar.

Dentro de esta indagación, se requiere una reflexión sobre las acciones implementadas en la práctica, para el análisis del progreso que tengo con mis estudiantes y el rediseño de las estrategias a emplear, con el propósito de optimizar lo que realizamos diariamente con nuestros alumnos. Para ello, considero la utilización del Ciclo Reflexivo de Smyth (Anexo D), el cual propone cuatro etapas para examinar y reflexionar sobre las actividades de un docente.

El Ciclo Reflexivo de Smyth incluye cuatro etapas: descripción, información/explicación, confrontación y reconstrucción, las cuales se ajustan al

desarrollo del trabajo de investigación que lleve a cabo, para iniciar la implementación de estrategias, el análisis de las mismas y el replanteamiento para su mejora.

Objetivos

Para dar pie a realizar una investigación es indispensable tener un objetivo a partir del problema identificado, este debe ser claro, preciso y alcanzable. Planteando esto podré tener un punto de partida para realizar mis intervenciones en el aula, evaluar el diagnóstico y analizar los resultados finales de las acciones. Tal como lo menciona Fernández (2014) "Definir objetivos claros y específicos es fundamental en cualquier proceso de investigación, ya que estos guían el enfoque del estudio y permiten a los investigadores mantener la dirección adecuada. Los objetivos actúan como un mapa que orienta tanto la recolección de datos como el análisis de los mismos, asegurando que el investigador no se desvíe del propósito inicial de su trabajo.

Objetivo general

Este me sirvió para delimitar los resultados que quiero obtener de las intervenciones de mi investigación, el cual es:

Implementar la gamificación en el aula, mediante la metodología ABP para fortalecer la motivación en un grupo de 6° en la Esc. Prim. José María Luis Mora en el ciclo escolar 2024-2025.

El objetivo mencionado me permite planificar las intervenciones partiendo del uso de la gamificación, con la intención de trabajar la motivación de los alumnos y buscar una mejora en su aprendizaje.

Objetivos específicos

Me ayudaron en mi investigación para fijar metas claves y así realizar las actividades enfocadas para alcanzar el objetivo general, son los siguientes:

- Diagnosticar la implementación de gamificación en el aula para fortalecer la

motivación del grupo, mediante la metodología STEAM.

- Diseñar las actividades partiendo de la metodología STEAM, implementando la gamificación para fortalecer la motivación en el grupo.
- Evaluar los resultados de las actividades con base en la metodología STEAM, implementando la gamificación para fortalecer la motivación en el grupo.
- Reflexionar los resultados de la evaluación con base a las actividades de gamificación para fortalecer la motivación del grupo.

Competencias que se desarrollaron durante la práctica.

Durante mi proceso de formación como docente, pude adquirir múltiples habilidades que me permitieron desenvolverme en diversas áreas vinculadas a la educación. Estas habilidades fueron fundamentales para llevar a cabo mis prácticas en la escuela primaria y facilitaron el desarrollo de las competencias necesarias que un docente en formación debe poseer para ejercer su labor de manera formal al estar al frente de un grupo. De acuerdo a DGESE (2018)

Dentro de las competencias genéricas y profesionales del perfil de egreso del plan 2018, las que más desarrollé durante mi educación Normal, prácticas profesionales, y de igual manera tomando en cuenta la problemática identificada en mi salón de prácticas para el desarrollo de las intervenciones fueron las siguientes:

Competencias genéricas

- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.

Competencias profesionales

- Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.

- Selecciona estrategias que favorezcan el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos para procurar el logro de los aprendizajes.

Las competencias seleccionadas son las que están relacionadas con la problemática identificada y las acciones que planifiqué para la atención de la misma, a lo largo de mi preparación como docente pude poner en práctica mis competencias adquiridas, además cabe señalar que cada una de estas ha sido clave para desarrollar el presente informe de prácticas.

Descripción de la forma concisa del contenido del documento.

En términos generales, el Informe de Prácticas Profesionales se elabora a partir de la metodología de investigación-acción. Este proceso se basa en la comprensión de la problemática a abordar y en la implementación de acciones que permitan al docente reflexionar sobre su desempeño y mejorar tanto su práctica como la situación planteada. Esta investigación incluye cuatro acciones que se llevaron a cabo durante la jornada de prácticas, las cuales fueron analizadas y diseñadas siguiendo el Ciclo Reflexivo de Smyth.

Para dar inicio se realiza una introducción general al desarrollo del tema a tratar, posteriormente una justificación necesaria para dar un sentido al contenido del documento presentado, el interés personal, la contextualización del problema, los objetivos y las preguntas centrales de investigación, además de las competencias del perfil de egreso explicadas de manera breve.

Este informe de prácticas se divide en tres secciones, en las cuales presenté la escuela donde realicé mis prácticas, el aula en la que llevé a cabo las actividades, el plan de acción, las tareas planeadas con los estudiantes, reflexiones sobre cada una de las acciones y sugerencias para mejorar mi práctica docente.

En la primera sección del documento, abordé la introducción de mi investigación, presenté el tema a investigar, los alumnos con los que colaboraré, la justificación de la elección del tema, mis intereses personales, así como los objetivos generales y

específicos y las competencias que promovió durante la investigación.

En la segunda sección del documento, presenté el plan de acción que implementé en el aula, el cual consta de un total de cuatro acciones. Explicó cómo las llevé a cabo en función de las problemáticas y necesidades de los estudiantes del grupo. En cada acción, incluye una descripción de la actividad realizada, seguida de un análisis y, finalmente, una reflexión que contiene propuestas para mejorar la investigación, respaldándome en diferentes autores que fundamentan mi práctica y las razones detrás de las actividades.

En la tercera parte del informe, detallé las actividades que se realizaron con los estudiantes, el análisis correspondiente, la reflexión y las maneras en que puedo optimizar dichas actividades para beneficiar tanto a los alumnos como a mi práctica. Para concluir, expongo mis reflexiones sobre el tema, así como las recomendaciones que recibí de mi maestro titular y de mi asesor sobre el documento, con el propósito de enriquecer mi labor docente, acompañando todo con fotografías que evidencian el trabajo realizado.

Cada una de las sesiones incluidas en mi plan de acción cuentan con un colorama el cual me permitió realizara la evaluación de cada uno de los aprendizajes y competencias que se desarrollaron en los alumnos.

II. PLAN DE ACCIÓN

2.1 Desarrollo

El objetivo principal de un informe de prácticas es documentar las actividades realizadas y los aprendizajes obtenidos, así como establecer un plan de acción que permita aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales (Sánchez ,2020).

El presente apartado contiene el plan de acción realizado para atender a la problemática identificada, así como el análisis del contexto en el cual desarrolle mi tema, es indispensable hablar acerca del área de trabajo en la cual lleve a cabo mis prácticas profesionales, la escuela primaria Federal Matutina Dr. José María Luis Mora con C.C.T. 24DPR0980Z, perteneciente a la zona escolar 167, sector 1, se encuentra en la Ciudad de San Luis Potosí, ubicada en la calle Prolongación Azufre # 300, de la colonia Morales, con el código postal 78310.

En cuanto a mis alumnos trabajé en un 6° año grupo "A", con un total de 23 estudiantes, 8 siendo mujeres y 15 son hombres, con una edad de 11 y 12 años, en dicha aula logré identificar los principales problemas que presentaban los alumnos, los culés se basaban en la falta de interés y atención a la entrega de trabajos y participación.

Para aplicar el Plan de Acción que se estableció, se consideró la problemática que se detectó en los alumnos con el objetivo de poder trabajar en ella y beneficiar a los alumnos en su aprendizaje, ya que en su mayoría la problemática identificada afectaba su rendimiento académico y por ende no se apropian de los temas analizados.

Para analizar mi investigación y los resultados considere adecuado, aplicar cuatro acciones para mi grupo de práctica, las cuales me permitieran atender en su mayoría la problemática que existía en el aula, analizando y reorientando cada una de ellas por medio del ciclo reflexivo de Smyth.

Partiendo de esto, diseñe las diversas acciones con las que trabajé con mis alumnos a lo largo de mis prácticas profesionales.

Dentro de esta indagación, se requiere una reflexión sobre las acciones implementadas en la práctica, para el análisis del progreso que tengo con mis

estudiantes y el rediseño de las estrategias a emplear, con el propósito de optimizar lo que realizamos diariamente con nuestros alumnos.

El Ciclo Reflexivo de Smyth incluye cuatro etapas: descripción, información/explicación, confrontación y reconstrucción, las cuales se ajustan al desarrollo del trabajo de investigación que lleve a cabo, para iniciar la implementación de estrategias, el análisis de las mismas y el replanteamiento para su mejora.

Como ya lo mencioné anteriormente utilicé el Ciclo Reflexivo de Smyth (Anexo A), en donde seguí las cuatro fases que propone para la reflexión de la práctica docente. La primera fase que se menciona y llevé a cabo fue la descripción, en ella relaté cada una de las actividades planteadas, así como la respuesta de los alumnos ante la metodología utilizada, la segunda fase era la explicación, donde justifiqué la razón por la que realicé esas actividades, así como la relevancia de haberlas llevado a cabo de esa manera, apoyándome en algunos autores que respaldaron el enfoque que utilicé; tercera fase está la confrontación, señalando las razones por las que llevé a cabo las actividades de esa forma para alcanzar el objetivo que se estableció al inicio se encuentra la reconstrucción, donde lleve a cabo una autoevaluación y las recomendaciones de mi maestro titular acerca de mis actividades con el propósito de examinar y optimizar mi práctica docente. Esto me permitió reflexionar sobre lo que podía adecuar y cambiar en la aplicación de la misma sesión, con el propósito de obtener un mejor resultado. En ocasiones, sí lograba el objetivo, lo cual me motivaba y me impulsaba a seguir mejorando, sin embargo, el tener áreas de mejora en mis sesiones también me servía para realizar una segunda aplicación de mis secuencias y fortalecer el tema con los alumnos.

En cuanto a las intervenciones como primera acción realice un diagnóstico para identificar cuáles eran las causas de su falta de motivación en el aula y como el implementar la gamificación en las actividades les podría ayudar a mejorar su rendimiento académico, y las principales causas de la falta de participación en las clases, no terminar las actividades, y no mostrar un interés en los temas.

Para la segunda intervención, estuvo enfocada en conceptualizar a los alumnos e integrar la segunda actividad de gamificación, esta metodología en este caso es la encargada de buscar mejorar la motivación de los alumnos ya que esta técnica se basa en aplicar elementos como los juegos. Se explicó la dinámica de la variedad de juegos se presentarían a lo largo del proyecto, de igual manera se mencionó a los alumnos que al final de cada dinámica obtendrían puntos los cuales serían registrados en una tabla de posicionamiento. Se preguntó también acerca del tema analizado, de acuerdo a los contenidos proporcionados por mi maestro titular elegí el tema de los componentes del sistema solar.

Para la tercera acción, fue necesario que los alumnos comprendieran los componentes del sistema solar, ya que la evaluación del aprendizaje adquirido fue evaluada mediante un juego de preguntas, todos los alumnos debían dar respuesta para obtener puntos extra y poder subir su posicionamiento en la tabla mencionada.

Para la cuarta sesión con esta primera aplicación del proyecto realice una evaluación final del tema mediante un juego final titulado 100 mexicanos dijeron, además de hacer que los alumnos reflexionaran sobre los beneficios que se obtuvieron en su aprendizaje al participar en las actividades las cuales se buscaba mejorar su rendimiento académico.

Con la intervención realizada mediante las acciones mencionadas, desarrolle con mayor precisión algunas de las competencias genéricas y profesionales que señala el perfil de egreso de Educación Primaria, de acuerdo al plan de estudios 2018 aprendizajes clave, las cuales se relacionan ampliamente con la problemática que abordó en el documento presente, por ellos las menciono enseguida:

Genéricas

- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.

Profesionales

- Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio
- Selecciona estrategias que favorezcan el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos para procurar el logro de los aprendizajes.

2.2 Caracterización de la historia de la escuela

Historia de la escuela

Para comenzar a hablar acerca de la escuela primaria en la cual lleve a cabo mis prácticas profesionales, es necesario mencionar el origen de la escuela, para ello realice una entrevista al director de la escuela mismo que radica en esta localidad.

La escuela primaria Dr. José María Luis Mora, es esencial conocer su trayectoria, que se remonta a la década de los sesenta, cuando muchos niños de la fracción Morales no podían asistir a clases, ya que solo existía la escuela primaria ARTÍCULO 123, destinada exclusivamente a los hijos de los trabajadores de la mina. Con el tiempo, la cantidad de estudiantes comenzó a disminuir, debido a que los trabajadores no tenían descendencia o eran solteros. Esto llevó a que la escuela industrial minera México se abriera a la comunidad, lo cual resultó efectivo, pero también ocasionó una sobrepoblación en la institución, al punto de rechazar nuevas inscripciones, incluso de los propios hijos de los trabajadores.

Fue en ese contexto que la señora María de Jesús García promovió un movimiento entre los habitantes de la fracción Morales para la edificación de una nueva escuela. Tras diversas gestiones, se construyeron varios salones en un espacio que antes eran campos deportivos, y se realizaron visitas a la Secretaría de Educación Pública para solicitar maestros. Esto culminó con la inauguración del centro por el presidente de la república, Lic. Adolfo López Mateos, el gobernador del estado, Profr. Manuel López Dávila, y el presidente municipal, Ing. Javier Silva Staines, en noviembre de 1963. La escuela comenzó con solo dos grados, primero

y segundo, y a lo largo del tiempo se logró aumentar el número de aulas y mejorar la infraestructura de manera notable.

En la actualidad el centro educativo tiene un total de 449 alumnos, de los cuales son 224 hombres y 225 mujeres.

Contexto externo

La colonia Morales está situada en la localidad de San Luis Potosí, en el municipio de San Luis Potosí, S.L.P. Exactamente 13.9 km hacia el sur este del área municipal del estado, su código postal es 78180, tiene una población total de 11,641. Por lo tanto, la zona donde se ubica esta colonia es urbana y cuenta con los servicios básicos como drenaje, agua potable y electricidad, además de tener otros servicios como el transporte público, donde destacan las rutas 2 y 3 de autobús urbano, así como servicios de taxi y Uber. Las colonias vecinas son Las Julias, Valle Campestre, Los Pirules, Valle de Jacarandas y Valle del Tecnológico. (ANEXO B) En su mayoría, la población se dedica a actividades comerciales, trabajos de construcción, empleos generales, albañilería y, en menor proporción, a profesiones. El nivel de educación de la población es básico, ya que solo cuenta con primaria y secundaria, y en algunos casos, con un título profesional. Sin embargo, también hay un nivel mínimo de analfabetismo.

El contexto escolar sin duda es uno de los factores más importantes a considerar dentro de una investigación con enfoque educativo, ya que es el lugar en el cual los alumnos interactúan la mayor parte de su tiempo libre. En este sentido González (2018) menciona que el contexto externo escolar, que incluye factores sociales, culturales y económicos, juega un papel crucial en el desarrollo educativo de los estudiantes.

Las condiciones de vida de los alumnos, así como el apoyo que reciben de sus familias y comunidades, pueden afectar significativamente su rendimiento académico y su bienestar emocional. Por lo tanto, es fundamental que las instituciones educativas consideren estos factores al diseñar sus programas y políticas (p.102).

La escuela Primaria Federal Matutina Dr. José María Luis Mora, con C.C.T. 24DPR0980Z, perteneciente a la zona escolar 167, sector 1, se localiza en la ciudad de San Luis Potosí, en la calle Prolongación Azufre # 300, de la colonia Morales, con el código postal 78310 (Anexo B).

Cuenta con tres principales vías de acceso, que son privada Azufre, calle Plata, y su acceso principal, la Prolongación Azufre.

Alrededor de la primaria se encuentran algunas casas que, según datos del INEGI, en su totalidad cuentan con los servicios básicos, y algunas de ellas son compartidas con negocios privados. Cercanas a la escuela, podemos encontrar diferentes instituciones gubernamentales, como la unidad de medicina familiar No. 7 del IMSS, Liconsa, el Centro Down Potosino y la escuela primaria federal Rosario Castellanos. Además, hay instituciones no gubernamentales, como diversos comercios, incluyendo una farmacia, pastelería, taquería, tiendas de abarrotes, papelería, tienda de ropa, paletería, gimnasio y clínica dental, así como iglesias, áreas deportivas y jardines.

Contexto interno

La escuela primaria cuenta con 18 aulas para clases, una biblioteca, un aula para dirección, un salón de juntas, aula de cómputo, una cancha deportiva con la mitad del techado, y otra cancha sin techo, hay dos baños para niños y niñas, los cuales contienen 4 sanitarios y dos lavamanos, al frente se encuentra una jardinera con árboles, hay una entrada en la cual los alumnos de primer a sexto grado utilizan, y 2 salidas la primera se encuentra en prolongación azufre, en esta los alumnos de tercero a sexto salen a la 1 de la tarde, en la segunda salida la cual se ubica en la calle plata los alumnos de primaria menor son entregados a los padres de familia.

El frente principal de la escuela esté pintado de blanco, y tiene portones azules, hay un pequeño pasillo en la puerta el cual se utiliza para la salida y entrada de los alumnos, en los recesos los alumnos tienen acceso a comprar alimentos en una pequeña cooperativa la cual se ubica al frente de la biblioteca de la escuela.

La escuela cuenta con los servicios básicos como son luz, agua, drenaje, e internet. Es importante mencionar que la escuela presenta problemas en cuanto a

tener agua en los baños debido a la escasez en la zona, por lo que se tiene la indicación de utilizar la menor cantidad de agua después de la entrada de receso. Todos los salones cuentan con proyectores los cuales se resguardan al término de las actividades en la dirección de la escuela, y por último cada grado tiene a su disposición una impresora y copiadora.

El personal docente y administrativos está conformado de la siguiente manera: 18 maestros son los que se encuentran al frente de los grupos, hay 2 subdirectores, 1 director, 2 maestros de educación física, un responsable de apoyo administrativos y 3 personas encargadas de realizar el aseo de la escuela. (Anexo c) croquis de la escuela.

Los docentes de la institución además de estar a cargo de un grupo, llevan a cabo diferentes comisiones tales como la guardia por semana, cuidado de la biblioteca, realización del periódico mural, cuidado de áreas verdes, etc. Durante los recesos cada maestro frente a grupo es responsable de cuidar que los alumnos se encuentren en el área asignada por grupos.

Dentro del ámbito escolar, el director lleva a cabo diversas tareas esenciales, entre las que destacan:

- Administrar tanto los recursos materiales como el personal disponible.
- Ejercer como máxima autoridad dentro de la institución, asumiendo las responsabilidades inherentes a dicho cargo.
- Guiar, supervisar y valorar el desempeño del cuerpo docente que integra su plantel.
- Llevar a cabo actividades de índole administrativa.
- Promover la formación continua y el perfeccionamiento del profesorado.

Para llevar el control de entradas y salidas de los docentes se tiene un diario en el cual todo el personal que labora en la escuela firma entradas y salidas, esto con la intención de tener un control de los horarios, por seguridad de los docentes y en caso presentarse alguna irregularidad.

Contexto áulico

El aula de 6 grado grupo A, en la cual lleve a cabo mis prácticas está integrada

por 8 niñas y 15 niños siendo en total 23 alumnos, en el interior del aula se encuentra un escritorio, 25 mesabancos de madera y fierro, un escritorio para el maestro titular, un pizarrón blanco, 3 muebles para guardar libros, productos de limpieza y materiales como hojas de máquina, foamy, plastilina, libros de sopas de letras, mapas de la república mexicana, etc. Se encuentra una biblioteca de aula, el salón tiene 2 ventanas grandes, cuenta con luz eléctrica, la señal del internet es muy mala debido a la distancia del modem al salón, hay un proyector portátil y bocinas.

Los padres de familia en su mayoría son madres las tutoras, solo una alumna está a cargo de su abuelita y el tutor de un alumno es su papá, la disposición de los padres de familia es buena, se tienen un comité en el aula conformado por la presidenta, tesorera y tres vocales, las cuales se encargan de recoger el dinero para realizar los festivales del día del niño, la posada para diciembre, día de la madre, etc.

Los tutores asisten a juntas para la entrega de calificaciones, se tiene un grupo de whats App con el maestro titular para dar avisos o platicar algunas situaciones que se presenten en el aula, en general la relación de los padres de familia con el maestro titular es buena, se acordó en una junta que cualquier situación presentada en el salón de clases debía ser aclarada con el maestro titular antes de la entrada de los alumnos, o durante la salida, esto permite que el grupo no se quede solo durante este tiempo.

"Para fortalecer la relación entre maestros y padres, es esencial establecer canales de comunicación efectivos. Esto puede incluir reuniones regulares, boletines informativos y el uso de plataformas digitales que permitan a los padres estar al tanto de las actividades escolares y del progreso de sus hijos. La transparencia y la accesibilidad son claves para construir una relación de confianza" (González, 2019, p. 78).

Tal como lo menciona el autor es de suma importancia tener esta comunicación directa con los padres de familia para formar un trabajo colaborativo con la intención de favorecer el aprendizaje del alumno, es por ello que se tienen que realizar juntas en las cuales se informe acerca de desarrollo y progreso de los alumnos, las

calificaciones, áreas en las que es necesario apoyarlos en casa, y dialogar acerca de situaciones presentadas en el aula, ya sea conflictos con compañeros, o situaciones personales.

La dinámica de trabajo se basa en ver al día dos proyectos de diferentes campos formativos, se realizan actividades para empezar el día las cuales deben tener una duración de máximo 35 minutos, estas dinámicas se basan en un dictado, realizar operaciones básicas, y cálculo mental. Estas actividades permiten a los alumnos realizar un repaso general de los campos de saberes y lenguajes, además de trabajar temas necesarios para el ingreso a la secundaria. El trabajo en equipos se les dificulta demasiado ya que hay grupos de amigos que excluyen a algunos estudiantes, para poder realizar el trabajo colaborativo los alumnos deben trabajar en grupos que tienen como máximo 3 integrantes para poder repartir las tareas y que todos los estudiantes trabajen a la par.

El campo favorito de los alumnos es Saberes y pensamiento científico ya que al término de cada proyecto les presento a los alumnos un juego basado en la técnica de gamificación y en el campo que más participan era el ya mencionado, todo esto se debía a que los temas de ciencias les llaman mucho la atención, esto me permite conocer que tanto los alumnos aprendieron los contenidos y que áreas de oportunidad puedo trabajar en próximas sesiones.

El campo formativo el cual les cuesta trabajo es lenguajes ya que durante los primeros meses del ciclo escolar había una maestra de inglés la cual faltaba mucho, a los alumnos no les gustaba la dinámica de las actividades y actualmente la maestra ya no les da clases por lo que aún no se soluciona esta situación.

2.3 Descripción y focalización del problema

Antes de comenzar con la descripción de mi problemática, es importante mencionar lo necesario que es conocer a fondo el grupo en el que desarrolle mis prácticas ya que para identificar mi problema me trajo una variedad de cuestionamientos propios los cuales me hacían dudar acerca de la relevancia que tenía este tema en un grupo de sexto grado, tal como lo mencione en mi justificación mi problema fue basado en todo mi grupo pero prestando mayor atención a tres

alumnos los cuales note patrones de conducta similares que limitaban su adecuado aprendizaje.

Durante mis primeras jornadas de prácticas aplique diferentes dinámicas las cuales me funcionaron en su mayoría a cumplir con el objetivo de cada proyecto, sin embargo había ocasiones en las que no logre que todos los alumnos participaran y se apropiaran del contenido, todas estas experiencias me sirvieron para observar que mi grupo necesitaba dinámicas las cuales llamarán su atención y se motivará a participar en los juegos planeados.

Partiendo de las intervenciones realizadas y los aprendizajes adquiridos mi planteamiento del problema es el siguiente: **¿Cómo implementar la gamificación en el aula mediante la metodología STEM para mejorar la motivación en un grupo de 6° de primaria?**

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos de diseño de juegos en contextos educativos, se presenta como una estrategia efectiva para transformar el ambiente de aprendizaje. Según Martínez y Pérez (2021), "la gamificación no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también promueve un aprendizaje más significativo al involucrar a los alumnos en actividades que les resultan atractivas" (p. 78).

Ahora bien, partiendo de este planteamiento es indispensable hablar de la gamificación, esta técnica yo la investigué para dar un sentido a la implementación de juegos en el aula con el objetivo de motivar a los alumnos a participar en los mismos, la metodología STEAM, que integra ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, complementa la gamificación al proporcionar un marco estructurado que promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Como señala López (2022), "la combinación de gamificación y metodología STEAM puede resultar en un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo, donde los estudiantes se sienten empoderados para explorar y aprender" (p. 34).

Es crucial entender que la motivación en el aprendizaje es un factor determinante para el éxito educativo. La falta de interés y participación puede derivar en un aprendizaje pasivo, lo que limita las oportunidades de desarrollo personal y académico. Por lo tanto, mi objetivo es investigar y aplicar estrategias de

gamificación que no solo capten la atención de los estudiantes, sino que también los involucren activamente en su proceso de aprendizaje, haciendo que el contenido sea relevante y significativo para ellos.

La identificación de los patrones de conducta en los tres alumnos focalizados me ha permitido comprender que la motivación no es un fenómeno aislado, sino que se relaciona con el entorno del aula, las interacciones sociales y la forma en que se presenta el contenido. A través de esta investigación, espero contribuir al desarrollo de un modelo de enseñanza que no solo aborde las necesidades de estos estudiantes, sino que también beneficie al grupo en su conjunto, creando un ambiente de aprendizaje más inclusivo y participativo.

2.4 Propósitos considerados para el Plan de Acción

El propósito principal del plan de acción es utilizar la metodología de gamificación para mejorar la motivación de los alumnos en el aula. Uno de los principales retos a los cuales nos enfrentamos como docentes es encontrar actividades innovadoras que capten la atención de los alumnos las cuales no solo despierten su curiosidad por aprender e indagar en los temas, también se busca que los contenidos enseñados sean comprendidos por los alumnos y que de esta manera puedan aplicarlos en su vida cotidiana.

Por tal motivo doy a conocer las actividades que se llevaron a cabo en el grupo donde estuve realizando mis prácticas profesionales, la forma, los procedimientos que se hicieron y las evaluaciones que se llevaron a cabo en cada una de las acciones para así poder replantear mi quehacer docente.

Principalmente busco que mis alumnos participen en las actividades de manera activa y voluntaria, observar en ellos el interés por aprender más sobre determinado tema y no solo quedarse con lo mostrado en clases. Me fue complicado en un inicio encontrar algo que captará su interés, debido a la actualización de las nuevas generaciones con el uso de las tecnologías y el uso excesivo de aparatos electrónicos, sin embargo, esto fue mi punto de partida, y que mejor que utilizar algo que les gusta como lo es los juegos virtuales, así que decidí trabajar la metodología de la Gamificación basada en el uso de videojuegos en contextos que no se utiliza el juego.

Finalmente, considero que el centro de toda planeación realizada, metodología aplicada, y herramientas utilizadas buscan favorecer el aprendizaje y mejorar el desempeño de los alumnos. Esta falta de motivación en mi grupo se debe a los métodos tradicionales aplicados anteriormente los cuales en su mayoría buscan una calificación mediante la aplicación de evaluaciones de memorización, dinámicas las cuales no le permiten al alumno interesarse por buscar más allá.

Como profesional de educación, el presente documento me permitió desarrollar estrategias de mejora para atender a la problemática identificada: “Qué actividades realizar mediante la metodología STEM para implementar el uso de la

gamificación y mejorar la motivación.”

Para poder realizar el análisis, reflexión y mejoramiento de mi práctica, me apoyé del Ciclo Reflexivo de Smyth para tener una guía de los pasos que tengo que seguir, el cual establece cuatro pasos para el proceso de reflexión, estos son: descripción, análisis, confrontación y reconstrucción de la práctica, además utilicé la investigación acción para reflexionar sobre la propia práctica para así replantear qué mejoras podía tener con los estudiantes.

2.5 Revisión teórica que argumenta el Plan de Acción

El informe busca abordar una de las diversas problemáticas en el aula donde estoy realizando mis prácticas profesionales. Para lograr esto, elaboré un Plan de Acción, que consiste en implementar actividades que busquen mejorar el problema observado en el aula, considerando las necesidades e intereses de mis alumnos. Adapté las acciones a las características de los estudiantes para abordar la problemática. Utilicé la metodología de investigación-acción, que resultó muy útil, ya que me permitió investigar sobre la situación mientras también mejoraba mi práctica docente.

El informe de prácticas se erige como un instrumento esencial en la formación del estudiante, trascendiendo la mera descripción de actividades realizadas. Su valor reside en la capacidad de fomentar una reflexión profunda sobre la experiencia adquirida, permitiendo al alumno conectar los conocimientos teóricos aprendidos en el aula con la realidad del mundo laboral. A través de este proceso reflexivo, el estudiante no sólo consolida su aprendizaje, sino que también desarrolla habilidades críticas y analíticas indispensables para su futuro desempeño profesional (García, 2018).

Tal como lo menciona el anteriormente el autor este documento se fundamenta en la reflexión de los aprendizajes adquiridos con la implementación de las actividades planeadas no solo se basa en la simple descripción de las estrategias, sino en cómo estas se ven reflejadas en el progreso de la problemática identificada.

Para el presente informe de prácticas profesionales, utilicé la metodología de investigación-acción, ya que representa una forma de cuestionamiento reflexivo

sobre mi práctica, lo que me permitió mejorar a través del análisis de las actividades que llevé a cabo.

La investigación-acción se define como un proceso sistemático de indagación que busca mejorar la práctica educativa a través de la reflexión crítica y la acción. Este enfoque permite a los educadores identificar problemas en su contexto, implementar estrategias para abordarlos y evaluar los resultados de dichas intervenciones. Así, la investigación-acción no solo contribuye al desarrollo profesional del docente, sino que también promueve un aprendizaje significativo en los estudiantes (González, 2020).

Para llevar a cabo este proceso mencionado es importante investigar todo lo que fundamenta la implementación de las actividades que se realizarán, es por ello que cada uno de los elementos que se mencionan más adelante se relacionan con mi plan de acción atendiendo a cada uno de los propósitos marcados para dar solución a mi problemática.

El artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos

Toda persona tiene derecho a gozar de los beneficios del desarrollo de la ciencia y la innovación tecnológica. El Estado apoyará la investigación e innovación científica, humanística y tecnológica, y garantizará el acceso abierto a la información que derive de ella, para lo cual deberá proveer recursos y estímulos suficientes, conforme a las bases de coordinación, vinculación y participación que establezcan las leyes en la materia; además alentará el fortalecimiento y difusión de nuestra cultura. (Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, 2025).

Resulta importante implementar el uso de las tecnologías en las prácticas, mencione esta fracción del artículo tercero ya que se habla acerca de las tecnologías y la investigación los cuales son indispensables en la metodología elegida para dar seguimiento a mejorar la motivación de mis alumnos en el aula. La escuela en particular si cuenta con los materiales necesarios para llevar a cabo la gamificación, sin embargo, como sabemos no en todos los contextos escolares se cuenta con los recursos necesarios, pero el hecho de realizar modificaciones a las

prácticas tradicionales con el propósito de fortalecer el aprendizaje de los alumnos es un beneficio para ellos.

Ley General de Educación

Artículo 11. El Estado, a través de la nueva escuela mexicana, buscará la equidad, la excelencia y la mejora continua en la educación, para lo cual colocará al centro de la acción pública el máximo logro de aprendizaje de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes. Tendrá como objetivos el desarrollo humano integral del educando, reorientar el Sistema Educativo Nacional, incidir en la cultura educativa mediante la corresponsabilidad e impulsar transformaciones sociales dentro de la escuela y en la comunidad (Diario Oficial de la Federación, 2019).

En el artículo mencionado lo agregue ya que se relaciona con mi tema en la parte de la mejora continua en la educación colocando como centro el máximo aprendizaje de los NNA, la mejora continua se basa en buscar un progreso en los métodos utilizados partiendo de la realidad de cada alumno, actualmente todos los estudiantes tienen una gran relación con el uso de las tecnologías por ello es de suma importancia que esta mejora continua parta de cosas que llamen la atención de los alumnos y se logre esta lo mencionado del máximo aprendizaje.

Contribuir a la formación del pensamiento crítico, a la transformación y al crecimiento solidario de la sociedad, enfatizando el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo; Propiciar un diálogo continuo entre las humanidades, las artes, la ciencia, la tecnología y la innovación como factores del bienestar y la transformación social (Diario Oficial de la Federación, 2019).

De acuerdo a la ley general en el artículo 12 se mencionan los puntos anteriores y me parecen bastante importantes por el tema del trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo, en la gamificación es decir la metodología elegida como punto de partida en la metodología de solución se utiliza mucho el trabajo en equipo, los juegos buscan la participación de todos los alumnos con el fin de lograr el propósito de ganar.

Plan de estudios 2022. Nueva Escuela Mexicana. Primaria

Para la Nueva Escuela Mexicana el bienestar y el buen trato implica el reconocimiento y derecho a estar bien corporal, mental, emocional, afectiva, sentimental y espiritualmente, en todos los espacios de convivencia (dentro y fuera de la escuela), ya sea que se trate de estudiantes, docentes, familias, equipos directivos y el personal administrativo (SEP, 2024).

En el fragmento presentado del plan de y programas 2022, nos dice que la NEM prioriza el bienestar en todos los sentidos de los agentes educativos, en este caso la relación que se tiene con mi informe de prácticas se basa en el principal objetivo, mejorar la motivación de mis alumnos, está ampliamente relacionada con el bienestar de los estudiantes ya que como sabemos para que un estudiante pueda sentirse motivado a ir a la escuela, aprender cosas nuevas, realizar tareas y trabajo solicitados, es de suma importancia que se sienta bien en todos los aspectos.

En la Nueva Escuela Mexicana es central que las y los estudiantes aprendan de manera crítica y creativa el papel que tiene en su vida la tecnología y su impacto en la cotidianidad. Es fundamental que comprendan que la revolución tecnológica está relacionada con las revoluciones científicas, económicas y sociales (SEP, 2024). Este párrafo del plan de estudios 2022 está sumamente relacionado con este documento ya que adaptar nuestras prácticas con las nuevas actualizaciones en este caso el uso de la tecnología, es de suma importancia para lograr un impacto en los alumnos y que de esta manera los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo que no solo se quede en la memorización. El propósito de actualizar las metodologías de enseñanza en mi caso fue mejorar el desempeño de los alumnos, entre estos aspectos fortalecer la motivación de los alumnos, el compromiso por entregar actividades y tareas, así como la participación voluntaria.

Plan de estudios 2018. Aprendizajes clave

Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones;

sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y precisión, y cuando requieren expresar sentimientos o representar una situación, ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción (SEP, 2017).

Decidí agregar este plan debido a que en la estructura y características de la educación básica se menciona lo analizado anteriormente, que consiste en la importancia que se le da a el uso de los juegos en las clases, se valora el trabajo colaborativo, y el bienestar de los alumnos en la parte socioemocional, la motivación es uno de los elementos clave para lograr que los alumnos se sientan plenos y en confianza.

Perfil de egreso de la licenciatura en educación primaria

El documentó que también apoyó el desarrollo de las competencias puestas en práctica durante el desarrollo de estas intervenciones fue el perfil de egreso de la educación primaria, en específico el apartado en el cual se mencionan aquellas competencias a desarrollar en mi formación como docente las cuales se dividen en dos campos:

Competencias genéricas

Las competencias genéricas atienden al tipo de conocimientos, disposiciones y actitudes que todo egresado de las distintas licenciaturas para la formación inicial de docentes debe desarrollar a lo largo de su vida; éstas le permiten regularse como un profesional consciente de los cambios sociales, científicos, tecnológicos y culturales. Por tanto, tienen un carácter transversal y están explícita e implícitamente integradas a las competencias profesionales, por lo que se incorporan a los cursos y contenidos curriculares del Plan de Estudios.

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.

- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.

Competencias profesionales

Las competencias profesionales sintetizan e integran el tipo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para ejercer la profesión docente en los diferentes niveles educativos. Están delimitadas por el ámbito de incumbencia psicopedagógica, socioeducativa y profesional. Permitirán al egresado atender situaciones y resolver problemas del contexto escolar, del currículo de la educación básica, de los aprendizajes de los alumnos, de las pretensiones institucionales asociadas a la mejora de la calidad, así como de las exigencias y necesidades de la escuela y las comunidades en donde se inscribe su práctica profesional.

Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio (SEP, 2018)

Cada una de las competencias mencionadas anteriormente las agregue ya que van de la mano con las intervenciones que voy a realizar para dar solución a mi problemática identificada. Es indispensable aplicar la mayoría de las competencias que nosotros como docentes en formación debemos trabajar en nuestras prácticas profesionales, al aplicar diferentes metodologías en este documento con el propósito de resolver mi problemática identificada es necesario tomar en cuenta que competencias del perfil de egreso fundamentan el trabajo que se realizará.

Campos formativos

Trabajar un currículo con campos formativos implica el desplazamiento de una educación basada en asignaturas que propicia una fragmentación de la enseñanza y el aprendizaje de los conocimientos y la didáctica hacia un modelo que contempla la interacción del conocimiento de diversas disciplinas en la que se generan, se discuten y se comparten diferentes saberes entre los integrantes de la comunidad escolar, para fortalecer sus lazos desde un horizonte plural (SEP, 2024).

De acuerdo a lo mencionado anteriormente en el caso de mi documento es indispensable trabajar de la mano con dos campos formativos, ya que la metodología elegida para atender la problemática está relacionada con el campo de Saberes y pensamiento científico al estar vinculado con la metodología STEAM. El segundo campo formativo que se vincula con mi documento es de lo humano y lo comunitario, ya que este último hace énfasis en la educación socioemocional y la importancia del bienestar mental de los alumnos.

Por ello, su objeto de aprendizaje son experiencias cognitivas, motrices, socio afectivas y creativas que permitan a niñas, niños y adolescentes favorecer progresivamente la construcción de su identidad, el sentido de pertenencia a diversos grupos, la conciencia de interdependencia, la conexión emocional y el compromiso ético para la satisfacción de necesidades humanas (SEP, 2024).

De acuerdo a los objetivos mencionados anteriormente sobre el campo de lo humano y lo comunitario la relación que tiene con mi problemática se basa en involucrar experiencias cognitivas y emocionales las cuales logren en los estudiantes un aprendizaje significativo y por consiguiente trabajar la motivación intrínseca. Además, la construcción de la identidad y el sentido de pertenencia son indispensables para que los alumnos se sientan parte de su entorno social y motivados a participar activamente en su aprendizaje.

Metodología STEAM

El Campo formativo de Saberes y pensamiento científico demanda un enfoque interdisciplinario y transdisciplinario para ofrecer explicaciones desde las ciencias y los saberes de las comunidades. Permite: Comprometer a los alumnos con preguntas o problemas de orientación científica o tecnológica. Incitar la planificación y realizar indagaciones o diseños tecnológicos en el campo, aula o laboratorio. El objetivo de la ciencia es desarrollar interés y comprensión del mundo vivo, material y físico, y desarrollar las habilidades de colaboración, investigación experimental, investigación crítica, exploración y descubrimiento (SEP, 2022).

La metodología STEAM como se mencionó anteriormente está relacionada con el campo de saberes y pensamiento científico el cual es la base para trabajar la implementación de la gamificación en el aula, antes de comenzar con las intervenciones es necesario considerar temas los cuales llamen la atención de los alumnos por lo que mi herramienta de trabajo serán las ciencias que desarrollan el interés de los alumnos por investigar y aprender de los contenidos.

El segundo punto es que en esta metodología se habla acerca de plantear preguntas a los alumnos y que ellos participen en dar respuesta a las mismas de acuerdo a lo que ellos conocen y al final de la explicación nos funciona como retroalimentación para determinar si los alumnos lograron apropiarse del contenido.

Y por último como tercer punto nos habla acerca de la implementación de las tecnologías, el propósito de este documento es dar solución a mi problemática mediante el uso de juegos digitales es decir la gamificación.

El enfoque STEAM busca conectar las disciplinas de ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas a través de desafíos que reflejan problemas del mundo real. Este aprendizaje aplicado no solo aumenta el interés de los estudiantes, sino que también les permite desarrollar competencias útiles tanto para la vida cotidiana como para su futura carrera profesional. Al integrar las artes, se potencia la creatividad y el pensamiento lateral, habilidades imprescindibles para la resolución de problemas (Congreso Nacional de educación STEAM, 2024).

Retomando lo mencionado, la metodología de acuerdo a las necesidades de mis alumnos es de gran ayuda para aumentar la participación en el aula, y fortalecer las habilidades sociales para relacionarse y desenvolverse de manera activa y competente en su contexto social.

Gamificación

La gamificación se concibe como una estrategia innovadora que transforma el proceso educativo al integrar dinámicas de juego en contextos no lúdicos, esto responde a las demandas de una sociedad en constante cambio, garantiza una educación inclusiva y equitativa, enriquece las experiencias de aprendizaje promoviendo la participación activa, se utilizan elementos como recompensas,

niveles y clasificaciones para captar la atención de los estudiantes y mantenerlos enfocados.

El objetivo es analizar el impacto de la gamificación en el aula mediante el uso de recursos tecnológicos, buscando identificar cómo estas estrategias pueden mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes (Núñez y Naranjo, 2024).

El propósito de la gamificación como lo menciona el autor es una metodología innovadora que en el caso de mi documento agregue como punto de partida para fortalecer la motivación de mis alumnos. Esta estrategia se basa en el uso de juegos digitales los cuales permiten implementar un cambio en las dinámicas tradicionales de enseñanza, al utilizar estos juegos los alumnos se interesan por participar en las clases y conocer más sobre los temas.

Los principales beneficios de la gamificación en el aula son: la motivación y atención del estudiante, es mucho más fácil que un alumno realice actividades asignadas si estas son lúdicas. El alumno se involucra más, concentra su atención y además desarrolla la actividad generalmente con mayor detalle y calidad. Crea competencia esto hace que les motive a la realización de estas actividades como aprobar un examen, realizar las tareas, cumplir con los objetivos antes y con mayor dedicación, esfuerzo y máxima atención al detalle. Descubrir el funcionamiento del propio espacio, no necesita ofrecer ningún tipo de manual. La superación de los retos del juego servirá de avance y progreso para los estudiantes (Núñez y Naranjo, 2024).

Continuando con los beneficios de la gamificación de acuerdo al autor y la relación con las necesidades de mis alumnos considero que es importante especificar en qué aspectos se trabaja al implementar esta metodología, en mi caso quiero reforzar la motivación de los alumnos para que de esta manera ellos participen activamente en las clases, y la entrega de trabajos con todos los requisitos los cumplan.

Los fundamentos de la gamificación según Werbach (2012), son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del

juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos, colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada como se presenta en el siguiente esquema:

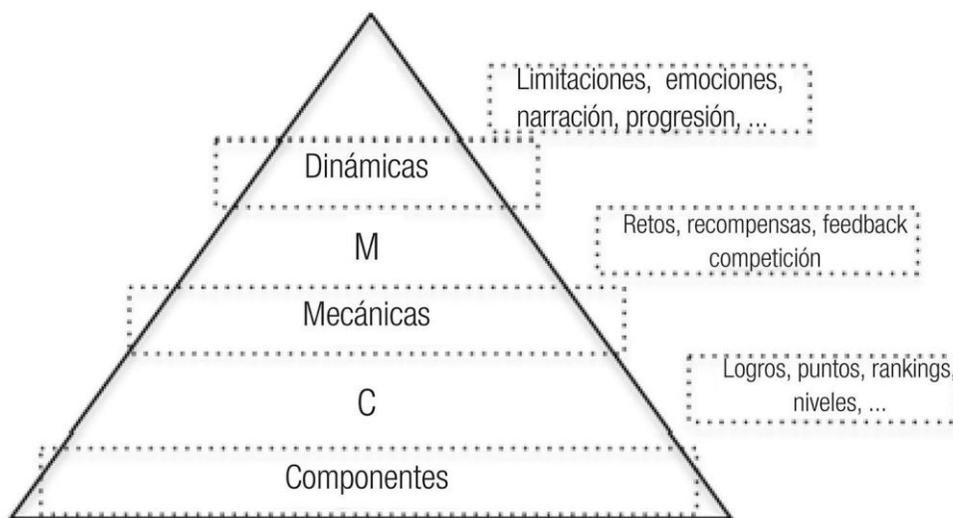


Figura 1: Pirámide de los Elementos de gamificación

Fuente: Adaptado de Werbach (2012).

De acuerdo al esquema mostrado anteriormente el autor menciona indispensables estos tres aspectos para la implementación de la gamificación en el aula, las dinámicas son como tal las limitaciones, y objetivos de los juegos digitales que voy a utilizar en mis intervenciones, las mecánicas son los retos que se plantean en los juegos es decir la explicación de los retos y por último los componentes, todos los puntos, logros o recompensas de los juegos.

Motivación

Ajello (2003) señala que la motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte. En el plano educativo, la motivación debe ser

considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma.

Con base a lo que menciona el autor una de las principales razones por las que este documento se centra en mejorar la motivación de mis alumnos es porque yo busco que mis estudiantes logren interesarse en las dinámicas planificadas sin necesidad de utilizar la participación al azar, la disposición de terminar las actividades y que logren formar parte de las clases como agentes activos.

Ajello (2003) señala que la motivación intrínseca se refiere a aquellas situaciones donde la persona realiza actividades por el gusto de hacerlas, independientemente de si obtiene un reconocimiento o no. La motivación extrínseca, por su parte, obedece a situaciones donde la persona se implica en actividades principalmente con fines instrumentales o por motivos externos a la actividad misma, como podría ser obtener una recompensa. La perspectiva conductual enfatiza la importancia de la motivación extrínseca. Esta motivación incluye incentivos externos, tales como las recompensas y los castigos. De forma diferente, las perspectivas humanista y cognitiva enfatiza la importancia de la motivación intrínseca en el logro. La motivación intrínseca se fundamenta en factores internos, como la autodeterminación, la curiosidad, el desafío y el esfuerzo.

Ambos tipos de motivación son importantes de trabajar en un salón de clases, porque considero que para llegar al objetivo que es la motivación intrínseca es decir aquella que no depende de obtener un premio o librar un castigo es necesario comenzar con la motivación extrínseca. El claro ejemplo es la implementación de la gamificación cuyos métodos permiten que ambos tipos de motivaciones se trabajen, la motivación extrínseca se involucra en la parte de aplicar los juegos digitales con el objetivo de ganar puntos compitiendo con el resto de los compañeros, sin embargo, al aplicar estos juegos los alumnos se interesan por participar e investigar por su cuenta los temas vistos sin necesidad de esperar alguna recompensa.

2.6 Cronograma del Plan de Acción

Para la realización del Plan de Acción elaboré un cronograma con las actividades que iba a aplicar con los estudiantes en cada una de las acciones, el nombre de la actividad y los meses en los que se llevarían a cabo, esto con la finalidad de tener un orden en las acciones, y una guía de un plan más elaborado para que así los objetivos sean favorecedores.

Septiembre 2024	Octubre 2024	Marzo 2025	Abril 2025	Mayo 2025
Diseño del plan de acción <u>Acción 1.</u> Diagnóstico “Comencemos con la aventura” Juego de preguntas . <u>Acción 2.</u> “Llego la hora de investigar” <u>Acción 3.</u> “100 alumnos dijeron” <u>Acción 4.</u> <u>Juego jeopardy</u>	Aplicación del plan de acción <u>Acción 1.</u> -Hoja de trabajo “¿Qué me motiva a trabajar?” - Lo que conozco del sistema solar <u>Acción 2.</u> -Presentación didáctica de las partes del sistema solar. -Videos: “componentes del sistema solar explicación” -Juego memorama del sistema solar. -Lista de cotejo	evaluación del plan de acción <u>Acción 3.</u> -Cuestionario para recuperar los conocimientos de la sesión anterior. -Dinámica “100 alumnos dijeron” -Realizar un boletín informativo acerca del sistema solar. -Indicadores de evaluación para el boletín. -Lista de cotejo	Reflexión del plan de acción <u>Acción 4.</u> -Juego jeopardy -Maquetas del sistema solar -Juego Jeopardy	Presentación de informe de práctica -Análisis de instrumentos para valorar el informe de prácticas: -Análisis estadístico.

Tabla 2: Cronograma del plan de acción. Elaboración propia
Karla Nayeli López

2.7 Primera acción “Comencemos con la aventura”

Antes de comenzar a trabajar con un tema en un grupo de estudiantes es necesario conocer los aprendizajes previos, es decir que tanto conocen sobre el tema para tener un punto de partida como base para planear el resto de las intervenciones, en esta primera acción aplique un diagnóstico enfocándose en la motivación, la cual es el objetivo de mi trabajo de titulación. Este diagnóstico se

basó en un cuestionario de 15 preguntas realizado a los alumnos (Anexo C), le pedí que lo contestaran con mucha honestidad ya que se mencionan aspectos relacionados a cómo se sentían en el aula y los factores que intervienen en la falta de motivación.

“La realización de un diagnóstico preciso es fundamental para la intervención educativa. Al conocer las habilidades y limitaciones de los estudiantes, los educadores pueden diseñar programas de apoyo que faciliten el desarrollo de competencias necesarias para su éxito académico. Un diagnóstico bien fundamentado permite a los docentes implementar estrategias personalizadas que respondan a las necesidades específicas de cada estudiante” (Martínez & López, 2020, p. 67).

Retomando lo mencionado por el autor en esta primera intervención traté de centrarme en conocer y cuestionar a los alumnos a cerca de todo aquello que influía en ellos, encontrar la causa del porque no mostraban un interés en las clases y la falta de motivación al momento de participar en las dinámicas propuestas.

Una de las tareas más difíciles que se me presentó fue elegir un tema el cual me permitiera poder implementar la gamificación, me base en los PDA para adecuar el proyecto y de esta manera implementar la técnica elegida, siguiendo el orden de la metodología STEAM en esta primera sesión agregue el momento 1 basado en describir los saberes de su comunidad, partiendo de todo lo mencionado anteriormente la sesión se llevó a cabo de la siguiente manera:

El campo formativo saberes y pensamiento científico, se brindó el día Lunes 21/10/2024 en punto de las 9:30 am, llevándose a cabo la sesión 1 según lo planeado. Dicha sesión fue planificada para el grupo de 6º A de la Escuela Primaria José María Luis Mora, bajo el proceso de desarrollo de aprendizaje: Describe características de forma, ubicación, tamaño, distancia, color y temperatura de algunos componentes del Universo: galaxias y estrellas. Describe las características principales de la Vía Láctea, y la reconoce como la galaxia en la que se ubica el Sistema Solar. Indaga, argumenta y valora la importancia de diversas aportaciones culturales, científicas y tecnológicas, entre ellas, los telescopios, satélites artificiales y sondas espaciales en la investigación y conocimiento del Universo.

El inicio de la sesión se brindó de la siguiente manera: Les mostré la “caja de crayolas” (ANEXO D) la cual tenía diferentes preguntas básicas acerca del tema “componentes del sistema solar”, la respuesta de los alumnos al ver la caja fue favorable ya que les llamó mucho la atención y se motivaron a participar en la dinámica, utilizar material didáctico es indispensable para centrar la atención de los alumnos, ya que de acuerdo a Sánchez (2021) "El uso adecuado de material didáctico no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también incrementa la motivación de los estudiantes. Cuando los alumnos tienen acceso a recursos atractivos y relevantes, se sienten más interesados en el aprendizaje y son más propensos a involucrarse activamente en las actividades escolares".

Otro material que utilicé fue una ruleta digital (ANEXO E) con los nombres de todos mis alumnos, quise agregar esta herramienta digital ya que la metodología que elegí para dar solución a la problemática identificada se basa en el uso de las tecnologías

Tomando en cuenta lo ya mencionado acerca de la función de los materiales utilizados:

Con ayuda de la ruleta digital salió como primer participante el Alumno 1

Alumno 1= A1

Alumno 2= A2

Alumno 3 = A3

Alumno 4= A4

Alumno 5= A5

Maestra en formación: MF

MF: La primera pregunta es ¿Qué sabes sobre el sistema solar?

A1: Pues es el lugar donde se encuentran los planetas, las estrellas, las galaxias.

MF: Si, esos son algunos componentes del sistema solar, más adelante voy a explicar cada uno de estos.

Con esta primera participación me pude percatar que el alumno se sentía un poco inseguro de dar su respuesta, sin embargo, logró expresar de manera sencilla lo que él conocía acerca del tema.

MF: El siguiente alumno que nos va a ayudar a contestar la pregunta número dos es... (Se gira la ruleta digital), Alumno 2.

El alumno se negaba a participar en la dinámica ya que es uno de los estudiantes que le cuesta trabajo socializar con sus compañeros y adaptarse a los trabajos en equipos, sin embargo, les aclare que en esta primera sesión no había una respuesta incorrecta ya que era un tema que un no repasaban con mi ayuda. De esta manera el alumno logró pasar al frente y sacar un papelito con la siguiente pregunta:

MF: Muy bien, la pregunta dice: ¿Cuántos planetas del sistema solar conoces?

A2: Mmmm, la Tierra, Júpiter, Marte, Neptuno, y Saturno.

MF: Sí muy bien, ¿Cuáles nos faltan?

Este espacio de preguntar de manera general a los alumnos es donde note que la mayoría levantó la mano ya que para este punto se sentían en confianza con la manera en la que estaba llevando a cabo la actividad.

A3: Faltó Urano, Mercurio y Venus

MF: Exacto, muy bien ¿Alguien conoce el orden correcto de los planetas?

A4: ¿No hay un orden o sí?

MF: Sí, el sistema solar tiene un orden de acuerdo a su cercanía al sol, el orden correcto es Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno, pero más adelante vamos a ver como los planetas se encuentran en el sistema solar. Pasamos a la siguiente pregunta, vamos a ver quién va a participar (se gira la ruleta). El alumno elegido es A5 y la pregunta es ¿Cuál es el planeta más grande del sistema solar?

A5: Júpiter

MF: Muy bien.

La estrategia que yo utilice en esta clase se basó en la participación activa de los estudiantes y en la aplicación de la técnica de "la caja de crayolas" para fomentar la participación individual de los alumnos, al realizar la dinámica de esta

manera los alumnos que no participan de manera voluntaria pudieron hacerlo y sé que en futuras prácticas perderán el miedo poco a poco.

De acuerdo al desarrollo les presente a los alumnos una serie de cuestionamientos (ANEXO F) que consistían en que describieron y anotarán en su libreta cual para ellos sería una clase ideal, ¿Qué dinámicas, juegos o actividades les ayudan más a comprender los temas?, escribir con sus propias palabras qué es la motivación en cuanto a las clases, escribir el orden correcto de los 8 planetas del sistema solar, y por último realizar un dibujo expresando cómo se sienten.

Una de las estrategias que utilicé en este caso para la participación de manera voluntaria fue que les comenté acerca de una tabla de puntos (ANEXO G) por cada participación y tarea, la cual consiste que por cada participación y trabajo bien realizado se ganarían 10 por cada cosa y todos los puntos se iban acumulando para ganar un premio.

En esta parte se trabaja la motivación intrínseca de acuerdo a González (2020) La motivación extrínseca se refiere a la realización de actividades por razones externas, como recompensas o castigos. En el ámbito educativo, esto significa que los estudiantes pueden estar más motivados por obtener buenas calificaciones que por el propio aprendizaje.

Mi principal objetivo como lo menciona el autor es que la motivación intrínseca disminuye de manera que predomine la extrínseca, pretendo que los juegos permitan una colaboración en equipos en los cuales el interés por investigar más sobre los temas sea genuino y la participación se logre en conjunto.

Continuando con la dinámica de la clase 10 alumnos levantaron la mano y les pedí que me compartieran sus respuestas (ANEXO H) las cuales en su mayoría al dar respuesta al primer cuestionamiento me planteaban la dinámica de una clase ideal mediante el uso de juegos, observando videos en los cuales se analizará el sistema solar, realizando juegos de competencias, entre otros.

En esta primera sesión pude observar que el uso de premios si ayuda a mejorar la dinámica de las participaciones, sin embargo, no es del todo bueno que los alumnos se acostumbren a depender de obtener algo a cambio de interesarse en su aprendizaje.

Como primera actividad de gamificación se implementó el uso de un juego digital con temática del sistema solar, en este se presentó una serie de preguntas con cuatro respuestas de lectura en voz alta a las reglas del juego antes de comenzar

MF: Las reglas del juego son las siguientes

- Respetar la participación de tus compañeros.
- Si sabes la respuesta, guarda silencio y espera el robo.
- Tienes 5 segundos para contestar.
- Para ganar el robo solo tienes que levantar la mano y guardar silencio.

El juego comenzó con la presentación del juego (ANEXO I) en el cual se proyectó una pregunta, los alumnos anotaron su respuesta, y al final un alumno de manera voluntaria compartió el inciso que anotó.

La dinámica utilizada en este caso me sirvió para trabajar la motivación intrínseca misma que poco a poco voy a integrar a lo largo de las intervenciones, logré observar que la implementación de la gamificación en esta sesión diagnóstica me fue de mucha ayuda al ser su primer acercamiento con la metodología elegida, no solo me permitió conocer los aprendizajes previos de los alumnos también obtuve buena aceptación y respuesta de los estudiantes al interesarse por participar.

Para cultivar la motivación intrínseca en el aula, es fundamental que los educadores implementen estrategias que promuevan la curiosidad y el interés. Esto incluye ofrecer elecciones en las tareas, proporcionar retroalimentación constructiva y crear un ambiente de apoyo donde los estudiantes se sientan seguros para explorar y experimentar, lo que a su vez incrementa su deseo de aprender" (González & Lázaro, 2018).

Al inicio del juego les hable a los alumnos acerca de la participación y el interés por integrarse en las dinámicas que íbamos a trabajar, les mencione que cualquier opinión, y participación en los juegos iba a ser aceptada ya que lo importante de este proyecto era el interés y la participación puntos clave de generar la motivación de los alumnos.

Para finalizar con el análisis de esta primera sesión el cierre se llevó a cabo de la siguiente manera:

MF: ¿Cuántas respuestas correctas obtuvieron? Levanten la mano los alumnos que obtuvieron más de 6 preguntas correctas. (16 alumnos levantaron la mano).

MF: ¿Quiénes obtuvieron menos de 6 aciertos? (7 alumnos levantaron la mano)

MF: ¿Qué les pareció la dinámica?

A1: Me gusto que el juego tenía sonidos y el reloj se escuchaba, porque así me sentía en una competencia.

A2: Me gustó mucho el juego porque es un tema que está muy interesante y los sonidos lo hacen más divertido.

MF: ¿Qué aprendieron hoy?

A3: Aprendí que el sistema solar tiene 8 planetas que están ordenados a partir de la distancia al sol.

A4: También algunas características de los planetas

MF: Muy bien, recuerden que esta es la primera sesión para conocer qué tanto sabemos sobre el tema componentes del sistema solar, más adelante vamos a conocer más datos interesantes y trabajaremos en dinámicas de juego.

Para evaluar esta primera sesión es necesario utilizar un instrumento de evaluación para esta primera sesión utilice un colorama el cual me permitió reflexionar sobre el saber conceptual, procedimental y actitudinal de los alumnos (ANEXO J).

La evaluación debe ser vista como una herramienta de mejora continua tanto para los estudiantes como para los docentes. Al implementar evaluaciones formativas, los educadores pueden obtener información valiosa sobre el progreso de los alumnos y adaptar su enseñanza en consecuencia. Esto no solo beneficia a los estudiantes al proporcionarles un camino claro hacia la mejora, sino que también permite a los docentes reflexionar sobre su práctica y realizar ajustes necesarios para optimizar el aprendizaje en el aula (Pérez & López, 2020).

Tal como lo menciona el autor, el uso del colorama es decir la evaluación que elegí me permitió identificar y reflexionar sobre los aspectos que es necesario trabajar más e integrar en mis próximas intervenciones.

Analizando los resultados obtenidos en la evaluación pude observar que la mayoría de los alumnos en el saber conceptual se encuentran en un nivel insuficiente ya que el tema no lo habían trabajado, y por último en el saber procedimental y actitudinal se encuentran en proceso.

2.7.1 Reorientación de la primera acción

En esta primera actividad logre identificar algunas áreas de oportunidad además de implementar la primera metodología de gamificación en la cual los alumnos no se sentían confiados para participar, al utilizar la ruleta y pasar a los alumnos al azar algunos lo percibieron como un castigo.

Con base en la respuesta de los alumnos antes las diferentes actividades resaltaron la importancia y el progreso que hubo en esta primera sesión, en la cual los alumnos participaron de manera correcta, se interesaron por participar en las diferentes dinámicas y en su mayoría realizaron los productos solicitados.

Además, observé que muchos alumnos se sintieron más cómodos al realizar la participación de manera voluntaria, ya que no se sentían nerviosos por salir seleccionados en la ruleta. La mayoría levantó la mano cuando les pregunté sobre el sistema solar, lo que indica un aumento en su confianza. La implementación de una tabla de puntos para recompensar la participación también pareció motivar a los estudiantes a involucrarse más.

Aunque el uso de premios motivo la participación, también me preocupaba que los alumnos pudieran volverse dependientes de estas recompensas externas para involucrarse en su aprendizaje, como mencioné al reflexionar sobre la motivación intrínseca y extrínseca

La sesión resultó ser un primer paso positivo, aunque hay áreas que necesitan mejoras. La implementación de la gamificación y el uso de materiales didácticos atrajeron la atención de los estudiantes y promovieron su participación, pero es necesario que continúe trabajando en estrategias que fomenten la motivación intrínseca y garanticen que todos los alumnos se sientan incluidos. Al reflexionar sobre los resultados de la evaluación, tengo claro que debo desarrollar el tema de componente del sistema solar explicando detalladamente a los alumnos cada uno

de estos en mi próxima intervención para abordar las necesidades de aprendizaje de todos mis estudiantes.

2.8 Segunda acción “Llegó el momento de investigar”

La segunda acción se llevó a cabo el día 22 de octubre a las 8:30 de la mañana, de acuerdo a la fase 2: Diseño de la investigación y desarrollo de la indagación (ANEXO K) , el inicio se basó en la presentación de un nuevo juego el cual consistió en un tablero con globos los cuales contenían una serie de preguntas sobre las características de los planetas y las diferencias entre satélites naturales y artificiales (ANEXO K1). El siguiente formato de diálogos lo voy a utilizar para explicar cada una de las intervenciones realizadas por los alumnos mediante la siguiente manera.

MF: Maestra en formación

T: Todos

A1: Alumno 1

A2: Alumno 2

A3: Alumno 3

Intervenciones sesión numero 1

MF: El siguiente juego consiste en reventar un globo con los dardos, solo tiene 2 oportunidades, en cada uno de los globos hay una pregunta sencilla que deberán contestar, la participación será por número de lista, yo mencionare un número al azar y la persona que tenga ese número pasará a jugar. ¿Quedó claro el juego?

T: Siiiiii maestra

MF: El primer participante es A1

(pasa el alumno, en el primer intento logra reventar el globo y doy lectura a la pregunta)

MF: Muy bien, la pregunta es ¿Cuál es la diferencia entre un satélite artificial y uno natural?

A1: El satélite natural es por ejemplo la luna y el artificial es el que está hecho por los humanos.

MF: Si es correcto, vamos con el siguiente participante y es A2, la pregunta es ¿Conoces la clasificación de los planetas, o cómo están divididos?

A2: Sé que están divididos por un cinturón de rocas y los planetas que están de un lado son rocoso y los otros no recuerdo el nombre, pero se supone que son lo contrario a rocosos.

MF: Es correcto si están divididos por el cinturón de asteroides y la clasificación se basa en planetas interiores o rocosos y planetas exteriores o gaseosos.

La respuesta favorable por parte de los alumnos al participar demuestra que este tipo de dinámicas en las cuales se cuestiona al alumno a reflexionar sobre lo que saben mediante juegos me ayuda a mejorar su desenvolvimiento en el aula y a descubrir en qué aspectos es necesario brindar un mayor tiempo para explicar.

Las metodologías activas, que incluyen la formulación de preguntas, son fundamentales en el proceso educativo, ya que fomentan la participación activa del estudiante. Al realizar preguntas, se estimula el pensamiento crítico y se promueve un aprendizaje más profundo, lo que resulta en un mayor compromiso y satisfacción con el proceso educativo (Rodríguez, 2019).

Una de las metodologías que más utilicé durante este proyecto fue el planteamiento de preguntas las cuales me permitieran hacer reflexionar a mis alumnos antes de explicar el tema y después como retroalimentación de los contenidos.

Continuando con el análisis de esta segunda intervención, presente a los alumnos una serie de imágenes sobre los planetas y el sol, de manera grupal los estudiantes acomodaron los planetas, levantando la mano cada uno de los alumnos propuso el lugar que le correspondía a cada planeta.

Para explicar cada una de las características de los planetas, les mostré a los alumnos una presentación digital interactiva la cual llamó la atención de los estudiantes debido a que se mostraban imágenes que se podían mover y se mencionan puntos interesantes de cada planeta y les pedí que realizaran anotaciones de la explicación. (ANEXO L)

Aplicar este tipo de herramientas digitales para contextualizar al alumno me funciono muy bien ya que en todo momento les mostré imágenes e información de una manera que visualmente se interesaran.

La incorporación de tecnologías digitales en el aula ha transformado la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes acceder a una amplia gama de recursos educativos y facilitando la interacción y colaboración entre ellos. Sin embargo, es fundamental que los docentes reciban la formación adecuada para integrar estas herramientas de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, de modo que se maximicen los beneficios del aprendizaje mediado por tecnología (González, 2021).

Para poner en práctica lo aprendido de acuerdo a la explicación que se realizó, los alumnos contestaron un crucigrama de las características de cada planeta y un esquema de en el cual ordenaron los planetas y dieron color a los dibujos basándose en sus anotaciones realizadas.

La mayoría de los trabajos estaban muy bien realizados, por lo que la información proporcionada sirvió para identificar las características de los planetas.

Una vez terminado el tiempo estimado para las actividades los alumnos compartieron sus respuestas con el resto de sus compañeros, la participación fue de manera voluntaria para llevar a cabo el registro de puntos extra por cada intervención y trabajo realizado en clase.

El siguiente tema se explicó de la misma manera que el anterior, el cual fue las diferencias entre satélites naturales y artificiales, en cuanto a los aprendizajes previos de los alumnos me pude percatar que era un contenido que no recordaban, seguí la misma dinámica de explicar con las presentaciones interactivas y realizar anotaciones de los puntos clave.

Para dar cierre a esta segunda sesión y siguiendo la metodología de gamificación la segunda actividad de este proyecto fue el juego de un memorama digital (ANEXO M), este juego consistía en la presentación de diferentes tarjetas las cuales contenían los conceptos analizados hasta el momento, la dinámica se realizó de la siguiente manera:

MF: La siguiente actividad se trata de un juego llamado memorama, ¿Alguna vez lo han jugado?

A1: Sí maestra, se trata de poner varias tarjetas al revés, voltear una tarjeta y si te sale la misma te quedas con el par y gana el que tenga más.

MF: Es correcto, pero en este caso las tarjetas van a ser digitales, y para obtener un par correcto deberán encontrar las palabras que hemos visto junto con su concepto, por ejemplo, nombre del único satélite natural de la tierra

T: la luna

MF: Exacto, entonces todos entendimos cómo vamos a jugar, recuerden que la participación va a ser de manera voluntaria para que acumulen puntos en su tabla.

Una vez explicada la actividad pregunte a los alumnos quien quería participar en el juego del memorama, note que la mayoría levantó la mano y trate de que participaran los alumnos que no les gustaba colaborar en el aula. Los alumnos pasaban a indicar la tarjeta que querían voltear y si coincidía con el concepto ganaban puntos extras para su tabla, de esta manera entre todos lograron terminar el juego y encontrar todos los pares correctos.

El juego es el trabajo de los niños. María Montessori enfatiza que el juego es la actividad más importante en la vida de un niño, ya que les permite experimentar, explorar y aprender de manera natural. Al proporcionar un entorno donde el juego es valorado, los educadores pueden fomentar un aprendizaje significativo que va más allá de la simple memorización de contenidos" (Escuela Bitácoras, 2025).

Tal como lo menciona María Montessori implementar los juegos en el ámbito educativo es la manera más natural para permitir que los alumnos logren explorar nuevos temas y al mismo tiempo se diviertan, la gamificación es el método que elegí para proponer nuevas propuestas para mis alumnos.

La evaluación que realicé para esta segunda sesión la lleve a cabo mediante un colorama (ANEXO N) con los siguientes criterios:

Saber conceptual: El alumno identifica las características de los planetas y las diferencias entre los tipos de satélites

Saber procedimental: El alumno contesta correctamente el esquema de la posición de los planetas y el crucigrama de las características de cada planeta.

Identifica los puntos clave de las presentaciones digitales y realiza anotaciones.

Saber actitudinal: El alumno participa en la dinámica de los globos y el memorama de conceptos.

Con base a los resultados obtenidos pude observar que en la parte actitudinal son muy pocos los alumnos que no participaron en las dinámicas, además de que en esta segunda valoración ya hay alumnos que se encuentran en un rango destacado, conforme vaya avanzando el proyecto pretendo que las evaluaciones en todos los aspectos mejoren y se encuentren una valoración suficiente y destacada.

2.8.1 Reorientación de la segunda acción

Durante el desarrollo de esta segunda sesión observe mediante el uso de los materiales tangibles que la participación no la perciben como un castigo ya que les gusta participar mientras manipulan objetos, es importante considerar para la siguiente intervención que los alumnos ya conocen las características de los planetas y las diferencias entre los tipos de satélites por lo que en la retroalimentación que realice los resultados serán buenos y continuar con los temas planteados será lo adecuado para dar cierre al proyecto de manera adecuada.

De igual manera resaltar que el uso del memorama en esta segunda acción fue muy favorable para realizar una primera evaluación de lo que están aprendiendo en las explicaciones realizadas, durante esta sesión fue muy importante cuestionar al alumno primero para conocer sus conocimientos previos y notar el progreso en cada una de las actividades.

Un punto importante de esta sesión fue el progreso de los alumnos en la participación voluntaria misma que me asegura el progreso de la motivación intrínseca de los alumnos, por lo que en las próximas intervenciones es un aspecto

a replicar para seguir en la construcción de los resultados a obtener. Lo que más me ayudó fueron los trabajos realizados, como el crucigrama y el esquema de los planetas, evidenciaron que los alumnos habían comprendido bien los contenidos y participación voluntaria para compartir sus respuestas también fue un indicador positivo de su integración en la clase.

La sesión fue positiva y logró involucrar a los alumnos de manera efectiva. Sin embargo, es fundamental continuar trabajando en la revisión de contenidos previos y en estrategias que fomenten la motivación intrínseca. A medida que avance en el proyecto, planeó adaptar mis enfoques para asegurar que todos los estudiantes se sientan incluidos y motivados a participar en su propio aprendizaje. La gamificación seguirá siendo una herramienta clave, pero también necesito fortalecer la comprensión conceptual de mis alumnos para que puedan apropiarse del tema.

III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

3.1 Tercera Acción “100 alumnos dijeron”

La tercera sesión de reflexión se llevó a cabo el día 23 de octubre del 2025 a las 9:30 de la mañana, el inicio se realizó de la siguiente manera: organice a los alumnos por equipos mediante la dinámica de estados y capitales la cual consistió en entregar a los alumnos una tarjeta con un estado o capital de la república (ANEXO O1), las parejas se formaron cuando los alumnos buscaron a la persona que tuviera el estado y la capital correctas, una vez conformadas las parejas indique que buscaran otra pareja para trabajar en el siguiente actividad.

La actividad realizada tuvo por nombre “Pirámide de vasos”,(ANEXO O2) les explique a los estudiantes que la actividad se llevará a cabo en el teatro de la escuela el cual se encuentra en frente del salón, di la indicación que por equipos formarán una fila y se colocaran al frente de cada pirámide de vasos rojos, el reto consistió en derribar la torre de vasos que se encontraba al frente de cada equipo, los turnos se llevaron a cabo de acuerdo al orden de las filas, cada alumno tuvo solo una oportunidad de tirar una pelotita de plástico para lograr derribar la torre, una vez derribada la primera torre el equipo contesta una de las siguientes preguntas acerca de los temas analizados en la sesión anterior. Las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿Qué es un satélite natural?
2. ¿Qué es un satélite artificial?
3. ¿Cuál es el satélite natural de la tierra?
4. ¿Qué características diferencian a los satélites naturales de los satélites artificiales?
5. Menciona al menos 3 funciones que cumplen los satélites artificiales lanzados por los humanos.
6. ¿Cuál es el planeta más grande del sistema solar? ¿Cuáles son las características de este planeta gigante?
7. Nombra los 4 planetas gaseosos del sistema solar.

8. ¿Cuál es el planeta más pequeño del sistema solar? ¿Qué características tiene este planeta?

9. ¿Cuál es el planeta más cercano al sol?

Comenzó el juego y los alumnos se encontraban motivados por lograr derribar las torres, contestaron de manera correcta la mayoría de las preguntas, es indispensable presentarles retos a los alumnos en los cuales pongan en práctica sus habilidades de acuerdo al autor Fernández (2025) enfatiza que el juego es una de las herramientas pedagógicas más poderosas a nuestro alcance, pero que a menudo se subestima o no se sabe cómo integrar de manera efectiva. Afirma que "el juego estimula la imaginación y el pensamiento crítico de tus estudiantes. Los juegos de estrategia: les enseñan a planificar, tomar decisiones y considerar las consecuencias de sus acciones. Esto no solo enriquece su aprendizaje, sino que también los prepara para enfrentar desafíos de la vida real".

Una vez que el primer equipo dio respuesta a todos los reactivos les indique que pasarán al salón a revisar cada trabajo realizado de todos los equipos, la dinámica se llevó a cabo de la siguiente manera:

MF: Vamos a revisar sus respuestas empecemos con la primera pregunta: ¿qué es un satélite natural? ¿Quién me quiere compartir su respuesta?

A1: En nuestro equipo, dijimos que un satélite natural es un objeto que gira alrededor de un planeta, como la Luna.

MF: ¡Muy bien! La Luna es un excelente ejemplo. Ahora, ¿qué es un satélite artificial? ¿Equipo dos?

A2: Nuestro equipo puso que un satélite artificial es un objeto creado por los humanos que gira alrededor de la Tierra y los otros planetas.

MF: Correcto, muy buena respuesta. Pasemos a la tercera pregunta que es muy fácil: ¿cuál es el satélite natural de la Tierra? ¿Equipo tres?

A3: Nosotros dijimos que el satélite natural de la Tierra es la Luna.

MF: ¡Excelente! ¿Qué características diferencian a los satélites naturales de los artificiales? ¿Equipo cuatro?

A4: En nuestro grupo pusieron que los satélites naturales son creados por la naturaleza, y los artificiales son fabricados por humanos. También que los naturales la mayoría son más grandes.

MF: ¡Muy bien! Eso es correcto. Por último, ¿qué funciones cumplen los satélites artificiales? ¿Equipo cinco?

A5: Nuestro equipo dijo que los satélites artificiales ayudan en la comunicación, en el clima y en las redes sociales.

De acuerdo a las respuestas obtenidas por los diferentes equipos puede observar que el tema explicado en la sesión anterior les ayudó a comprender el tema y que implementar este tipo de juegos en el cual ponen a prueba sus destrezas y habilidades no los me sirve como evaluación también es un punto a tomar en cuenta para futuras prácticas. La intención de incorporar dinámicas lúdicas y actividades cooperativas responde a la necesidad de fomentar el aprendizaje activo, significativo y motivador. Como sostiene Fernández (2025), el juego en el aula no solo estimula la imaginación y el pensamiento crítico, sino que permite planificar, tomar decisiones y enfrentar desafíos de forma creativa.

Para el desarrollo de la clase explique a los alumnos que se llevaría a cabo el juego de 100 mexicanos dijeron, dividí al grupo en 2 equipos de manera que se distribuyeran por partes iguales, note que varios alumnos se encontraban inconformes con sus compañeros de trabajo sin embargo les comenté que sería una actividad bonita en la cual era importante que todos pudieran convivir. Una vez mencionado lo anterior los alumnos lograron adaptarse a su equipo, luego les di la indicación de que seleccionarán por cada equipo 4 representantes para empezar el juego, pero al observar que la mayoría quería iniciar les dije que todos iban a participar, pero en diferentes rondas. Asimismo, el uso del juego como estrategia didáctica está alineado con lo que propone Gee (2003), quien afirma que los videojuegos y dinámicas similares promueven estructuras cognitivas complejas y habilidades de resolución de problemas. En este sentido, la actividad de “100

mexicanos dijeron” fue una forma de integrar contenido académico con una mecánica familiar para los estudiantes, favoreciendo su participación espontánea.

Al iniciar la actividad de gamificación note que los alumnos mostraron una buena actitud, todos querían participar y representar a su equipo, fue en esta tercera sesión que logre identificar una gran mejoría en cuanto a la manera en la que se desempeñaban en el aula, la motivación intrínseca la estaba logrando poner en práctica por que no mencione nada acerca de la dinámica del juego o la manera de como ganar.

El juego se llevó a cabo de la siguiente manera: luego de elegir en cada equipo a sus cuatro representantes les mencioné que el primer alumno de cada fila iba a dar inicio al juego compitiendo contra el otro equipo.

Cada uno de los representantes se posicionó al frente de una mesa la cual contenía 2 sonajas mismas que para tocar tenían que seguir las indicaciones de la presentadora del juego, en este caso asigne a una alumna para que me apoyara a dar la palabra a sus compañeros.

MF: Como ustedes ya han visto en televisión el juego es muy fácil, se proyectará una pregunta (ANEXO P) y ustedes deberán dar la respuesta más popular, por cada que digan una respuesta el total de puntos aparecerá en la presentación y los puntos se acumularan al final de cada ronda, sólo tienen tres oportunidades para equivocarse y cada que se equivoquen escucharán un sonido, el equipo contrario tendrá la oportunidad de robar los puntos. Su compañera será la encargada de dar la participación en el juego y ella les indicará por ejemplo para tocar la sonaja deberán dar tres saltos y 2 vueltas, el primer alumno que haga sonar la sonaja será el que pueda responder primero la pregunta, ¿Quedó claro?

T: ¡Siiiiii maestra!

A1: Para tocar la sonaja deberán dar 4 brincos y cinco vueltas, a la cuenta de uno, dos y tres.

(Los alumnos representantes de cada equipo llevaron a cabo las indicaciones, la presentadora dio lectura a la pregunta y el alumno respondió la pregunta).

A1: La pregunta es: menciona los planetas con más satélites naturales

A2: Creo que el que tiene más es Júpiter (se observa en la presentación que Júpiter es la respuesta más popular con 20 puntos)

A1: Muy bien pasamos con el equipo ganador, porque es la respuesta más popular. (La ronda se termino hasta que el equipo logro decir todas las respuestas correctas y obtener los 100 puntos).

De acuerdo a la actividad que puse en práctica pude lograr que los alumnos pudieran convivir y que nadie de los estudiantes fuera excluido del juego, de igual manera la motivación de los alumnos para participar en el juego fue muy notable ya que las intervenciones en este caso fueron voluntarias y todos querían intervenir en la sesión. Es aquí donde la motivación intrínseca se pone en practica y los alumnos no necesitan recibir un castigo o esperar un premio para realizar una participación. Este tipo de experiencias pone en evidencia la necesidad de transformar las prácticas tradicionales en el aula. Los estudiantes se mostraron mucho más participativos, motivados y colaborativos cuando las actividades implicaban dinámicas lúdicas. Como menciona Díaz Barriga (2006), el aprendizaje significativo ocurre cuando el alumno es capaz de relacionar los nuevos conocimientos con sus saberes previos y experiencias personales, algo que fue claramente observable en esta sesión.

De acuerdo a las competencias que lleve a cabo en esa sesión fueron

Continuando con el cierre de esta tercera sesión les indiqué a los alumnos que en su libreta realizarán su propio planeta en el cual especificarán las características que tenía, el nombre, las reglas para vivir ahí y la flora y fauna que este tenía. (ANEXO Q)

Los alumnos mostraron sus dibujos pasando al frente y explicando cada una de las características de los mismos.

3.2 Cuarta acción

Al inicio de la clase, comencé compartiendo los resultados de la tabla de investigación. Pregunté a los alumnos:

— "¿Cuáles son las diferencias entre un satélite natural y un artificial?"

Las respuestas fueron variadas y mostraron que los estudiantes tenían una comprensión básica del tema:

— "Los satélites naturales son los que orbitan los planetas, como la Luna, y los artificiales son los que los humanos han creado."

Continué con la siguiente pregunta:

— "¿Cuántos satélites naturales tiene cada planeta?"

Los alumnos comenzaron a mencionar algunos planetas y sus satélites, lo que reflejó que habían estado prestando atención en sesiones anteriores. Esta interacción inicial fue fundamental para activar su conocimiento previo y motivarlos a participar en la clase (Dewey, 1933).

Durante el desarrollo, pregunté si conocían los conceptos de traslación y rotación.

Algunos alumnos levantaron la mano y respondieron:

— "La rotación es cuando un planeta gira sobre su propio eje."

— "La traslación es cuando un planeta se mueve alrededor del sol."

Para profundizar en estos conceptos, presenté un juego de palabras que los alumnos debían ordenar. Les dije:

— "Vamos a organizar estas palabras para formar las definiciones de traslación y rotación."

Los alumnos trabajaron en grupos, y al final, algunos compartieron sus definiciones.

Después, utilicé una lámina para explicar los conceptos y compararlos con las definiciones que habían creado.

Al confrontar lo planificado con lo que realmente sucedió, noté que los alumnos estaban entusiasmados con el juego de palabras, pero algunos necesitaron más orientación para entender cómo organizar las definiciones. Un estudiante comentó:

— "No estoy seguro de cómo usar estas palabras juntas."

Este tipo de comentario me hizo reflexionar sobre la necesidad de ofrecer ejemplos adicionales o una breve explicación antes del ejercicio. La interacción en grupo fue positiva, pero algunos estudiantes se sintieron inseguros acerca de su participación.

El juego "La Tierra se mueve" fue una excelente manera de involucrar a los estudiantes físicamente. Al explicar las reglas, les dije:

— "Cuando diga 'rotación', deben girar sobre su propio eje; si digo 'traslación', deben caminar en círculo."

Los alumnos se divirtieron y participaron activamente, lo que demostró que el aprendizaje kinestésico puede ser muy efectivo para este tipo de contenidos (Mayer, 2009).

La reconstrucción de la clase implica pensar en cómo mejorar la práctica en futuras sesiones. Primero, sería útil dar más ejemplos y explicaciones antes de actividades como el juego de palabras, para asegurar que todos los estudiantes comprendan lo que se espera de ellos. Podría incluir una breve demostración o un ejercicio inicial que facilite la organización de las palabras.

Además, el juego "La Tierra se mueve" podría ampliarse con preguntas relacionadas que refuercen los conceptos de traslación y rotación en un contexto más amplio. Por ejemplo, podría preguntar:

— "¿Qué efectos tiene la rotación sobre el clima en la Tierra?"

Otra mejora sería en la fase de cierre. Si bien el juego de "100 mexicanos dijeron" fue divertido y competitivo, podría incluir una revisión de las respuestas después de cada ronda para asegurar que todos los estudiantes comprendan el material. Esto también promovería la discusión y el aprendizaje colaborativo.

Finalmente, se podría considerar la utilización de recursos visuales adicionales, como videos cortos que muestren los movimientos de los planetas, para ayudar a los alumnos a visualizar mejor los conceptos de traslación y rotación. Esto puede ayudar a evitar la sobrecarga cognitiva y facilitar un aprendizaje más efectivo (Brusilovsky & Millán, 2007).

CONCLUSIONES

La implementación de la gamificación en el aula mediante la metodología STEAM ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación de los estudiantes de sexto grado de acuerdo a los resultados obtenidos en cada una de las intervenciones realizadas. A continuación, se presentan las respuestas a las preguntas clave que guían este informe.

Para diagnosticar la implementación de la gamificación y su impacto en la motivación, se utilizaron diagnósticos y entrevistas al inicio y al final del periodo de acuerdo al cronograma utilizado en el plan de acción. Estas herramientas permitieron captar las percepciones de los estudiantes sobre las actividades gamificadas y su nivel de interés en los contenidos. Los resultados iniciales mostraron una motivación moderada hacia el aprendizaje, mientras que después de la implementación de la gamificación, el 85% de los estudiantes reportó sentirse más entusiasmados con las clases.

Además, observaciones en el aula durante las actividades revelaron que los estudiantes estaban más dispuestos a participar y colaborar, lo que indica un cambio positivo en su actitud hacia el aprendizaje.

A través de la metodología STEAM, se diseñaron diversas actividades que incorporaron elementos de gamificación. Por ejemplo, se llevaron a cabo juegos de rol en los que los estudiantes asumían el papel de planetas y satélites, simulando sus movimientos en el sistema solar. Otra actividad consistió en un concurso de preguntas y respuestas, donde los alumnos compitieron en equipos para responder sobre conceptos clave relacionados con el tema. Estas actividades no solo hicieron el aprendizaje más dinámico, sino que también fomentaron el trabajo en equipo y la resolución de problemas, elementos fundamentales de la metodología STEAM. lo que se evidenció en el aumento del interés y la participación de los alumnos.

La evaluación de las actividades se realizó mediante rúbricas que medían tanto el proceso como el resultado del aprendizaje. Se consideraron aspectos como la participación, la colaboración y el conocimiento adquirido. Además, se realizaron encuestas de satisfacción donde los estudiantes expresaron sus opiniones sobre

las actividades gamificadas. Este enfoque permitió obtener una visión integral del impacto de la gamificación en el aula, se tradujo en ajustes en las actividades para mejorar la experiencia de aprendizaje en tiempo real.

La interpretación de los resultados reveló un aumento significativo en el compromiso y la motivación de los estudiantes. Al comparar las evaluaciones previas y posteriores a las actividades gamificadas, se observó que los alumnos no solo mejoraron en su rendimiento académico, sino que también mostraron un mayor interés por los temas tratados. Esto se corroboró con la retroalimentación positiva recibida en las encuestas, donde muchos estudiantes expresaron que disfrutaron más las clases. Este hallazgo respalda la idea de que la gamificación, cuando se implementa adecuadamente, puede transformar la experiencia educativa.

La implementación de la gamificación en el aula mediante la metodología STEAM ha sido una experiencia enriquecedora tanto para los estudiantes como para mí como docente en formación. Los resultados demuestran que, al diagnosticar adecuadamente la motivación, realizar actividades creativas y evaluar efectivamente, se puede mejorar significativamente el aprendizaje y la participación de los alumnos. Esta práctica no solo fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos en el mundo real con un enfoque colaborativo y crítico.

RECOMENDACIONES

El desarrollo de las actividades de este documento permite ofrecer algunas recomendaciones sobre las complicaciones o limitantes que se presentaron al implementar la gamificación en el aula. Es fundamental comprender estas dificultades para lograr una crítica constructiva sobre nuestra práctica docente y reflexionar sobre nuestra profesionalización.

Considero importante señalar que abordar la situación del aprendizaje y el comportamiento de los alumnos es un reto. Ambas áreas están interrelacionadas, pero cada una requiere atención específica. Sin embargo, en mi experiencia docente, los resultados fueron positivos, ya que la gamificación logró generar un ambiente más motivador y mejoró notablemente la conducta en el aula.

Es crucial tener claro qué aspectos se desean atender con los alumnos, ya que no es posible solucionar todas las problemáticas del grupo. Como docentes, debemos enfocarnos en aquellas que impactan directamente el aprendizaje y bienestar de los estudiantes.

Las actividades de gamificación que desarrollamos fueron efectivas, pero el tiempo fue un factor limitante. Hubiera sido ideal implementarlas en varias sesiones y, si se hubiera incluido la participación de los padres de familia, esto podría haber incrementado el compromiso de los alumnos para mejorar su conducta.

El ambiente de aprendizaje que el docente crea en el aula debe enfocarse en dos áreas: facilitar el conocimiento a través de procesos y gestionar el comportamiento de los alumnos. Para ello, es fundamental utilizar materiales variados, tanto impresos como digitales, que permitan trabajar de manera efectiva y obtener resultados positivos.

También es importante reconocer que no se pueden abordar todas las problemáticas del grupo. Necesitamos priorizar aquellas que afectan el aprendizaje y el bienestar de los alumnos, para maximizar el impacto de nuestras acciones.

Además, me gustaría resaltar la relevancia del uso de materiales de apoyo en las actividades. Estos recursos enriquecen el aprendizaje, pero deben alinearse con los estilos de aprendizaje de los alumnos para asegurar su aceptación. Asimismo, es

esencial que el docente conozca el contexto del aula y las limitaciones que puedan existir al utilizar ciertos materiales.

Un aspecto relevante en mi intervención es que la conducta no debe simplemente ser cambiada, sino mejorada. Debemos identificar qué limita el ambiente de clase y qué origina conductas problemáticas. Mi papel como docente es actuar de manera ética y razonable, aplicando valores y promoviendo actitudes positivas que sirvan de ejemplo para mis alumnos. La modificación de conducta requiere estrategias continuas y comprometidas, en lugar de simplemente colocar materiales que incentiven un comportamiento superficial.

Es fundamental que los alumnos reflexionen sobre su actuar y confíen en su capacidad para mejorar cada día. Todos pueden comportarse adecuadamente en el aula, sin etiquetarse como "alumnos problemáticos".

Asimismo, la evaluación es una parte crucial del proceso. Debemos conocer qué es la evaluación, sus tipos y su funcionalidad, para aplicarla de manera efectiva y obtener resultados tanto cuantitativos como cualitativos. Utilizar instrumentos de evaluación adecuados para cada actividad es vital; si solo evaluamos por cumplir, estaremos realizando evaluaciones sin objetivos claros. Debemos definir bien qué queremos evaluar y cómo lo haremos, para que la gamificación realmente beneficie a nuestros alumnos.

REFERENCIAS

- Ajello, A. (2003). La motivación escolar: Teoría y práctica. Ediciones Morata. [Redalyc.MOTIVACIÓN: PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ALGUNAS CONSIDERACIONES DE SU IMPORTANCIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO](#)
- Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. W.H. Freeman. [Albert Bandura-Self-Efficacy The Exercise of Control-W. H. Freeman & Co \(1997\).pdf](#)
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Deterding, S. (2011). *Gamification: Toward a definition*. En D. Tan & B. Begole (Eds.), *Proceedings of the CHI 2011 Workshop on Gamification* (pp. 12–15). Vancouver: ACM. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Diario Oficial de la Federación. (2011). *Ley General de Educación*. Secretaría de Gobernación. https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5176007&fecha=28%2F01%2F2011
- Fernández, M. (2014). La investigación educativa: Métodos y técnicas. Editorial Graó. <https://www.editorialgrao.com/libros/la-investigacion-educativa-metodos-y-tecnicas/>
- Fernández, X. (2025). La importancia del juego en el aprendizaje. *Asuntos Docentes*. <https://asuntosdocentes.com.ar/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje/>
- García, C. (2018). Reflexiones sobre la práctica docente. *Revista de Educación*, 375, 45-67. <https://doi.org/10.6018/revista.375.123456>
- González, A. (2021). *El uso de tecnologías digitales en la educación: Retos y oportunidades*. *Revista de Educación y Tecnología*, 12(3), 45-60. <https://doi.org/10.1234/ret.2021.123456>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>

Locke, E. A., & Latham, G. P. (2002). Building a practically useful theory of goal setting and task motivation: A 35-year odyssey. *American Psychologist*, 57(9), 705-717. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.57.9.705>

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Moreno, R. (2016). La retroalimentación en el aula: Estrategias para mejorar el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 48(1), 45-58. <https://doi.org/10.1016/j.rlp.2015.10.002>

Núñez, J., & Naranjo, M. (2024). *Gamificación en el aula: Estrategias y beneficios*. Editorial Síntesis.

Secretaría de Educación Pública. (2018). *Plan de estudios 2018. Educación básica*. Secretaría de Educación Pública. <https://dgesum.sep.gob.mx/planes2018>

Secretaría de Educación Pública. (2022). *Marco curricular y plan de estudios 2022 de la educación básica mexicana*. Secretaría de Educación Pública. <https://revistadgepe.gob.mx/2022/01/31/consulta-el-marco-curricular-y-plan-de-estudios-2022-de-la-educacion-basica-mexicana/>

LISTA DE ANEXOS

- **ANEXOS A:** UBICACIÓN DE LA ESCUELA PRIMARIA DR. JOSE MARIA LUIS MORA
- **ANEXO A1:** FACHADA DE LA ESCUELA PRIMARIA DR. JOSE MARIA LUIS MORA
- **ANEXO A2:** CROQUIS DE LA ESCUELA PRIMARIA DR. JOSE MARIA LUIS MORA
- **ANEXOS B:** CICLO REFLEXIVO DE SMYTH
- **ANEXOS C:** PRIMERA ACCIÓN PLANEACION
- **ANEXO C1:** ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ALUMNOS QUE SIRVIERON PARA EL DIAGNÓSTICO DE MI PLAN DE ACCIÓN
- **ANEXO C2:** ENCUESTAS CONTESTADAS REALIZADAS A LOS ALUMNOS QUE SIRVIERON PARA EL DIAGNÓSTICO DE MI PLAN DE ACCIÓN
- **ANEXO C3:** RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS DE LOS ALUMNOS
- **ANEXOS D:** SEGUNDA ACCIÓN
- **ANEXO D1:** FOTOGRAFÍAS DEL DESARROLLO DE LA SEGUNDA ACCIÓN
- **ANEXO D2:** INSTRUMENTOS UTILIZADOS PARA EVALUAR LA SEGUNDA ACCIÓN
- **ANEXOS E:** TERCERA ACCIÓN
- **ANEXO E1:** FOTOS DEL DESARROLLO DE LA ACCIÓN 3
- **ANEXO E2:** INSTRUMENTOS UTILIZADOS PARA EVALUAR ACCIÓN 3
- **ANEXOS F:** CUARTA ACCIÓN
- **ANEXO F1:** FOTOS DEL DESARROLLO DE LA ACCIÓN 4

- **ANEXO F2:** INSTRUMENTO PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD
- **ANEXO F3:** LÍNEA DEL TIEMPO REALIZADA POR UN ALUMNO
- **ANEXO F4:** INSTRUMENTO YA EVALUADO PARA LA LÍNEA DEL TIEMPO

Anexo A

UBICACIÓN DE LA ESCUELA PRIMARIA DR. JOSE MARIA LUIS MORA

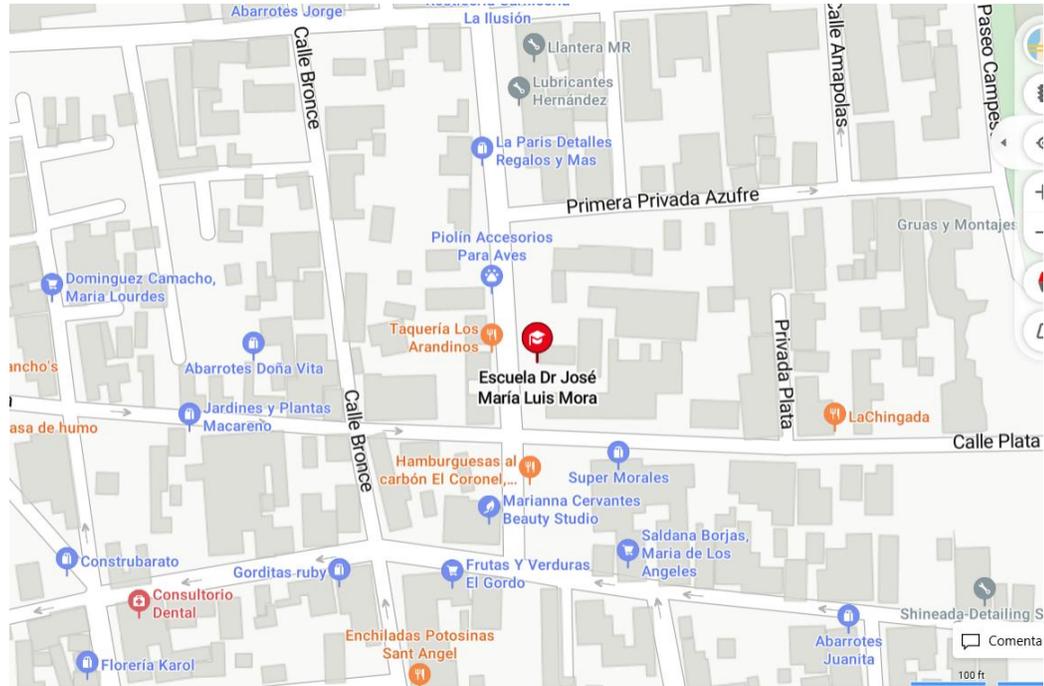


Imagen satelital de la localización de la escuela primaria Dr. José María Luis Mora, ubicada en la colonia Morales.SLP.

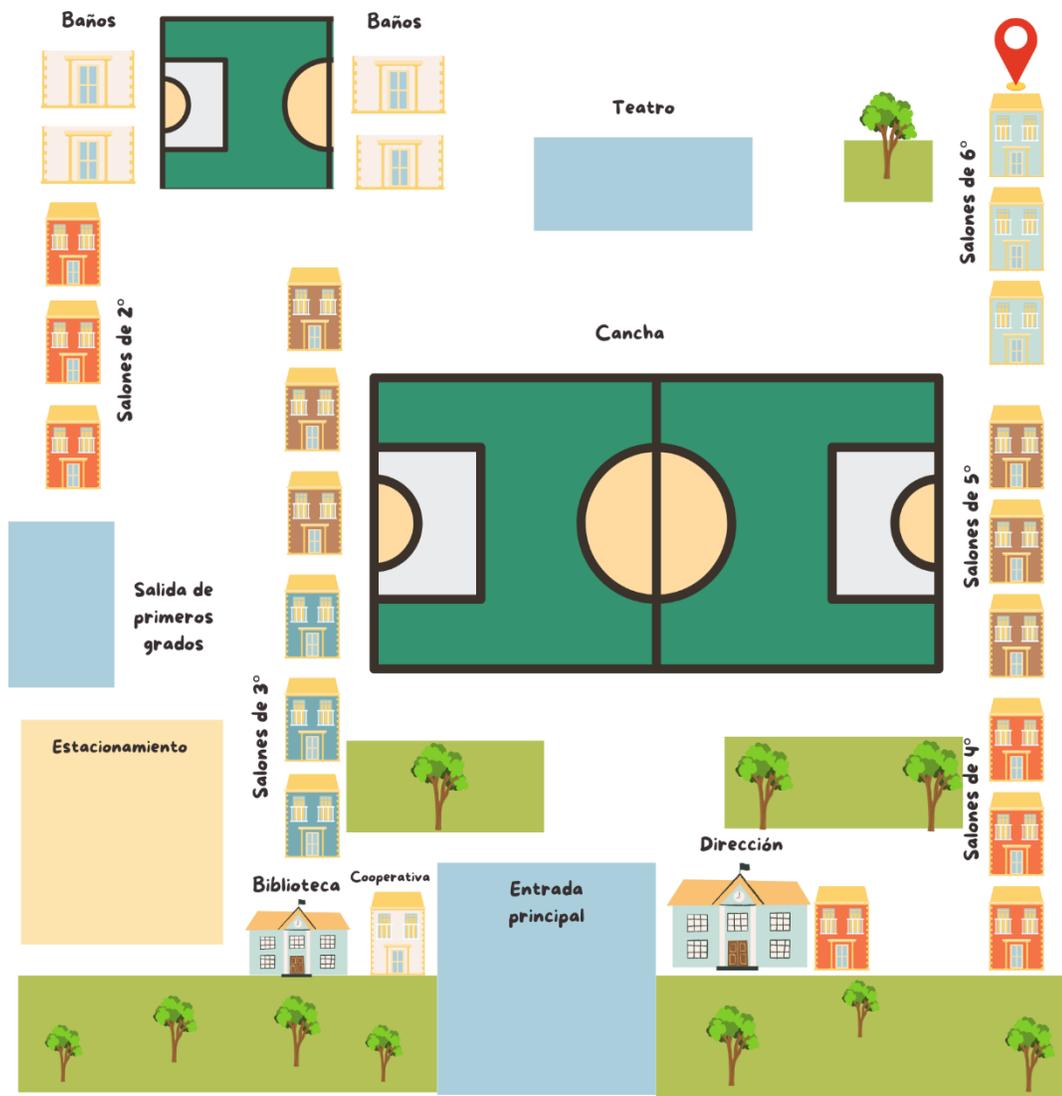
Anexo A1
FACHADA DE LA ESCUELA



Fachada de la escuela primaria Dr. José María Luis Mora
Fotos: septiembre 2022 / Escuela primaria Dr. José María Luis Mora

Anexo A2

Croquis de la escuela



Croquis de la escuela primaria Dr. José María Luis Mora

Elaboró: Karla Nayeli López Montalvo

Anexo B
CICLO REFLEXIVO DE SMYTH



Ciclo Reflexivo de Smyth (1991), el cual fue base para analizar cada una de las acciones descritas en el documento.

Anexo C
DIAGNÓSTICO SOBRE LA MOTIVACIÓN

Diagnostico

Nombre _____

9. ¿Qué factores crees que afectan tu motivación en el aula?

La dinámica de las actividades
La relación con tus compañeros
La forma en que enseña el maestro
Otros (especificar)

10. ¿Te sientes emocionado al aprender cosas nuevas en clase?

Sí, siempre
A veces
Rara vez
Nunca

11. ¿Qué tipo de actividades prefieres en clase?

Actividades prácticas (juegos, experimentos)
Clases teóricas (lecturas, exposiciones)
Trabajos en grupo
Actividades individuales

12. ¿Qué tan seguido hablas con el maestro sobre tus dudas o problemas?

Siempre
A menudo
A veces
Rara vez

13. ¿Cómo te sientes al recibir retroalimentación sobre tu trabajo?

Muy bien
Bien
Regular
Mal

14. ¿Qué cambios crees que podrían mejorar tu motivación en clase?

Más actividades divertidas
Menos tareas
Más interacción con compañeros
Otros (especificar)

15. ¿Tienes alguna sugerencia para hacer las clases más interesantes?

Diagnostico

Nombre _____

1. ¿Te gusta participar en clase?

Sí
No
A veces

2. ¿Cómo te sientes cuando tienes que hablar frente a tus compañeros?

Muy cómodo
Cómodo
Inseguro
Muy inseguro

3. ¿Con qué frecuencia terminas las actividades que se te asignan en clase?

Siempre
A menudo
A veces
Rara vez

4. ¿Qué tan interesante encuentras las actividades que realizas en clase?

Muy interesantes
Interesantes
Poco interesantes
Nada interesantes

5. ¿Qué te motiva a participar en las actividades de clase?

La diversión
Las recompensas (puntos, reconocimientos)
El interés por aprender
No me motiva nada

6. ¿Sientes que tus opiniones son valoradas por el maestro?

Siempre
A menudo
A veces
Rara vez

7. ¿Cómo te sientes cuando no entiendes algo en clase?

Frustrado
Motivado a preguntar
Indiferente
Desanimado

8. ¿Te gusta trabajar en equipo con tus compañeros?

Sí, mucho
A veces
No mucho
No, para nada

Hoja de trabajo: Diagnóstico

Elaboración propia: Karla Nayeli López Montalvo

Anexo D1

PLANEACION PRIMERA ACCIÓN



TÍTULO DEL PROYECTO¹: Juego y aprendo				
Fase:	5	Fecha de inicio:	07 de octubre del 2024	Libro: <input type="checkbox"/> Proyecto de Aula <input type="checkbox"/> Proyectos Escolares <input type="checkbox"/> Proyecto Comunitario
Grado:	6°	Fecha de cierre:	10 de octubre del 2024	
Propósito del proyecto: Que el alumno participe en las actividades de gamificación con la intención de motivarlos a formar parte del proyecto				
Campo Formativo		Procesos de Desarrollo de Aprendizaje² (en caso de no aplicar colocar "—" en el espacio correspondiente)		
<input type="checkbox"/> Lenguajes		_____		
<input type="checkbox"/> Saberes y Pensamiento Científico		Describe características de forma, ubicación, tamaño, distancia, color y temperatura de algunos componentes del Universo: galaxias y estrellas. Describe las características principales de la Vía Láctea, y la reconoce como la galaxia en la que se ubica el Sistema Solar. Indaga, argumenta y valora la importancia de diversas aportaciones culturales, científicas y tecnológicas, entre ellas, los telescopios, satélites artificiales y sondas espaciales en la investigación y conocimiento del Universo		
<input type="checkbox"/> Ética, Naturaleza y Sociedades		_____		
<input type="checkbox"/> De lo Humano y lo Comunitario		_____		
Problema del contexto: Los alumnos presentan una falta de motivación				
Ejes articuladores				
<input type="checkbox"/> Inclusión <input type="checkbox"/> Pensamiento crítico <input type="checkbox"/> Interculturalidad Crítica <input type="checkbox"/> Igualdad de género <input type="checkbox"/> Vida saludable <input type="checkbox"/> Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura <input type="checkbox"/> Artes y experiencias estéticas				



Momento ¹	Sesión/Fecha	Actividades a desarrollar por sesión en vinculación con los LTG	Recursos didácticos
Planeación	1 21 de octubre del 2024 Diagnostico	<p>Inicio: (15 min) Explicar a los alumnos que en las siguientes actividades se trabajará con el proyecto Juego y aprendo. Entregar a los alumnos un diagnóstico realizado para conocer los factores del nivel de motivación del grupo. Pedir a los alumnos que contesten con mucha honestidad y que las respuestas no serán compartidas. Mostrar a los alumnos una caja de crayolas la cual contiene algunas preguntas previas sobre el tema componentes del sistema solar, con ayuda de una ruleta digital los alumnos pasaran al azar a tomar una pregunta y contestar con base a sus aprendizajes previos.</p> <p>Desarrollo: (30 min) Indicar a los alumnos que deberán escribir en su cuaderno como sería una clase ideal donde se lleve a cabo el tema de componentes del sistema solar, se comparten algunas respuestas con el resto del grupo, se explica a los alumnos el uso de una tabla la cual contiene el registro de puntos por cada participación y entrega de trabajo realizado. Mostrar algunos dibujos acerca de como se sienten y de que manera se ve reflejado en el dibujo realizado. La siguiente actividad consiste en explicar a los alumnos que se proyectara una serie de preguntas de nuestro primer juego llamado "juego y aprendo", leer en voz alta las siguientes reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la participación de tus compañeros. • Si sabes la respuesta guarda silencio y espera el robo. • Tienes 5 segundos para contestar. • Para ganar el robo solo tienes que levantar la mano y guardar silencio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruleta de participación • Caja de crayolas • Juego digital "juego y aprendo" • Hoja de lista de tareas



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
ESC.PRIM. OF. MAT. "JOSE MARIA LUIS MORA"
C.C.T.: 24DPRO980Z ZONA ESCOLAR: 167
DOCENTE EN FORMACIÓN: KARLA NAYELI LOPEZ MONTALVO



		<p>Por cada pregunta habrá un temporizador para elegir la respuesta y anotarla en la libreta. Al terminar el tiempo la pregunta correcta se indicará</p> <p>Cierre:(10 min) Se pregunta a los alumnos ¿Cuántas respuestas correctas obtuvieron?, ¿Qué les pareció la dinámica?, ¿Cómo se sintieron con la implementación de los juegos? ¿Qué aprendizajes obtuvieron en esta primera sesión?</p>	
--	--	---	--

Anexo C2

Caja de crayolas con preguntas previas



Fotografía: Material caja de crayolas con preguntas previas

Anexo C3

RULETA DE PARTICIPACIONES

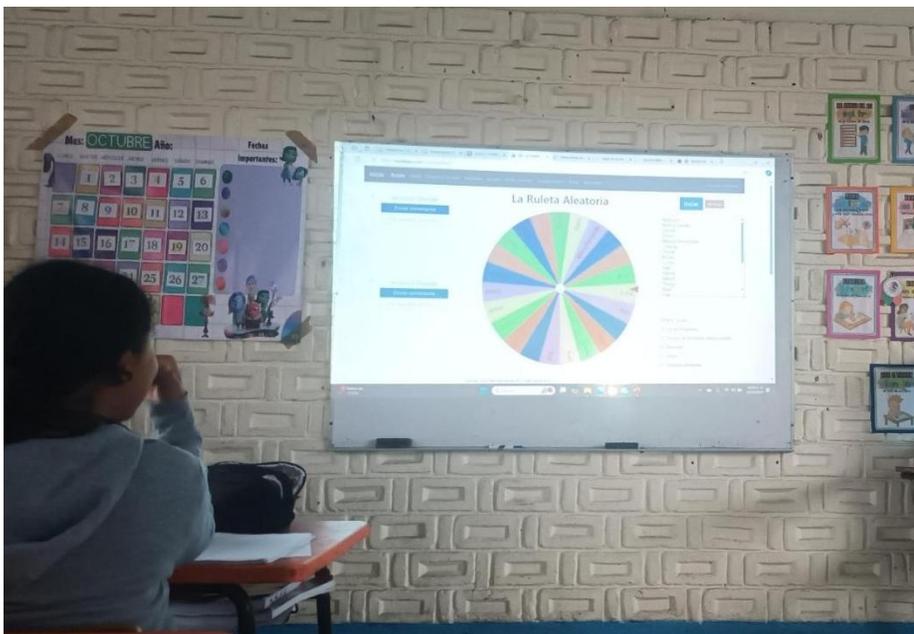
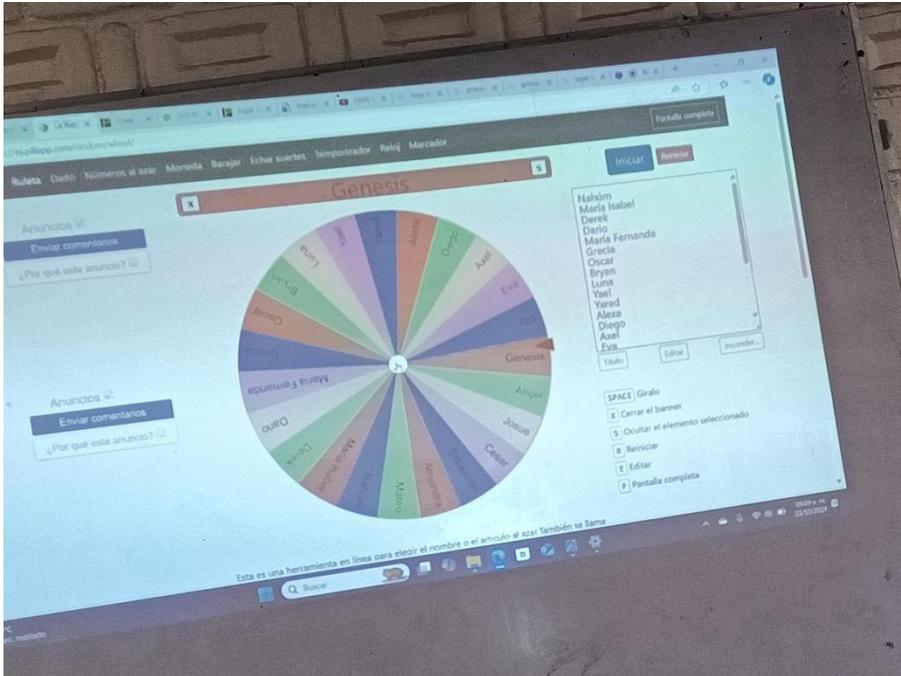


Imagen:Uso de la ruleta de participaciones

Anexo C4
CUESTIONAMIENTOS PREVIOS



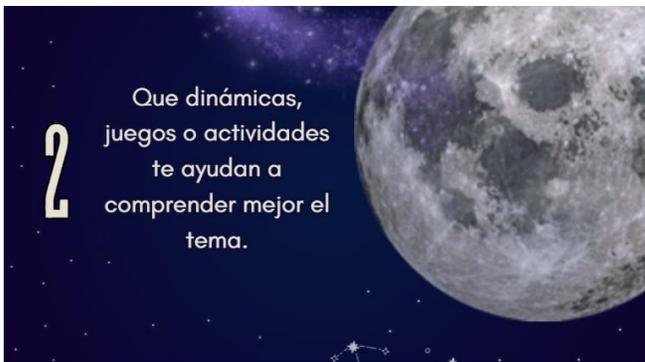
**SABERES Y PENSAMIENTO
CIENTÍFICO**

Contesta las siguientes
preguntas en tu cuaderno



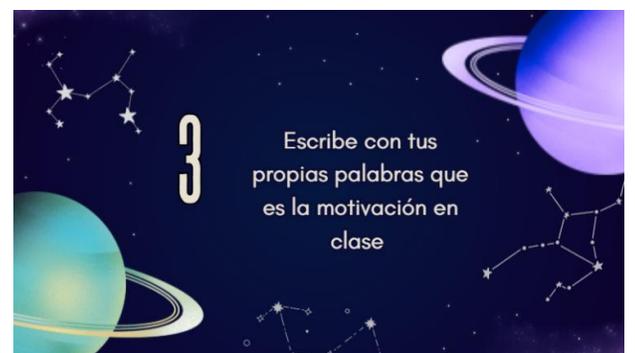
1

Describe en tu
cuaderno como sería
una clase ideal
acerca del tema
sistema solar



2

Que dinámicas,
juegos o actividades
te ayudan a
comprender mejor el
tema.



3

Escribe con tus
propias palabras que
es la motivación en
clase



4

Escribe el orden
correcto de los 8
planetas de nuestro
sistema solar



5

Realiza un dibujo
expresando como te
sientes hoy

Imágenes de diapositivas para preguntas previas.

Anexo C5

HOJA DE REGISTRO PARA PUNTOS POR ACTIVIDADES Y PARTICIPACIONES

Lista de Tareas y participaciones

Semana : Mes :

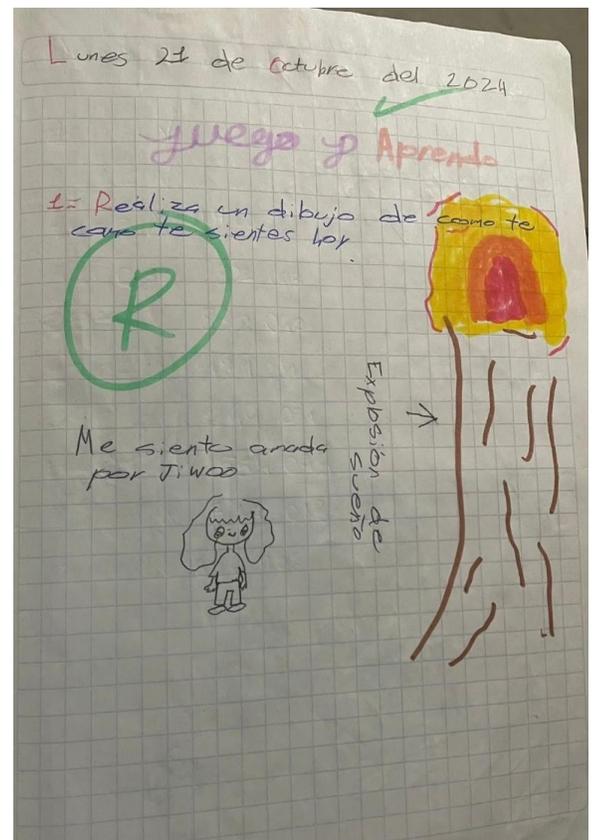
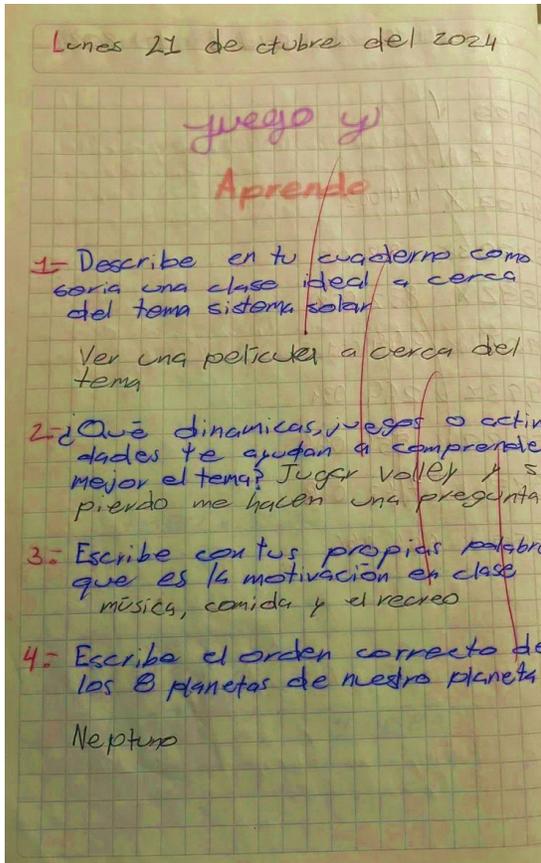
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					

Elaboración propia: Karla Nayeli López Montalvo

Hoja de registro para tareas y participaciones

Anexo C5

RESPUESTAS DE LAS PREGUNTAS PREVIAS



Fotografía: Trabajo de preguntas y respuestas previas

Anexo C6

RESPUESTAS DE LAS PREGUNTAS PREVIAS

Saberes 21 Lun oct 24

Juego y aprendo

Describe en tu cuaderno como sería una clase ideal acerca del sistema solar viendo todo del sistema solar

Que dinámicas, juegos o actividades te ayudan a comprender mejor el tema

Que cada uno sea un planeta maquetas

Escribe con tus propias palabras con tus propias palabras que es la motivación de clase

juegos o basta o musica

Saberes 21 Lun oct 24

Escribe el orden correcto de los 8 planetas de nuestro sistema solar

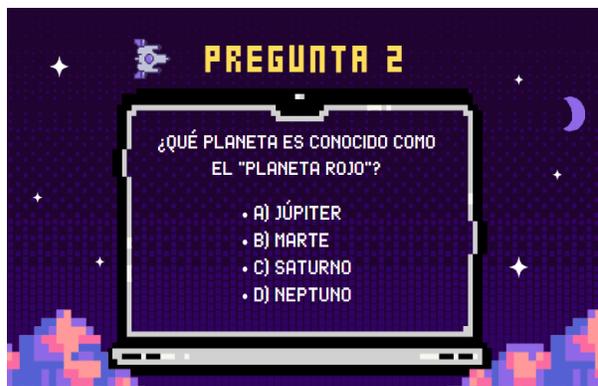
mercurio, venus tierra marte jupiter saturno urano neptuno

Realiza un dibujo expresando como te sientes hoy



Anexo C7

RESPUESTAS DE LAS PREGUNTAS PREVIAS



PREGUNTA 3

¿CUÁL ES EL PLANETA MÁS GRANDE DEL SISTEMA SOLAR?

- A) SATURNO
- B) JÚPITER
- C) URANO
- D) NEPTUNO

RESPUESTA

¿CUÁL ES EL PLANETA MÁS GRANDE DEL SISTEMA SOLAR?

- A) SATURNO
- B) JÚPITER
- C) URANO
- D) NEPTUNO

PREGUNTA 4

¿QUÉ PLANETA TIENE ANILLOS VISIBLES?

- A) MERCURIO
- B) VENUS
- C) SATURNO
- D) PLUTÓN

RESPUESTA

¿QUÉ PLANETA TIENE ANILLOS VISIBLES?

B) SATURNO

PREGUNTA 5

¿CUÁL ES EL CUARTO PLANETA DESDE EL SOL?

- A) TIERRA
- B) MARTE
- C) JÚPITER
- D) SATURNO

RESPUESTA

¿CUÁL ES EL CUARTO PLANETA DESDE EL SOL?

B) MARTE

Anexo C7

RÚBRICA DE LA PRIMERA SESIÓN



Evaluación de la primera sesión diagnóstica			
Saber conceptual: El alumno identifica los elementos del sistema solar, y sus características de acuerdo a sus conocimientos previos. Saber procedimental: El alumno realiza las actividades planeadas: 1. Preguntas previas y dibujo de como se sienten 2. Respuestas de las preguntas presentadas de acuerdo a los tiempos marcados Saber actitudinal: El alumno participa compartiendo las respuestas a las preguntas previas, y en el juego de preguntas.	Escala de valoración (colorama)		Insuficiente
			En proceso
			Suficiente
			Destacado
Nombre del estudiante	Saber conceptual	Saber Procedimental	Saber actitudinal
1. <u>María</u> Isabel	Insuficiente	Suficiente	En proceso
2. Nahum	Suficiente	Suficiente	Suficiente
3. Mateo	Insuficiente	En proceso	En proceso
4. Axel	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente
5. Luna	En proceso	Suficiente	En proceso
6. Grecia	Suficiente	Suficiente	Suficiente
7. Josué	En proceso	En proceso	Suficiente
8. Genesis	Insuficiente	En proceso	Insuficiente
9. <u>Dario</u>	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente
10. Eva	En proceso	En proceso	Insuficiente
11. <u>Sebastian</u>	Insuficiente	En proceso	Insuficiente
12. Diego	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente

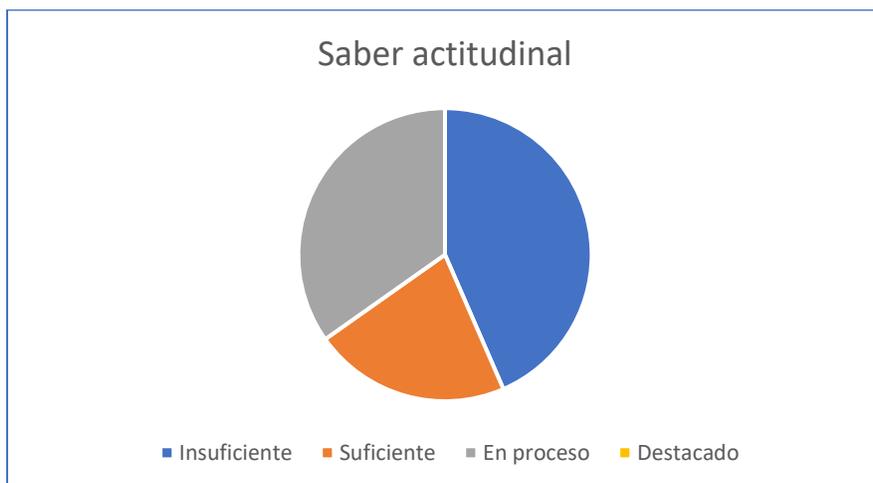
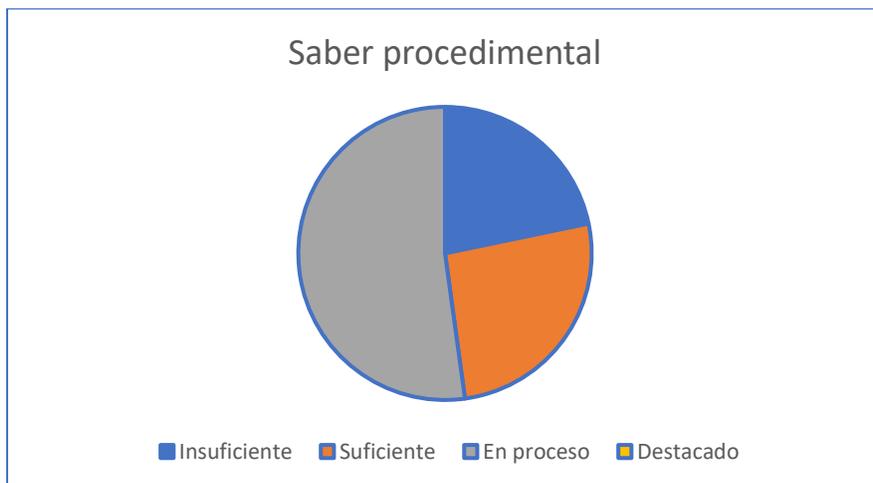
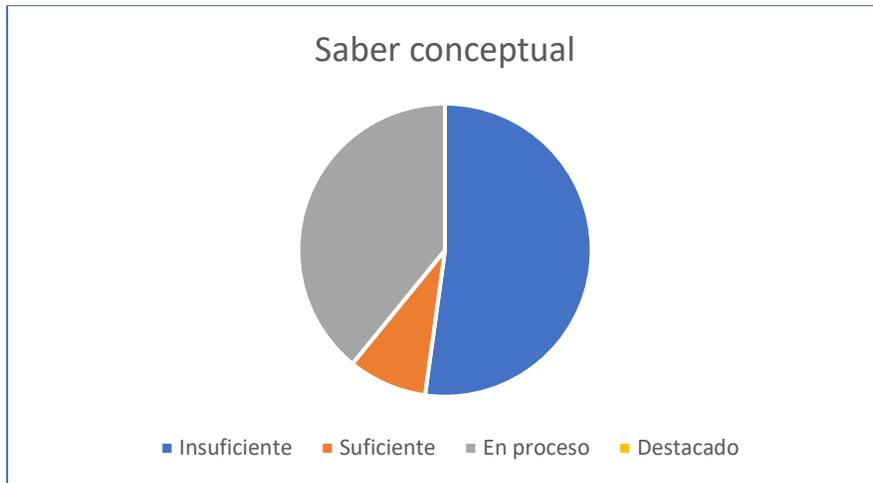
13. Bryan	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente
14. Cesar	En proceso	En proceso	Suficiente
15. <u>Angel</u>	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente
16. Yared	Insuficiente	En proceso	Insuficiente
17. Aylin	En proceso	Suficiente	En proceso
18. <u>Yael</u>	En proceso	En proceso	Suficiente
19. <u>María</u> Fernanda	Insuficiente	En proceso	Insuficiente
20. <u>Itza</u>	En proceso	Suficiente	En proceso
21. Derek	Insuficiente	En proceso	En proceso
22. Alejandra	Insuficiente	En proceso	En proceso
23. Oscar	En proceso	En proceso	En proceso

Imagen: Colorama instrumento de evaluación



Anexo C8

GRÁFICAS DE LA SEGUNDA ACCIÓN



Anexo D1

PLANEACIÓN DE LA SEGUNDA ACCIÓN

<p>Fase 2: Diseño de la investigación y desarrollo de la indagación</p>	<p>2 22 de octubre del 2024</p>	<p>Inicio: (10 min) Se presenta a los alumnos un tablero con globos los cuales contienen preguntas previas sobre el tema componentes del sistema solar. Se explica a los alumnos que con ayuda de un dardo entregado por la docente en formación deberán reventar un globo y contestar la pregunta que les salga.</p> <p>Desarrollo: (30 min) Presentar a los alumnos imágenes de los planetas, en el pizarrón se colocará el sol y de manera grupal se ordenarán los planetas con su nombre. Explicar a los alumnos las partes del sistema solar mediante una presentación didáctica la cual contiene las características principales de los planetas, pedir a los alumnos que realicen anotaciones de lo más importante en su cuaderno. Para evaluar que tanto comprendieron los alumnos, entregar dos hojas de trabajo, en la primera deberán poner en práctica las</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero con globos y preguntas • Dardos • Presentaciones interactivas de las características de los planetas y los tipos de satélites • Juego digital memorama
---	-------------------------------------	--	---

		<p>características de cada planeta y en la segunda el orden correcto de los mismos. Presentar a los alumnos un video interactivo con las diferencias entre satélite natural y artificial indicar a los alumnos que tomen notas de los puntos más importantes.</p> <p>Cierre: (10 min) Explicar a los alumnos que para poner en práctica lo aprendido a partir de la presentación y el video, se jugará de manera grupal con un memorama el cual consta en una serie de imágenes del sistema solar y en la otra una pequeña descripción de los objetos que hasta ahora hemos estudiado. La participación se realiza de manera voluntaria para obtener puntos extras en las tablas de los alumnos.</p>	
--	--	---	--

Anexo D2
DINÁMICA DE GLOBOS CON PREGUNTAS

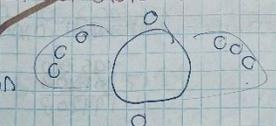


Imagen: actividad de tablero de preguntas

Anexo D4

EVIDENCIAS DE ANOTACIONES

Componentes del sistema solar



1. Traslación
2. Rotación

Características de los Planetas

- esta formado por una estrella llamada Sol
- también giran sobre ellos y se llama rotación.

1

- es el primer planeta gaseoso
- Saturno el planeta de las anillas
- Urano el gigante de hielo
- Neptuno el planeta más alejado del Sol
- el nombre hace referencia al dios romano de los océanos por ser un planeta de color azul

- hace años estuvo cubierto por grafito
- Venus es el planeta más caluroso
- tiene una atmósfera muy densa que provoca un efecto invernadero
- la tierra gira alrededor del Sol y tarda 365 días en dar la vuelta
- la tierra gira sobre si misma y tarda 24 horas en dar una vuelta completa
- la luna el único satélite natural de la tierra
- es la responsable de las mareas que hay en la tierra y sin ella el nivel del mar subiría en las costas
- Marte tiene 2 lunas y es el planeta del sistema solar y es rojo
- Júpiter el planeta gigante

2

Satélites artificiales: Objetos creados por el hombre que orbitan la tierra se utilizan para comunicaciones.

Lunas: satélites naturales que orbitan planetas. La tierra solo una.

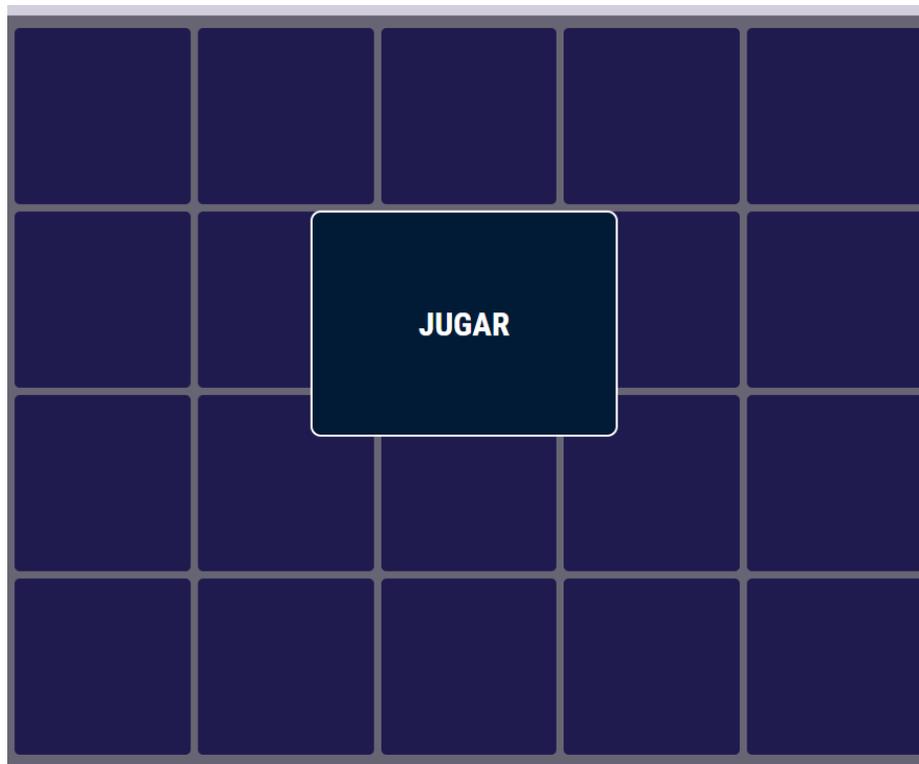
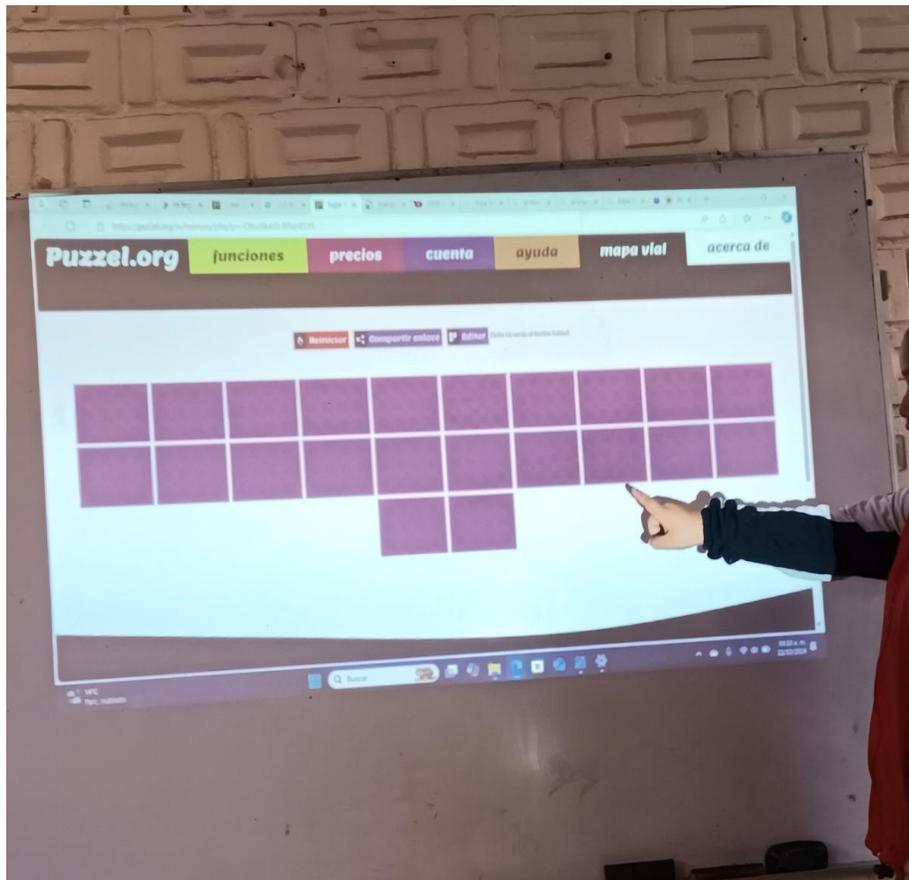
Duración de la rotación: movimiento en el que la tierra gira y tiene una duración de 24 horas.

Sol: estrella en el centro del sistema solar cuya gravedad mantiene a los planetas y otros objetos en órbita.

Evidencias de anotaciones sobre la contextualización del tema

Anexo D5

MEMORAMA DE CONCEPTOS



Anexo D6

Evaluación de la segunda sesión

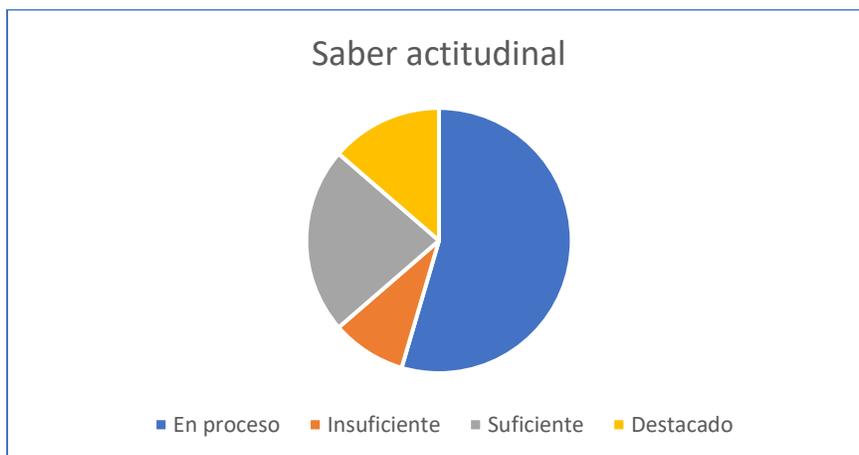
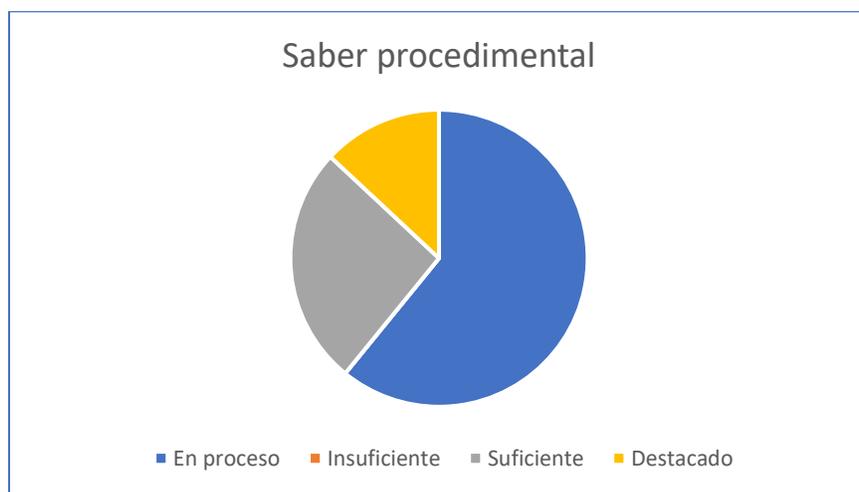
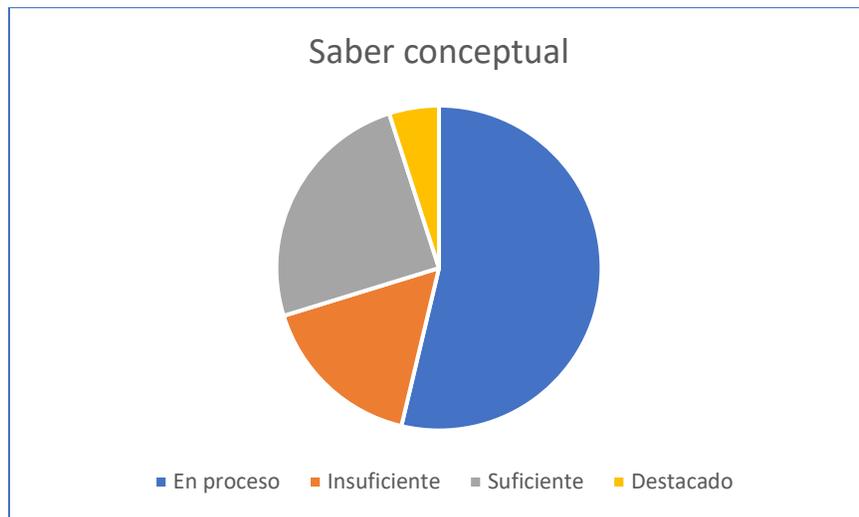
Evaluación de la primera sesión diagnóstica			
Saber conceptual: El alumno identifica las características de los planetas y las diferencias entre los tipos de satélites Saber procedimental: El alumno contesta correctamente el esquema de la posición de los planetas y crucigrama de las características de cada planeta. Identifica los puntos clave de las presentaciones digitales y realiza anotaciones. Saber actitudinal: El alumno participa en la dinámica de los globos y el memorama de conceptos.	Escala de valoración (colorama)		Insuficiente
			En proceso
			Suficiente
			Destacado
Nombre del estudiante	Saber conceptual	Saber Procedimental	Saber actitudinal
1. María Isabel	En proceso	Suficiente	Suficiente
2. Nahum	Suficiente	Destacado	Destacado
3. Mateo	En proceso	En proceso	En proceso
4. Axel	En proceso	En proceso	En proceso
5. Luna	Suficiente	Destacado	Destacado
6. Grecia	Suficiente	Suficiente	Suficiente
7. Josué	En proceso	En proceso	Suficiente
8. Genesis	En proceso	En proceso	En proceso
9. Darío	Insuficiente	En proceso	Insuficiente
10. Eva	En proceso	En proceso	En proceso
11. Sebastián	En proceso	En proceso	En proceso
12. Diego	Insuficiente	En proceso	Insuficiente
13. Bryan	Insuficiente	En proceso	En proceso

14. Cesar	En proceso	Destacado	Suficiente
15. Ángel	Insuficiente	En proceso	En proceso
16. Yared	En proceso	En proceso	En proceso
17. Aylin	En proceso	Suficiente	En proceso
18. Yael	Suficiente	Suficiente	Suficiente
19. María Fernanda	En proceso	En proceso	En proceso
20. Itzá	Suficiente	Suficiente	Destacado
21. Derek	En proceso	En proceso	En proceso
22. Alejandra	En proceso	En proceso	En proceso
23. Oscar	Suficiente	Suficiente	Destacado

Colorama de evaluación segunda sesión

Anexo D7

GRÁFICAS DE LA SEGUNDA EVALUACIÓN



Gráficas de la segunda evaluación

Anexo D8

PLANEACIÓN DE LA TERCERA ACCIÓN

<p>Fase 3 Reflexión de resultados</p>	<p>23 de octubre del 2024</p>	<p>Inicio:(25 min) Dividir a los alumnos por equipos mediante la dinámica de " estados y capitales" para realizar la actividad de reflexión con base a lo aprendido hasta ahora. Preguntar a los alumnos mediante el juego "pirámide de vasos" el cual consiste en que por equipos formaran una fila y uno por uno pasara con una pelotita de plástico a derribar la torre de vasos que tienen en la parte de al frente, una vez que la primera torre caiga, lo alumnos tendrán la oportunidad de responder una pregunta, y de esta manera se repetirá la dinámica hasta contestar el número de preguntas posibles. Las preguntas serán las siguientes</p> <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué es un satélite natural?2. ¿Qué es un satélite artificial?3. ¿Cuál es el satélite natural de la tierra?4. ¿Qué características diferencian a los satélites naturales de los satélites artificiales?5. Menciona al menos 3 funciones que cumplen los satélites artificiales lanzados por los humanos.	<ul style="list-style-type: none">• Vasos y pelotas de plástico• Juego digital 100 alumnos dijeron• Sonajas• Micrófono
		<ol style="list-style-type: none">6. ¿Cuál es el planeta más grande del sistema solar? ¿Cuáles son las características de este planeta gigante?7. Nombra los 4 planetas gaseosos del sistema solar.8. ¿Cuál es el planeta más pequeño del sistema solar? ¿Qué características tiene este planeta?9. ¿Cuál es el planeta más cercano al sol? <p>Desarrollo:(30 min) Explicar a los alumnos que se llevará a cabo el juego de 100 mexicanos dijeron, el cual consiste en ordenar al grupo en 2 equipos, por cada grupo se elegirán 4 integrantes para cada ronda, el primer integrante de los 4 seleccionados pasará al frente como el representante, se proyectará una pregunta sobre el tema del sistema solar y para tener la oportunidad de contestar los alumnos deberán seguir indicaciones ejemplo: el primero en realizar 5 sentadillas y tres saltos podrá tocar una de las sonajas que se encuentra en una mesa al centro. Las preguntas tendrán 4 incisos de respuesta, el representante podrá responder y ganar la oportunidad de que todo su equipo logre ganar los 100 puntos, solo hay 2 oportunidades de equivocarse. Gana el equipo que acumule más puntos en todas las rondas</p> <p>Cierre:(15 min) Indicar a los alumnos que inventen un nuevo planeta en el cual especifiquen el nombre, las características y la flora y fauna del planeta. Compartir los dibujos de los alumnos con el resto del grupo.</p> <p>Tarea página 174 punto 4, contestar la tabla de la página 175.</p>	

Imagen: Planeación de la tercera sesión

Anexo D9

MATERIAL PARA FORMAR PAREJAS



Imagen: material para formar parejas, estados y capitales

Anexo D9

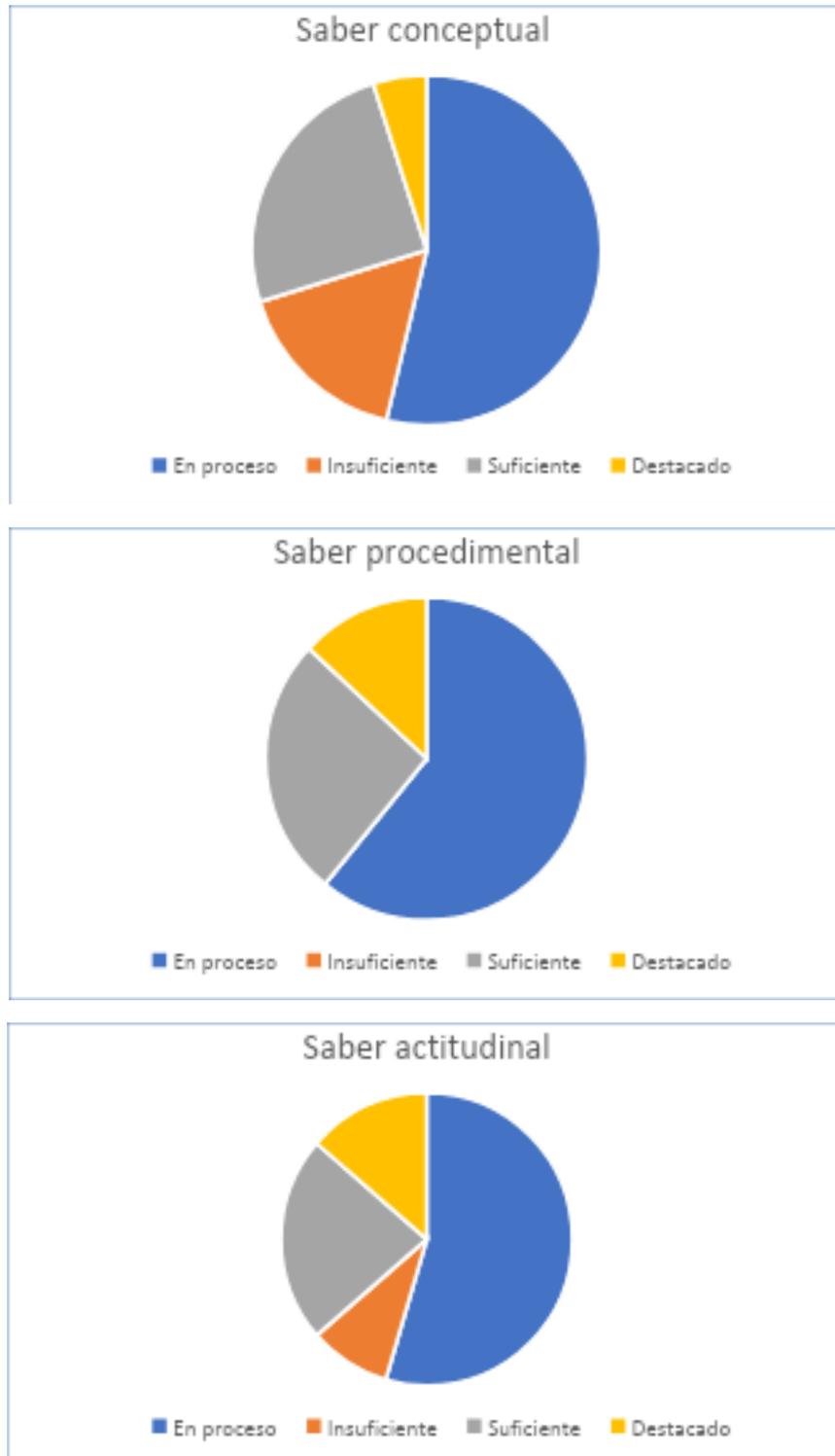
Evidencias del juego “pirámide de vasos”



Imagen: Evidencia del juego “pirámide de vasos”

Anexo D10

GRÁFICAS DE LA TERCERA EVALUACIÓN



Gráficas de la tercera evaluación

Anexo D6

Evaluación de la tercera sesión

Evaluación de la primera sesión diagnóstica			
<p>Saber conceptual: El alumno identifica las características de los planetas y las diferencias entre los tipos de satélites</p> <p>Saber procedimental: El alumno contesta correctamente el esquema de la posición de los planetas y crucigrama de las características de cada planeta.</p> <p>Identifica los puntos clave de las presentaciones digitales y realiza anotaciones.</p> <p>Saber actitudinal: El alumno participa en la dinámica de los globos y el memorama de conceptos.</p>	Escala de valoración (colorama)	Insuficiente	
		En proceso	
		Suficiente	
		Destacado	
Nombre del estudiante	Saber conceptual	Saber Procedimental	Saber actitudinal
1. María Isabel	En proceso	Suficiente	Suficiente
2. Nahum	Suficiente	Destacado	Destacado
3. Mateo	En proceso	En proceso	En proceso
4. Axel	En proceso	En proceso	En proceso
5. Luna	Suficiente	Destacado	Destacado
6. Grecia	Suficiente	Suficiente	Suficiente
7. Josué	En proceso	En proceso	Suficiente
8. Genesis	En proceso	En proceso	En proceso
9. Darío	Insuficiente	En proceso	Insuficiente
10. Eva	En proceso	En proceso	En proceso
11. Sebastián	En proceso	En proceso	En proceso
12. Diego	Insuficiente	En proceso	Insuficiente
13. Bryan	Insuficiente	En proceso	En proceso

14. Cesar	En proceso	Destacado	Suficiente
15. Ángel	Insuficiente	En proceso	En proceso
16. Yared	En proceso	En proceso	En proceso
17. Aylin	En proceso	Suficiente	En proceso
18. Yael	Suficiente	Suficiente	Suficiente
19. María Fernanda	En proceso	En proceso	En proceso
20. Itzá	Suficiente	Suficiente	Destacado
21. Derek	En proceso	En proceso	En proceso
22. Alejandra	En proceso	En proceso	En proceso
23. Oscar	Suficiente	Suficiente	Destacado

Colorama de evaluación tercera sesión