



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS**  
"Francisco García Salinas"  
**Unidad Académica de Docencia Superior**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE**

---

## **INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA  
OBTENER APRENDIZAJES ESPERADOS EN GEOGRAFÍA DE 1ER  
GRADO. ESTUDIO EN LA SECUNDARIA TÉCNICA 65 CICLO 2020-  
2021**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRO EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL  
DOCENTE**

### **PRESENTA:**

Lic. José Manuel Márquez Rodríguez

### **Directora:**

Dra. Mónica Guadalupe Chávez Elorza

### **Codirectora:**

Dra. María del Refugio Magallanes Delgado

**Zacatecas, Zac., a 28 de abril de 2023**

## **RESUMEN**

La pandemia de la COVID-19 puso en jaque a los sistemas educativos en el mundo, puesto que se tuvieron que poner en marcha programas educativos a distancia; México no fue la excepción. El objetivo de esta intervención educativa es mostrar cómo las estrategias didácticas, rescate de conocimientos previos, manejo de emociones e implementación de material audiovisual; diseñadas en entornos virtuales de aprendizaje para la materia de geografía de secundaria, pueden crear un círculo virtuoso del logro de aprendizajes esperados. El estudio mostró que el alumnado aprende más por la motivación generada como resultado de la implementación de estas estrategias.

## **PALABRAS CLAVE**

Entornos Virtuales de Aprendizaje; Aprendizajes esperados; geografía; Estrategias didácticas.

## DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado principalmente a mi mamá y a mi papá, por su inspiración, trabajo, amor y sacrificio a lo largo de todo este tiempo; por ser grandes promotores de valores y principios, lo cual me ha permitido llegar hasta esta instancia en la vida.

A Dios, por brindarme la oportunidad y fuerza en este proceso académico para poder vencer cualquier adversidad, guiarme en momentos de dificultad.

A la doctora Mónica Chávez y a las y los docentes de la MEDPD, por darme las herramientas necesarias, así como compartir sus valiosos conocimientos, asesorándome y permitiéndome construir este ensayo, gestionar aprendizajes para la mejora de mi práctica docente.

A Indra por su cariño y apoyo incondicional, por estar conmigo en todo momento y de esta manera formar parte de mis proyectos y metas, inspirándome a superarme constantemente.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>40</b>
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS EN ENTORNOS VIRTUALES CON ALUMNAS Y ALUMNOS DE SECUNDARIA</b> .....	<b>40</b>
1.1 Aprendizajes esperados en secundaria .....	40
1.1.1 Determinantes de los aprendizajes a distancia de la asignatura de geografía .....	44
1.2 Características del aprendizaje a distancia .....	50
1.2.1 Entornos virtuales de aprendizaje .....	51
1.3 Dificultades para lograr aprendizajes con clases a distancia .....	52
1.4 Diagnóstico de las alumnas y alumnos .....	56
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>60</b>
<b>ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA: PROBLEMAS Y RETOS</b> .....	<b>60</b>
2.1 La importancia de la geografía en el nivel secundaria.....	60
2.2 Análisis de los aprendizajes esperados en geografía antes y durante la pandemia de la COVID-19 .....	64
2.3 Uso de herramientas digitales antes y después del COVID-19 .....	67
2.4 Retos para las y los docentes en el manejo de plataformas digitales que complementan el programa “Aprender en casa II” .....	73
2.5 Estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje.....	77
<b>CAPÍTULO III</b> .....	<b>82</b>
<b>RESULTADOS LAS ESTRATEGIAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN GEOGRAFÍA EN LA SECUNDARIA TEC. 65 DE PRIMER GRADO</b> .....	<b>82</b>
3.1 Contextualización: escenarios y alumnado .....	83
3.2 Diseño e implementación de las estrategias didácticas .....	90
3.2.1 Rescate de los conocimientos previos.....	96
3.2.2 El buen manejo de las emociones a través de la motivación .....	105
3.2.3 El uso de materiales audiovisuales en los Entornos Virtuales de Aprendizaje .....	109
3.3 Análisis de los resultados obtenidos.....	113
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>123</b>

**REFERENCIAS.....127**  
**ANEXOS.....135**

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación de la Escuela secundaria T.65.....	87
Figura 2. Encuesta sobre la familia del alumnado .....	89
Figura 3. Interés por entornos virtuales .....	92
Figura 4. Rescate de los conocimientos previos.....	97
Figura 5. Concentrado resultados de evaluación.....	98
Figura 6. Indicadores demográficos.....	101
Figura 7. Estilos de aprendizaje de las y los alumnos de 1.-E.....	102
Figura 8. Materiales audiovisuales.....	110
Figura 9. Concentrado resultados de evaluación.....	118
Figura 10. Concentrado resultados de evaluación tercer periodo trimestral.....	122

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Porcentajes de escuelas y docentes con material didáctico en México, 2019..	14
Gráfica 2. Resultados de la encuesta .....	18
Gráfica 3. Emociones durante clases en línea.....	106
Gráfica 4. Situaciones que impiden la motivación .....	108
Gráfica 5. Acciones para la motivación.....	113
Gráfica 6. Retos en EVA .....	116

## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Metodología: fases de diseño e implementación de la intervención educativa ....</i>	<i>37</i>
<i>Tabla 2. Alumnas y alumnos participantes de la intervención educativa .....</i>	<i>83</i>
<i>Tabla 3. Clasificación por promedio.....</i>	<i>99</i>



## ANEXOS

<i>Anexo a. Encuesta. Representaciones estilos de aprendizaje</i>	<b>135</b>
<i>Anexo b. Cuestionario. Representaciones neurolingüísticas</i>	<b>136</b>
<i>Anexo C. Planeación argumentada</i>	<b>138</b>

## ACRÓNIMOS

CONACYT	Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología
CTE	Consejo Técnico Escolar
EST	Escuela Secundaria Técnica
EVA	Entornos Virtuales de Aprendizaje
INEE	Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación
PNL	Programación Neurolingüística
SEDUZAC	Secretaría de Educación del Estado de Zacatecas
SEP	Secretaría de Educación Pública

## INTRODUCCIÓN

El presente documento da a conocer diversas maneras de generar estrategias didácticas a través del uso de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) para alumnas y alumnos de la escuela secundaria Técnica (EST) 65, ubicada en Calera de Víctor Rosales Zacatecas. El propósito es que ellas y ellos logren alcanzar los aprendizajes esperados en geografía en el Ciclo escolar 2020-2021. Esto se da en el contexto de la pandemia de la COVID-19 y por ello se llevan a cabo reflexiones críticas de la experiencia de práctica docente en condiciones en línea.

La experiencia adquirida en el trabajo docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad *online* en la asignatura de geografía de México y del mundo proporcionaron los elementos para la elaboración de la presente intervención. Se identificaron cada uno de los siguientes elementos: la formulación del problema, su análisis, la jerarquización para llegar a la reflexión y la determinación de la propuesta de intervención con estrategias didácticas en entornos virtuales para obtener aprendizajes en geografía de 1er grado de secundaria.

Durante el trabajo docente, a partir de las nuevas modalidades de trabajo a distancia, hubo momentos en clases donde se incurrió en actividades monótonas y tradicionalistas, generando un rezago educativo. Al identificarlas, se buscó poner en juego la innovación pedagógica recomendada en el planteamiento del papel de la y el docente en el estudio de la geografía. En este punto fue donde se presentó el desinterés por parte de las y los alumnos, provocando impotencia sobre las

acciones, estrategias o recursos que se debían implementar para lograr en los y las aprendices la atención e interés por la clase.

La problemática surge en la EST “Rafael Ramírez Castañeda” ubicada en Calera de Víctor Rosales, Zacatecas, en donde se realiza un examen de diagnóstico anualmente a las y los alumnos de primer grado para valorar los aprendizajes que tienen de manera general en cada materia. En el ciclo escolar 2020-2021, la mayoría ellas y ellos obtuvieron resultados reprobatorios, 120 alumnas y alumnos de un total de 189 obtuvieron calificaciones menores de 5, es decir, 63.5% no cuenta con los conocimientos básicos que se necesitan para empezar a trabajar en la asignatura de geografía. Lo anterior genera que no se puedan obtener los aprendizajes esperados de los programas de estudio de la materia de geografía los cuales son:

*“1. Explica relaciones entre la sociedad y la naturaleza en diferentes lugares del mundo a partir de los componentes y las características del espacio geográfico.*

*2. Interpreta representaciones cartográficas para obtener información de diversos lugares, regiones, paisajes y territorios.*

*3. Emplea recursos tecnológicos para obtener y representar información geográfica en las escalas: local, nacional y mundial” (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011, p.13).*

No todo el alumnado logra obtener el aprendizaje de los contenidos de un programa de estudios, entre los elementos que se han observado que pueden influir están la falta de capacitación de las y los docentes para implementar estrategias didácticas y la poca motivación del alumnado para interesarse en las actividades escolares. Por lo tanto, no se cumple de manera eficaz con los aprendizajes esperados en la materia de geografía, pues la mayoría de los trabajos que elaboran las y los

diferentes estudiantes, los realizan con el simple objetivo de cumplir para poder aprobar sin buscar la finalidad que es obtener un aprendizaje.

La educación en México es considerada un derecho constitucional, en la cual se ve incluido el nivel secundaria, teniendo como finalidad desarrollar de forma eficiente todas las facultades del y de la alumna. De esta manera, el Estado debe garantizar las condiciones necesarias para una educación eficiente, que atienda las necesidades específicas de las y los educandos, proporcionando los materiales idóneos para que pueda alcanzar el máximo aprovechamiento en el logro de aprendizajes. Para tener esto más claro, véanse los significados de calidad y aprovechamiento.

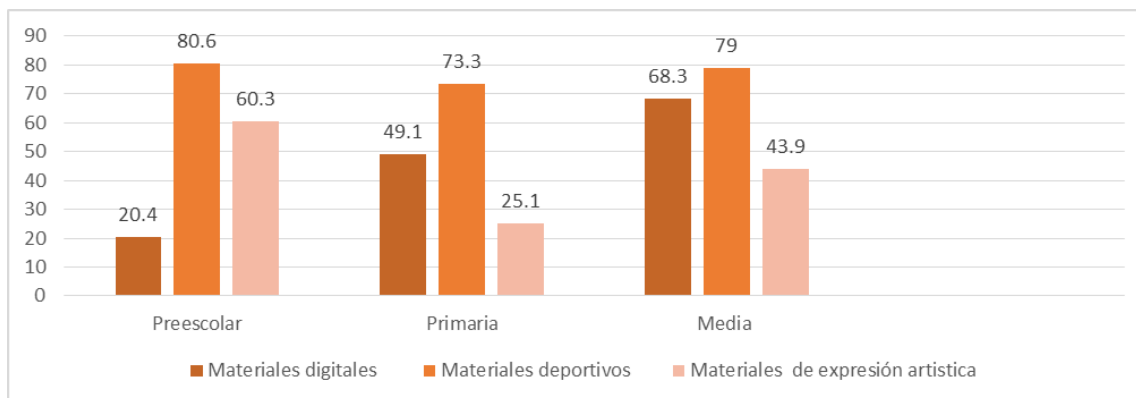
*“Calidad: Características de los medios, procesos y relevancia de los contenidos que generan efectos positivos sobre el aprendizaje y aprovechamiento escolar para una inserción adecuada a la vida social o para continuar estudios postobligatorios.*

*Aprovechamiento: nivel de dominio que tienen los estudiantes de los conocimientos y habilidades que se esperan, de acuerdo con los planes, objetivos y contenidos planteados” (Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL), 2018, p.47).*

Es importante señalar que para alcanzar los aprendizajes esperados, es necesaria una educación de calidad donde se tenga el acceso a diferentes materiales didácticos. Las y los alumnos de primer ingreso en secundaria desconocen el uso de algunos dispositivos digitales, pues son muy pocas las escuelas que cuentan con *software* educativo, simuladores o libros digitales, como se muestra en la gráfica 1. En esta sobresale que solo 20.4% de docentes y escuelas en el país disponen de materiales digitales, este porcentaje sube a 49.1% en primaria y llega a 68.3% en media superior. Por lo que, se puede decir que al menos la mitad de las y los

alumnos egresados del nivel primaria no conocen ni dominan materiales el uso de materiales digitales.

*Gráfica 1. Porcentajes de escuelas y docentes con material didáctico en México, 2019*



Fuente: INEE, 2019, p.56.

Una gran problemática que se tiene en el proceso enseñanza-aprendizaje es que no se realiza un diagnóstico adecuado de las y los alumnos por parte del personal docente, por lo tanto, no se toman en cuenta las nociones y conocimientos que el o la estudiante ya posee previo a la realización de una determinada actividad.

Aún más, una estrategia didáctica se dice que funciona cuando se obtiene un aprendizaje significativo.

*“El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización” (Ausubel, 1983 p. 151).*

El y la adolescente intenta explicar lo que sabe desde lo que ha vivido, mientras que los y las docentes deben cambiar la concepción personal previa. Al realizar un buen diagnóstico, es necesario comprender cómo se relacionan los aprendices con su contexto, para conocer qué aprendizajes tienen y la manera en que los utilizan en

su entorno. Vygotsky determina que el conocimiento previo como un proceso de interacción entre la o el sujeto y el medio; considerando a este último, como una impresión fuera del aspecto físico y describiéndolo como una complejidad social y cultural (Payer, 2005).

Las estrategias didácticas tienen como finalidad alcanzar la construcción de un aprendizaje a través de actividades planificadas, Barriga y Rojas lo definen como *“un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente”* (Barriga y Rojas, 2002, p. 231).

Para lograr un aprendizaje esperado, se tiene que aplicar una estrategia didáctica, partiendo de los conocimientos previos *“construcciones que los sujetos elaboran para dar respuesta a su necesidad de interpretar fenómenos naturales o conceptos científicos, y para brindar explicaciones, descripciones o predicciones”* (Bello, 2004, p. 1). Son las construcciones personales las que sirven para interpretar el entorno que rodea al individuo.

Dado que la contingencia sanitaria generada por el virus SAR-COV-2 y la pandemia de la COVID-19, las autoridades educativas tuvieron que diseñar e implementar la manera en que los procesos educativos seguirían al menos en la mitad del ciclo escolar 2020-2021. Para ello, se echó en marcha el programa *Aprende en Casa I* en marzo de 2020 y a partir de agosto de 2020 el programa *Aprende en Casa II* (CONEVAL, 2021).

El programa *Aprende en Casa I* consistió en que a través de la televisión se explicaban los contenidos curriculares de los distintos niveles educativos, en su mayoría diseñados por especialistas en los temas, pero no en cuestiones pedagógicas y tampoco se propiciaba ningún tipo de interacción con la audiencia. En este esquema, la y el docente no conocían la programación de los temas, por lo que sus actividades se reducían a la revisión de los cuadernillos de las y los estudiantes a cargo.

En el programa *Aprende en Casa II* se buscó solventar varias de estas limitaciones. En cuanto al diseño y transmisión de los temas se involucró a docentes y de esta manera se pudo contar con una mejor pedagogía, secuencia de temas e interacción con la audiencia, haciendo pausas y/o fomentando actividades adecuadas al nivel educativo. La y el docente conocían la programación con anticipación, lo que permitió proponer actividades iniciales y posteriores; en las primeras para que tuvieran nociones de lo que se vería y en las segundas, para reforzar los temas vistos. Las y los docentes también podían apoyarse de plataformas en línea para dar seguimiento a las secuencias didácticas.

No obstante, en el caso de esta investigación, el programa *Aprende en Casa II* profundizó los problemas de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la materia de geografía del alumnado de la Técnica 65; puesto que, como se mencionó, las y los alumnos no poseían conocimientos previos en la materia y esto se agravó con el bajo dominio de los dispositivos electrónicos. Por lo tanto, surgen varias preguntas de interés: ¿Cómo se relaciona la implementación de estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje para lograr aprendizajes significativos en alumnas y alumnos de secundaria? ¿Cuáles son los problemas y



retos para que la implementación de entornos virtuales de aprendizaje sea efectivos en el curso de geografía en el nivel secundaria? ¿Cuáles son los factores que determinan que una o un estudiante aprenda o no en entornos virtuales de aprendizaje dado que se diseñaron tres estrategias específicas, conocimientos previos, manejo de las emociones e implementación de materiales audiovisuales?

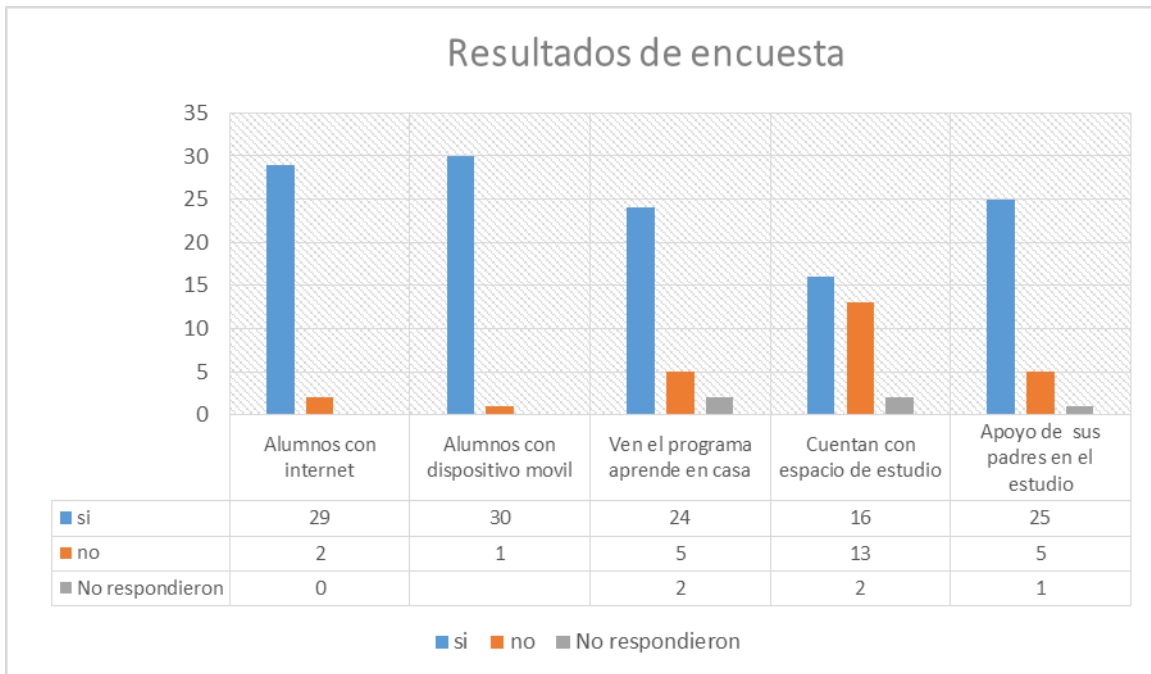
En el ciclo escolar 2020-2021, la educación en México ha entrado en una transformación en la manera de impartir clases, se han implementado en gran medida el uso de herramientas y dispositivos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, surgiendo la necesidad de saber utilizar entornos virtuales generando estrategias didácticas. Por lo anterior, es importante contar con un diagnóstico donde se muestren las características y materiales del y de la aprendiz.

El objetivo principal de este diagnóstico es conocer de las y los alumnos sus descriptores generales, acceso a computadora, redes, red *wifi*, televisión, conocimiento o dominio de los ambientes virtuales de aprendizaje, técnicas de estudio, horas dedicadas a estudiar, espacios adecuados para el estudio, apoyo de los padres y madres de familia y la motivación por aprender la materia de geografía, aportando estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje para alcanzar los aprendizajes esperados en la materia de geografía.

Se diseñó e implementó una encuesta al grupo 1.-"E" de la EST Rafael Ramírez Castañeda 65, a inicios del ciclo escolar 2020-2021. Los resultados evidenciaron que 29 alumnas y alumnos (93.5%) de los 31 inscritos, tenían un dispositivo móvil con conexión a internet, el cual permite el trabajar a distancia por medio de los entornos virtuales de aprendizaje, aunque en su mayoría se les dificulta o les disgusta trabajar por medio de plataformas digitales. (Ver anexo 1).

Asimismo, 24 de 31 (77.4 %) de las y los alumnos encuestados observan la programación de aprende en casa contando con un espacio destinado para su estudio y con el apoyo de sus papás o mamás para realizar sus tareas, aunque los productos que entregan no reflejan lo antes mencionado.

*Gráfica 2. Resultados de la encuesta*



Fuente: Elaboración propia.

Respecto al ámbito familiar, las condiciones afectivas de las y los estudiantes son variadas, la mayoría de ellas y ellos provienen de familias monoparentales, es decir, no viven con su padre y madre o solamente con uno de ellos. La ausencia de una figura paterna puede ser un factor de riesgo que traiga como resultado el fracaso escolar, debido a que el o la alumna no se encuentra en un ambiente familiar favorable, para que se sienta emocionalmente seguro o segura y así pueda cumplir con sus expectativas personales.

Los ingresos monetarios de gran parte de estas familias son bajos. Muchas y muchos tutores cuentan con un nivel escolar de primaria o una preparación educativa básica incompleta, esto implica que se les dificulte apoyar a su hijo o hija con sus actividades académicas. Cabe mencionar que un número considerable de padres labora en el campo, recibiendo un salario mínimo. Esto provoca que su situación económica sea un factor por la que algunos alumnos y alumnas no tengan las herramientas tecnológicas necesarias y se vayan quedando atrás en las actividades, justificando que no tenían dinero para comprar el material que se les solicita.

Aproximadamente, 90% de las y los estudiantes tiene teléfono celular que cumple no solamente con su función de comunicación sino también funge como un medio tecnológico para complementar el trabajo de la asignatura. Este dispositivo permite a él y a la alumna acceder a entornos virtuales de aprendizaje, donde se desarrollan las clases a distancia, haciendo que esta herramienta se convierta en algo necesario para el logro de buenos resultados en geografía.

Que la mayoría de alumnos y alumnas tengan un dispositivo móvil les permitirá la búsqueda de información para reforzar los contenidos que el libro de texto les proporciona, cuando *“interactúan con estos materiales digitales de forma cotidiana, no sólo se logra que los alumnos tengan aprendizajes significativos, sino que se les introduce al manejo de la tecnología”* (SEP, 2011, p.93), de esta manera el celular es un medio que les permite generar situaciones de aprendizaje.

El diagnóstico para identificar los estilos de aprendizaje se realizó a través la aplicación de un test del modelo de programación neurolingüística (PNL), consiste en identificar las habilidades, destrezas y conocimientos del y de la alumna para

saber la manera en que se le facilita adquirir un aprendizaje (visual, auditivo y kinestésico). Los resultados reflejados del grupo 1° “E” reflejan que 16% de las y los estudiantes son kinestésicos, 26% son auditivos, 36% visuales y el 22% son visuales-auditivos. (Ver anexo 2. Test de programación neurolingüística.)

*“El término “estilo de aprendizaje” se refiere al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategias para aprender. Aunque las estrategias varían según lo que se quiera aprender, cada uno tiende a desarrollar ciertas preferencias o tendencias globales, tendencias que definen un estilo de aprendizaje. Son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje” (Cisneros, 2004, p.4.).*

Al tener una mayor cantidad de alumnos y alumnas con un estilo de aprendizaje visual es necesario plantear estrategias didácticas en entornos virtuales acordes con la manera de aprender de ellas, y ellos, teniendo en cuenta las características económicas, culturales y sociales donde se encuentra la escuela.

Se realizó el estado del arte teniendo como objetivo conocer las intervenciones e investigaciones ya realizadas del tema, estrategias didácticas en entornos virtuales enfocadas en lograr los aprendizajes esperados. Este ejercicio permitió revisar las estrategias y metodologías como referentes para el presente estudio.

Las palabras claves que se llegaron a utilizar en la indagación para obtener información fueron: *aprendizajes esperados, estrategias didácticas, entornos virtuales de aprendizaje y geografía* las cuales fueron esenciales en la búsqueda del contenido. Las fuentes en las que se basó la búsqueda fueron: tesis, memorias, revistas y artículos en bases de datos académicas electrónicas con buscadores confiables como CONACYT, Google Académico y Redalyc (revista de alta calidad

científica), teniendo como intervalos de tiempo del 2015 a la fecha, tomando en cuenta artículos afines a las propuestas de Vygotsky y Ausubel, por su trascendencia en el tema.

Los países donde se obtuvieron los artículos fueron Puerto Rico, España y Perú, los criterios definidos para presentar la información fue de los ámbitos espaciales empezando por el internacional y finalizando por el local, tomando también en cuenta el año de su publicación.

Por su parte, Belloch & Díaz (2004), presentan un análisis sobre las deficiencias y obstáculos más frecuentemente detectados tras analizar las primeras experiencias de enseñanza virtual realizadas en Granada España en el año 2004. Su propósito fue generar alternativas de comunicación sincrónica y asincrónica, con la finalidad de que la educación se pueda dar en cualquier lugar y en todo momento. Esto con la idea de facilitar el proceso formativo tanto para las y los docentes como para el estudiantado. Se implementaron estrategias que facilitan el conocimiento, tales como el uso de grupos de debate, comunicación por mensajería interna, video conferencias y el manejo de tablón de noticias.

El disponer de herramientas y recursos tecnológicos permiten en la práctica docente:

- 1.-Realizar tareas de gestión y administración,*
- 2.-Facilitar la comunicación e interacción entre los usuarios,*
- 3.-El desarrollo e implementación de contenidos*
- 4.-La creación de actividades interactivas*
- 5.-La implementación de estrategias colaborativas*
- 6.-La evaluación y el seguimiento de los estudiantes*
- 7.-Personalizar el entorno adaptándolo a sus necesidades” (Belloch, 2012, p.4).*

Boneu (2007), realizó una investigación en plataformas abiertas de *e-learning* para el soporte de contenidos educativos abiertos en la ciudad de Barcelona España, a través de un sistema operativo y tecnológico empleada con fines académicos. El objetivo de este estudio fue ver al proceso de aprendizaje como algo vinculado estrechamente a los cambios tecnológicos, puesto que el conocimiento que se da en estos entornos virtuales de información y comunicación, representa una evolución en el sistema educativo a distancia.

*“El e-learning proporciona la oportunidad de crear ambientes de aprendizaje centrados en el estudiante, estos escenarios se caracterizan además por ser interactivos, eficientes, fácilmente accesibles y distribuidos. Un escenario de e-learning debe considerar ocho aspectos del mismo: diseño institucional, pedagógico, tecnológico, de la interfaz, evaluación, gerencia, soporte y ética de uso”* (Boneu, 2007, p.4).

Los resultados obtenidos de implementar los entornos virtuales de aprendizaje *e-learning* con alumnos y alumnas de universidad permite aumentar las opciones como fuentes de búsqueda e información sobre el manejo de las mismas plataformas; documentar para disponer de herramientas y recursos digitales al desarrollar sus actividades escolares; facilitar la comunicación e interacción entre las y los alumnos; crear contenidos didácticos con actividades diversificadas y que cada estudiante pueda personalizar su entorno de trabajo, adaptándolo a sus necesidades, tiempo, capacidades y características (Boneu, 2007).

Torres & Ortega (2003), desarrollaron en España unos indicadores de calidad en las plataformas de formación virtual con una aproximación sistemática. Las herramientas que utilizaron para medir la eficiencia fue la manera en que integran las diversas herramientas y servicios para la gestión e impartición de la educación,

analizando la integración de herramientas digitales para el aprendizaje. Como resultado, proponen para el análisis de calidad los siguientes ámbitos:

- “1.-La infraestructura tecnológica necesaria, su accesibilidad y complejidad.*
- 2. El nivel de conocimientos técnicos necesarios para su utilización.*
- 3. La facilidad de navegación a través de su interface.*
- 4. La calidad de los sistemas de control de seguridad y acceso a los procesos y materiales.*
- 5. Calidad organizativa y creativa. Potencialidades organizativas y creativas para el adecuado desarrollo de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje.*
- 6. La posibilidad de adaptación y uso a otros ámbitos educativos” (Torres & Ortega, 2003, p.7).*

Delgado & Solano (2015), realizaron una investigación de las estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje, realizado en Puerto Rico, con el objetivo de buscar recursos interactivos en plataformas digitales que pudieran ser aplicadas en cursos que se implementan. Utilizaron una metodología de carácter cualitativo, a través de plataformas enfocadas principalmente para instituciones educativas. Sus resultados incluyen que la incorporación de estrategias didácticas permite interactuar en ambientes de aprendizaje de forma asincrónica y sincrónica, provocando que las y los alumnos, así como docentes alcancen su máximo provecho educativo. Los aspectos que resaltan en el estudio es la implementación de nuevas formas de trabajo a distancia, incorporando tecnologías de la información y la comunicación para atender las necesidades académicas que en ocasiones no se puede hacer de manera presencial.

Esta investigación permite identificar estrategias didácticas utilizando entornos virtuales, así como diversas maneras de captar la atención de los y las alumnas en el momento de impartir una clase. Además, aporta a la investigación

educativa elementos para mantener la motivación de estudiantes de primero de secundaria, a través de actividades contextualizadas y enfocadas con sus intereses.

Encinas (2015), en España, buscó diseñar estrategias didácticas de formación académica en el sistema educativo actual desde la enseñanza secundaria para alumnos y alumnas. Aplicó una metodología de estudio de caso y parte de que un ambiente creativo facilita poder obtener un aprendizaje específico, desafiando los modos más comunes de realizar y pensar las cosas. Sus resultados indican que si un o una docente no innova en su manera de impartir clases no se obtendrán nuevos resultados positivos de los que ya ha logrado hasta ese momento.

Generar un ambiente creativo puede ayudar en la intervención propuesta, en un proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el o la docente replantea la forma de enseñar, pensando en las diferentes estrategias para establecer un vínculo con el o la alumna, obteniendo un aprendizaje esperado. Con ello en mente, el objetivo general de la investigación de Salinas (2016), realizada en Perú, fue determinar cómo influye el uso de estrategias didácticas. Buscó desarrollar competencias en el manejo de la información y la comprensión en estudiantes de secundaria en el curso de geografía, en un espacio temporal determinado, con la finalidad de lograr aprendizajes esperados. Las estrategias empleadas comprendieron la inserción de diversas actividades interactivas (el uso de un blog, por ejemplo), que facilitaron la comunicación e interacción entre las y los estudiantes. Esto tuvo como resultado que la cercanía entre el o la alumna y el o la profesora; así como una mayor implicación y motivación con una disposición de diversas estrategias didácticas para trabajar influyendo en el desarrollo de los aprendizajes significativos.



Por su parte, Rodríguez (2016), realizó en Colombia un estudio de evidencias de aprendizaje significativo en un aula bajo el modelo *Classroom*, donde analizó los datos recabados, a partir de la observación y la escala Likert, para conocer de manera valorativa las necesidades por parte de las y los alumnos. La investigación refleja la importancia de una apropiación en el manejo de los entornos virtuales de aprendizaje sobre el uso de sus herramientas en el desarrollo de una clase, una comunicación efectiva entre el o la estudiante y el o la docente, así como la retroalimentación de los contenidos abordados. Como resultado, se muestra la disposición positiva para la incorporación de esta forma de trabajo a distancia, lo que a su vez permite una adecuada comunicación y un trabajo colaborativo.

Edel-Navarro & Navarro-Rangel (2015) llevaron a cabo un proyecto interinstitucional en varias universidades de México, entre ellas, la Universidad Veracruzana (UV), Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), Instituto Politécnico Nacional (IPN) y la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM). Analizaron los entornos virtuales de aprendizaje como estado del conocimiento, aplicando una metodología de carácter cualitativo, cuyo propósito fue evaluar resultados académicos de las y los estudiantes.

La finalidad de la investigación está dirigida a la generación del conocimiento, por medio de plataformas digitales que atiendan las problemáticas de la educación a distancia mediada por las tecnologías de la información y comunicación. El análisis de los resultados evidencia que las diferentes prácticas académicas en diferentes ámbitos de la educación a distancia han aumentado en México de manera significativa, creando la necesidad de generar nuevas áreas de oportunidad en

entornos virtuales para mejorar los aprendizajes significativos en el ámbito educativo.

Para conocer la percepción de las y los profesores universitarios respecto al desarrollo de competencias afectivas en los entornos virtuales, Quiñonez Pech, Zapata González & Canto Herrera (2018) realizaron un estudio de tipo cuantitativo, obteniendo la muestra representativa de docentes en ciencias sociales en la Universidad Autónoma de Yucatán. Su finalidad fue analizar la manera en que se desenvuelven emocionalmente las y los alumnos en la educación a distancia y si estas se reflejan en su aprovechamiento académico.

Los resultados obtenidos de las y los docentes que trabajan en entornos virtuales, fue que al momento de implementar sus clases a distancia, no demuestran vínculos afectivos ni generan motivación hacia sus alumnos y alumnas, debido a que se enfocan más las actividades para el desarrollo de los contenidos de cada asignatura, dejando de lado la parte emocional. Las interacciones, por medio de plataformas digitales, pueden ser una base para generar estímulos para mejorar el rendimiento en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se tienen que emplear maneras distintas de comunicarse por la necesidad del alumnado de obtener la aprobación y aliento por parte de la o el profesor. Las expresiones afectivas suelen ser determinantes del rendimiento académico del y de la alumna (Quiñonez Pech, Zapata González & Canto Herrera, 2018).

Para poder lograr los aprendizajes esperados en alumnos y alumnas de primer grado de secundaria es fundamental generar vínculos afectivos, partiendo de ir conociéndolas y conociéndolos en diferentes plataformas digitales sobre cómo

pueden ser las video llamadas por *Google Meet*, para atender de manera más particular sus necesidades académicas.

Es necesario que las estrategias didácticas que se implementen en la intervención propuesta, en este caso la secundaria técnica 65, vayan acorde a las necesidades de las y los estudiantes, buscando generar ambientes creativos, relacionando temas del programa de estudios de la materia de geografía con temas actuales.

La relevancia de esta intervención educativa se justifica en que aportará conocimiento al conocer diferentes factores y formas de trabajar a distancia, para atender situaciones generadas por emergencias sanitarias como la actual pandemia del COVID-19 causada por el virus SARS-COV2, siendo una medida sanitaria de prevención a las clases presenciales. Tiene la finalidad de generar mejores aprendizajes esperados en alumnos y alumnas de primero de secundaria en la materia de geografía; permitiendo que las estrategias didácticas que se desarrollan en los entornos virtuales de aprendizaje logren una mejora al momento de impartir actividades académicas en el uso de plataformas digitales.

Los resultados esperados serán estrategias didácticas en entornos virtuales para evitar el rezago educativo, permitiendo un aprovechamiento académico significativo, para adquirir los aprendizajes esperados en el campo geográfico. Así como mejorar las capacidades de interactuar en futuros programas pedagógicos a distancia.

Las estrategias didácticas también tienen la intención de generar en los entornos virtuales de aprendizaje una eficiencia en la forma de impartir clases a

distancia y en el uso de plataformas digitales, facilitando las herramientas necesarias al personal docente para el uso de la tecnología de la información y comunicación al momento de implementar actividades diversificadas.

El análisis fortalecerá las habilidades digitales en alumnos y alumnas y maestros y maestras para dar continuidad en el proceso enseñanza –aprendizaje, aún en situaciones a distancia, mejorando las estrategias utilizadas en entornos virtuales, brindando la posibilidad de involucrarse e intercambiar conocimientos desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Por tanto, la presente intervención tiene como objetivo general proponer estrategias didácticas a través del uso de entornos virtuales de aprendizaje para alumnas y alumnos de la secundaria Técnica 65 ubicada en Calera Zacatecas para que logren alcanzar aprendizajes esperados en geografía en el ciclo escolar 2020-2021.

Los objetivos específicos son: a) comprender la relación que guarda la generación de estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje para lograr aprendizajes significativos, específicamente en el curso de geografía de Secundaria, b) identificar los problemas y retos del uso de entornos virtuales de aprendizaje en las y los alumnos de secundaria para lograr aprendizajes esperados en la asignatura de geografía; y, c) diseñar e implementar tres estrategias de aprendizaje para mejorar los resultados de enseñanza-aprendizaje: rescate de conocimientos previos, manejo de las emociones y uso de materiales audiovisuales.

Se presenta una hipótesis de trabajo dividida en tres partes, la cual responde de manera específica a cada una de las tres preguntas planteadas. La primera hipótesis plantea que entre mejores estrategias didácticas en entornos virtuales se

implementen por el o la docente es más factible obtener un mejor logro de aprendizajes esperados del alumando del curso de geografía de la secundaria Técnica 65.

La segunda hipótesis plantea que no basta que se diseñan contenidos y planeaciones que contemplen el uso de entornos virtuales de aprendizaje, de acuerdo con los planes de estudio, sino es que es necesario atender primero los problemas y necesidades del alumnado. Por ejemplo, problemas emocionales que pueden estar vinculados a sus condiciones socioeconómicas y/o problemas familiares. En este sentido, es posible eliminar el rezago educativo con el que llegan las y los alumnos de primer ingreso y mejorar los aprendizajes del curso en general.

Por último, la tercera hipótesis se basa en que existen múltiples factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje. En el caso de la estrategia de conocimientos previos un determinante puede ser el desconocimiento del uso de los dispositivos electrónicos, pues no saber usarlos puede impedir el desarrollo de actividades. También pueden influir factores como el estilo de aprendizaje del alumnado: visual-auditivo y kinestésico; y el autoconocimiento para identificar emociones y canalizarlas de manera adecuada.

Otros factores que pueden llegar a determinar que una o un estudiante aprenda o no en entornos virtuales de aprendizaje en la secundaria Técnica 65 son la poca experiencia que tienen las y los docentes en el uso de plataformas virtuales para el aprendizaje, las temáticas desfasadas de los programas de estudios en la materia de geografía en relación a las necesidades del contexto escolar, los programas y políticas destinados para atender la educación a distancia no consideran todas las necesidades académicas de las y los estudiantes, la poca

disposición que se presenta por parte de las madres y los padres de familia al apoyar con las actividades y, por último, la falta de interés de las y los alumnos por obtener un conocimiento relacionado con la ausencia de uso de técnicas de estudio.

Los ejes del marco conceptual que se emplearon para la elaboración y el análisis de la intervención educativa enmarcado en el ámbito escolar son la estrategia didáctica, los entornos virtuales de aprendizaje y los aprendizajes esperados, todos enfocados en la materia de geografía.

Delgado & Solano (2015) afirman que una estrategia didáctica se define como la forma que se utiliza para manejar, de la manera más efectiva y metodológica, el proceso de enseñanza-aprendizaje. Éste se brinda a la y al alumno para mejorar una adquisición más significativa de la información, utilizando técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses de la y el estudiante, donde la o el docente establece una relación directa con el o la estudiante.

Las estrategias didácticas consisten en *“un proceso o serie de pasos o habilidades que se emplean de forma intencional como instrumento flexible para aprender o enseñar significativamente y solucionar problemas y demandas académicas”* (Delgado & Solano, 2015, p.4).

Para Feo (2009) las estrategias didácticas se pueden llegar a clasificar en procedimientos, de la manera siguiente:

- 1) Estrategias de Enseñanza**, donde el encuentro pedagógico se realiza de manera presencial entre docente y estudiante,
- 2) Estrategias Instruccionales**, se basa en materiales impresos donde se establece un diálogo didáctico simulado, estos procedimientos de forma general van acompañados con asesorías

**3) Estrategia de Aprendizaje**, se emplean técnicas de estudio y reconoce el uso de habilidades cognitivas para potenciar sus destrezas ante una tarea escolar,

**4) Estrategias de Evaluación**, son todos los procedimientos de los logros alcanzados por parte de los estudiantes y docentes de las metas de aprendizaje y enseñanza” (Feo, 2009, p. 223).

Las estrategias didácticas, Feo (2010) las define como métodos, técnicas, actividades y acciones a través de las cuales el o la docente y las y los estudiantes, programan las acciones de manera eficiente para construir y lograr los objetivos planteados en el proceso enseñanza y aprendizaje, atendiendo a las necesidades de los participantes de manera significativa. Las estrategias didácticas le brindan al alumno y alumna las herramientas necesarias, para que, con ayuda de la o el maestro, gestionen su aprendizaje a través de la indagación y búsqueda de información en diversas fuentes; promoviendo el análisis crítico de los conocimientos que va adquiriendo.

Los entornos virtuales de aprendizaje, según Belloch (2012), son plataformas con un *software* específico que cuentan con recursos digitales, interactivos y planificación de actividades determinadas para adquirir información educativa. Los entornos virtuales de aprendizaje permiten la comunicación entre docentes y las o los alumnos a distancia, brindan un seguimiento de la o el estudiante para su evaluación continua, gestionan el aprendizaje para atender necesidades y características del usuario e incorporan recursos digitales que integran una administración académica organizada.

Para lograr poner en práctica lo dicho con anterioridad, es necesario conocer las características de los EVA, en palabras de Belloch, éstas se puede definir como:

*“Interactividad: conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.*

*Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.*

*Escalabilidad: capacidad de la plataforma de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.*

*Estandarización: Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar” (Belloch, 2012, p.3).*

En otras palabras, los entornos virtuales de aprendizaje permiten la gestión de actividades interactivas, implementando estrategias didácticas colaborativas, un acompañamiento significativo a las y los estudiantes para conocer sus aprendizajes obtenidos, comunicación e interacción entre las y los usuarios de las plataformas y que cada alumno y alumna pueda adaptar las plataformas a sus necesidades (Belloch, 2012).

El aprendizaje esperado es la adquisición de información o de habilidades a obtener de un determinado tema, establecido en un programa o currícula, determina el comportamiento de las y los alumnos en el desarrollo cognitivo, siendo un proceso interno de aprovechamiento del conocimiento, se relaciona con un nivel de comprensión elaborado con la capacidad de un procesamiento más complejo de los contenidos que se desean aprender (Ayala, Messing, Labbé, & Obando, 2010).

Los aprendizajes esperados se encuentran relacionados con el perfil de egreso y expresan las características atribuidas a quien concluya el currículo. Barradas & Majarrez afirman que *“los resultados de aprendizaje esperados orientan la fundamentación y la determinación de objetivos curriculares, así como los perfiles de ingreso y egreso. Es decir que enlistan los conocimientos y las habilidades*



*conferidas al individuo como contribución formativa del currículo” (Barradas & Manjarrez, 2005, p.142). El objetivo es el desarrollo cognitivo del estudiante para mejorar su capacidad de razonamiento lógico. Muestra los conocimientos, habilidades y actitudes que se esperan como resultados a obtener, funcionando como guías y como instrumentos de evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje (Barradas, & Manjarrez, 2005).*

El marco metodológico seleccionado para este trabajo es de enfoque cualitativo con la intervención educativa como método de investigación, atendiendo las necesidades de la educación en entornos virtuales de aprendizaje, para incidir de manera progresiva partiendo de un diagnóstico.

*“La investigación cualitativa es inductiva, los investigadores desarrollan conceptos e intelecciones, partiendo de los datos y no recogiendo datos para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidas. En los estudios cualitativos, los investigadores siguen un diseño de la investigación flexible. Comienzan sus estudios con interrogantes formuladas vagamente. Ésta es una de las diferencias torales con el enfoque cuantitativo. En la metodología cualitativa el investigador ve el escenario y a las personas en una perspectiva holística. Las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo. El investigador cualitativo estudia a las personas en el contexto de su pasado y de las situaciones en las que se encuentran” (Álvarez, 2003, p. 4).*

Esta intervención educativa se realizó en tres fases. En la primera fase se realizó un diagnóstico sobre la problemática y se utilizó una encuesta en donde se contemplan los siguientes rubros:

1) Descriptores generales. 2) Acceso a computadora, redes, red *wifi*, Televisión. 3) Conocimiento o dominio de los ambientes virtuales de aprendizaje. 4) Técnicas de estudio, horas dedicadas a estudiar, espacios adecuados para el

estudio, apoyo de los padres y madres de familia, motivación por aprender la materia.

En una segunda fase se hizo una revisión documental, a través de la identificación de autores y autoras clave, que traten los temas de aprendizajes esperados, entornos virtuales de aprendizaje y estrategias didácticas. Esto sirvió de base hacia una tercera fase, en donde tales como cuestionarios y entrevistas semi-estructuradas para conocer el avance en el logro de aprendizajes geográficos durante la implementación del programa Aprende en Casa II, así como sus dificultades y bondades. Con esto, la última fase consiste en aplicar estrategias didácticas que busquen mejorar los aprendizajes geográficos y revisar el éxito de estas en las y los estudiantes por medio de auto-registros y el diario de campo.

La temporalidad del análisis y aplicación de los instrumentos metodológicos se implementaron durante el ciclo escolar 2020- 2021. En un primer momento, se desarrollaron e implementaron dos encuestas para conocer el acceso y dominio de los entornos virtuales de aprendizaje, esto se hizo a través de las plataformas *Classroom*, *Google meet*, y *WhatsApp*; apoyándose con la educación a distancia y el programa aprende en casa II. Posteriormente, terminando el tiempo de confinamiento a consecuencia de la pandemia se realizó de manera presencial.

Las encuestas se aplicaron a las y los alumnos de primer grado de la secundaria técnica 65 Rafael Ramírez Castañeda en la materia de geografía, ubicada en el municipio de Calera de Víctor Rosales, la cual se encuentra en un contexto urbano marginal, donde una gran parte de los y las estudiantes no cuentan con una buena solvencia económica para sus estudios.

Las entrevistas se realizaron de forma no estructurada; tomando algunas muestras por encuestas de las y los alumnos que son parte de la secundaria técnica 65 y participan en los entornos virtuales de aprendizaje.

Las encuestas y entrevistas están encauzadas a la opinión de las y los estudiantes para mostrar los avances en la materia de geografía y los recursos tecnológicos a los que tienen acceso. De esta manera analizar las estrategias didácticas en los Entornos Virtuales de aprendizaje por parte del docente. Reflejando hacia donde creen que se dirige su educación, verificando si se han logrado obtener los aprendizajes esperados del programa de estudios, y lo que opinan los padres y madres de familia de las diversas plataformas digitales que se encarga de darles educación secundaria a sus hijos así como del programa aprende en casa.

El autoregistro de clases presenciales y a distancia permitió identificar cómo se llevaron a cabo las estrategias didácticas, las actividades planteadas en entornos virtuales, para interpretar lo sucedido, así poder descifrar las incidencias a lo largo de la clase, sus resultados, actores, el ambiente para de esta manera, facilitar una mayor interpretación de lo que sucede en las plataformas digitales y posteriormente en el aula.

Piedad (2013, p. 40) define el autoregistro como el *“documento que permite congelar la situación, reconstruir el hecho, posteriormente darle sentido a la actividad docente, evitando la interpretación, sino que tiene que dar cuenta de los hechos, que han pasado de la sesión de clases, para luego llegar al proceso de análisis”*. El registro se puede ver como una fotografía que refleja lo que sucedió,

permitiendo identificar las fortalezas o debilidades con la finalidad de mejorar las estrategias didácticas en los entornos virtuales de aprendizaje.

El registro de clase es un instrumento básico para analizar la práctica docente y permite reflexionar sobre el trabajo que se realizó y si éstos están dando los resultados esperados en los entornos virtuales de aprendizaje, además de verificar en qué se está fallando o qué factores propician o dificultan el logro de los propósitos planteados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La temporalidad del análisis y aplicación de los instrumentos metodológicos se aplicaron para el ciclo escolar 2020- 2021. En un primer momento, se desarrolló en los entornos virtuales de aprendizaje, entre ellos *Classroom*, *Google Meet*, *WhatsApp* apoyándose con la educación a distancia y el programa aprende en casa II, posteriormente terminando el tiempo de confinamiento a consecuencia de la pandemia se realizara de manera presencial.

Los instrumentos metodológicos se aplicaron a las y los alumnos de primer grado de la secundaria técnica 65 Rafael Ramírez Castañeda en la materia de geografía, ubicada en el municipio de Calera de Víctor Rosales, la cual se encuentra en un contexto urbano marginal, donde una gran parte de los y las estudiantes no cuentan con una buena solvencia económica para sus estudios.

*Tabla 1. Metodología: fases de diseño e implementación de la intervención educativa*

<b>Periodo</b>	<b>Actividad</b>	<b>Instrumento aplicado</b>	<b>Resultado o producto obtenido</b>
Agosto de 2020	Diagnóstico de contenidos de la materia	Encuesta implementada por la institución a toda la escuela	Diagnóstico de conocimientos con los que llegan a la secundaria: la mayoría con calificaciones reprobatorias 120 de 189 no aprobaron.
Agosto de 2020	Diagnóstico de acceso a internet y de uso y conocimientos de dispositivos y plataformas digitales	Encuesta implementada por el docente al grupo 1º E	Diagnóstico sobre acceso y uso de plataformas digitales: la mayoría cuenta con acceso, pero no tiene los conocimientos ni disposición de saber utilizarlos
Septiembre 2020	Diagnóstico de estilos de aprendizaje del alumnado de 1º E	Encuesta de programación neurolingüística de Neira (2008)	Diagnóstico de estilos de aprendizaje: en su mayoría el alumnado es visual-auditivo y kinestésico.
Septiembre 2020	Diagnóstico sobre las familias del alumnado	Entrevista semi-estructurada sobre las familias del alumnado	Diagnóstico: en su mayoría el alumnado tiene familias monoparentales con poco apoyo de la o el tutor en sus estudios.
Octubre 2020	Diseño de tres estrategias de intervención	Generación de tres secuencias didácticas en donde se incluyen las estrategias	Tres secuencias didácticas que incluyen tres estrategias: recuperación de saberes previos, manejo de emociones y e implementación de material audiovisual
Noviembre 2020	Primera evaluación trimestral del curso de geografía	Examen	Del total del grupo: 7 estudiantes requieren apoyo, 14 se encuentran en nivel en desarrollo, 1 sin comunicación y 9 en nivel esperado.
De noviembre 2020 a julio de 2021	Implementación de las tres estrategias	Secuencias didácticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relieve</li> <li>- Indicadores</li> <li>- Diversidad cultural</li> </ul>
Enero 2021	Clases híbridas	Elaboración y seguimiento del alumnado en paralelo: presencial y a distancia	Clases en modalidad híbrida,

Febrero 2021	Segunda evaluación trimestral del curso de geografía	Examen	Del total del grupo: 4 estudiantes requieren apoyo, 9 se encuentran en nivel en desarrollo, 0 sin comunicación y 18 en nivel esperado.
Julio 2021	Tercera evaluación trimestral del curso de geografía	Examen	Del total del grupo: 2 estudiantes requieren apoyo, 10 se encuentran en nivel en desarrollo, 0 sin comunicación y 19 en nivel esperado.

(Fuente: Elaboración propia).

El documento se ha estructurado de la siguiente manera: en el capítulo I, se habla sobre el comprender la relación que guarda la generación de estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje para un mejor aprovechamiento académico en el estudiantado en el nivel secundaria. Se incluyen temáticas tales como los aprendizajes esperados en secundaria, los determinantes de los aprendizajes a distancia de la asignatura de geografía, las características del aprendizaje presencial y a distancia, entornos virtuales de aprendizaje, dificultades para lograr aprendizajes en los entornos virtuales y el contexto externo e interno.

Conocer el contexto permite identificar las características propias de la institución donde se lleva a cabo la propuesta didáctica, debido a que, también de él, dependen algunas implicaciones suscitadas en el desarrollo del proceso Enseñanza- Aprendizaje. Aunque esto no impacta en todo el alumnado en general, no todos los alumnos y las alumnas responden con el mismo interés y motivación, pese a que sus contextos creados sean igual para todos, aquí es donde nos compete tener cuidado para no etiquetar a los educandos en buenos o malos por la ubicación del contexto escolar.

En un segundo capítulo se presentan las problemáticas y retos que surgen desde los entornos virtuales de aprendizaje, en la materia de geografía, partiendo desde la importancia de esta asignatura en el nivel secundaria. Se realizó un análisis comparativo de los aprendizajes esperados en geografía, mencionando el uso de herramientas digitales antes y después de la COVID-19 y cuáles son los retos para las y los docentes en el manejo de plataformas digitales que complementan el programa *Aprender en Casa II*.

En un tercer capítulo, se establecen propuestas de intervención, dando respuestas a las preguntas centrales que originaron las acciones implementadas para solucionar la situación de las clases a distancia. Cuidando de adaptar estas propuestas a los estilos de aprendizaje de las y los alumnos, así como al tipo de estrategia didáctica que se utiliza para atender estas necesidades e intereses de parte del grupo. Además, se hace énfasis en el mismo apartado sobre los resultados obtenidos y la forma en que se abordó la evaluación en relación a la propuesta para trabajar en entornos virtuales de aprendizaje.

## CAPÍTULO I.

### APRENDIZAJES ESPERADOS EN ENTORNOS VIRTUALES CON ALUMNAS Y ALUMNOS DE SECUNDARIA

El objetivo de este capítulo es doble, por un lado, busca conocer cuáles son los aprendizajes esperados en el nivel de secundaria en México y, por otro lado, pretende definir y caracterizar los entornos virtuales de aprendizaje.

El capítulo se organiza en cuatro apartados. El primero describe cuáles son los determinantes para que se logren los aprendizajes de la educación a distancia. El segundo apartado analiza las características del aprendizaje a distancia en relación con los entornos virtuales de aprendizaje. El tercero apartado analiza las dificultades que el alumnado enfrenta para lograr los aprendizajes esperados en el contexto de la educación a distancia. Por último, se presenta el diagnóstico del alumnado con respecto al acceso y dominio de los entornos virtuales.

#### 1.1 Aprendizajes esperados en secundaria

El *aprendizaje esperado* es la adquisición de información o de habilidades a obtener de un determinado tema, establecido en un programa o currícula. Determina el comportamiento de las y los alumnos en el desarrollo cognitivo, y como es un proceso interno de aprovechamiento del conocimiento, se relaciona con un nivel de comprensión determinado con la capacidad de un procesamiento más complejo de los contenidos que se desean aprender (Ayala, Messing, Labbé, & Obando, 2010).



Los aprendizajes esperados se encuentran relacionados estrechamente con el perfil de egreso, expresan las características atribuidas a quien concluye el programa de una asignatura o contenido. Barradas & Manjarrez afirman que *“los resultados de aprendizaje esperados orientan la fundamentación y la determinación de objetivos curriculares, así como los perfiles de ingreso y egreso. Es decir, que enlistan los conocimientos y las habilidades conferidas al individuo como contribución formativa del currículo”* (Barradas & Manjarrez 2005, p.27). Teniendo como objetivo el desarrollo cognitivo del estudiante mejorando su capacidad de razonamiento lógico. Muestra los conocimientos, habilidades y actitudes que se esperan como resultados a obtener, funcionando como guías y como instrumentos de evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje (Barradas, & Manjarrez, 2005).

Los aprendizajes esperados son parte fundamental para una clase pues en cada uno de los libros viene el que se debe cumplir al abordar cada contenido, son indicadores de los logros que, en cuestiones de la temporalidad establecida en los programas de estudio:

*“Definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser; además, le dan concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula”* (SEP, 2011 p. 29).

Los aprendizajes esperados son los elementos que definen lo que se espera que logren las y los alumnos, expresado en forma concreta y precisa. De este modo son importantes pues ayudan a la organización del contenido, la selección de estrategias y métodos de aprendizaje y la definición de los materiales para que se lleve a cabo la clase y así mismo a definir los criterios de evaluación.

Para que el alumno o alumna logre los aprendizajes esperados, se tienen que hacer actividades que estén diseñadas específicamente para un grupo determinado de estudiantes. No obstante, siempre va hacer cuestión del o de la maestra, pues el principal punto es que ésta diseñe una planeación y en ella incluya actividades que le sirvan para rescatar los conocimientos previos del o de la alumna sobre un determinado tema.

Desde una perspectiva más general, se busca involucrar a las y los estudiantes que no quieren participar en las actividades propuestas por las y los maestros. En este sentido, el o la docente debe generar interés para captar la atención de las y los estudiantes, es por eso que ocupan conocer las características de estos para que se tome en cuenta en la planeación de las clases, en los recursos didácticos que se van a utilizar y al momento de realizar una evaluación, para así obtener el aprendizaje esperado que se pretende lograr.

Los aprendizajes esperados son los conocimientos que se esperan obtener, partiendo de una secuencia didáctica establecida en una planeación. Estos guardan relación con los contenidos que se desarrollan durante el curso, donde el o la docente selecciona las estrategias con las que va a trabajar. Por esta razón, las actividades que sugiera el maestro o maestra deben ir encaminadas a desarrollar competencias en el estudiantado.

En el plan de estudios 2011, *Guía para el maestro de geografía de México y el mundo*, el programa menciona cómo está estructurado el enfoque, dónde están

los componentes geográficos y, de ellos parten los aprendizajes que se esperan obtengan los alumnos y alumnas de primero de secundaria:

*“A partir de los conocimientos básicos de la geografía, los alumnos construirán una visión global del espacio mediante el reconocimiento de las relaciones entre sus componentes naturales (relieve, agua, clima, vegetación y fauna), sociales (composición, distribución y movilidad de la población), culturales (formas de vida, manifestaciones culturales, tradiciones y patrimonio), económicos (recursos naturales, espacios económicos, infraestructura, servicios y desigualdad socioeconómica) y políticos (territorios, fronteras, políticas gubernamentales y acuerdos nacionales e internacionales que se definen a partir de los problemas contemporáneos de la sociedad)” (SEP, 2011, p. 15).*

Los componentes a los que se hace mención se pueden encontrar en la vida diaria, pues forman parte de la interacción del o de la estudiante con su medio, ya sea involucrándose en el cuidado del medio que lo rodea, o participando en las actividades políticas, sociales, económicas y culturales de su comunidad. Esta intervención educativa busca que a través de entornos virtuales de aprendizaje se puedan aplicar estos mismos conocimientos adquiridos en su contexto próximo.

Los aprendizajes esperados en una determinada clase deben ser significativos, ya sea a distancia o de manera presencial, y el o la docente debe además, conocer de forma valorativa las necesidades afectivas y académicas que manifiesta el estudiantado. Esto último refleja la importancia de una apropiación en el manejo de las estrategias didácticas sobre el uso de sus herramientas en el desarrollo de una clase, una comunicación efectiva entre el o la estudiante y el o la docente, así como la retroalimentación de los contenidos abordados -lo que a su vez permite una adecuada comunicación y un trabajo colaborativo-.

### **1.1.1 Determinantes de los aprendizajes a distancia de la asignatura de geografía**

Los contenidos y, por tanto, los aprendizajes esperados, que se desarrollan a través de los diferentes dispositivos electrónicos se ven condicionados por diferentes situaciones a las que se enfrentan tanto el o la docente que imparte la materia de geografía como las y los alumnos que tienen que llevar el curso en un entorno virtual de aprendizaje en el nivel de secundaria.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han tenido un gran auge en el presente ciclo escolar 2020-2021 a consecuencia del Virus SARS-COV-2 causante de la COVID-19, poniendo impedimentos para poder llevar una clase de manera presencial. Esto ha influido en el proceso de la enseñanza-aprendizaje, causando en diversos casos un retraso en el aprendizaje esperado que se proponen en los planes y programas establecidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP).

La implementación de estrategias didácticas, por medio de recursos tecnológicos, permitirá generar ambientes de aprendizaje que pueden mejorar los conocimientos adquiridos en geografía por las y los alumnos de secundaria. Estas estrategias pueden contribuir a frenar la brecha que existe entre los conocimientos adquiridos con los que se debieran adquirir debido a las clases a distancia.

El fortalecimiento de las habilidades digitales en alumnos y alumnas y maestros y maestras permite dar continuidad en el proceso enseñanza –aprendizaje aún en situaciones a distancia. Esto además coadyuva a mejorar las estrategias

utilizadas en entornos virtuales y brinda la posibilidad de involucrar e intercambiar conocimientos desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Un aspecto importante al que hay que prestar especial atención es el contexto en el que se desenvuelve el estudiantado. El contexto impacta en la manera en que el o la estudiante vive el cambio de enseñanza presencial a distancia. Para algunos estudiantes es una forma completamente diferente de recibir una clase, siendo un cambio radical a las pedagogías tradicionales a las que se encuentran acostumbrados, generando dudas sobre lo que les pueden aportar las clases a distancia, negándose a esta nueva forma de trabajo, encontrando excusas al momento de realizar una actividad o en otros casos por falta de conocimiento en el área tecnológica (Uppal & Gulliver, 2017).

Para entender el rol que tienen los entornos virtuales de aprendizaje ante los programas de *aprende en casa*, es necesario comprender los determinantes que impiden que un alumno o alumna adquiera un conocimiento. Por un lado, están las necesidades en las tecnologías de la información y, por otro lado, las deficiencias en el aprendizaje.

Se ocupa brindar un acompañamiento en el uso de la tecnología, una vez conociendo cuáles son las necesidades académicas no satisfechas que impiden que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo; se puede entonces pensar en utilizar plataformas digitales para intervenir en el rezago educativo que presenta el alumnado. En este sentido, el desarrollo y trayectoria académica de una o un estudiante se ve determinado por una diversidad de factores como pueden ser familiares, sociales, económicos y pedagógicos; todos ellos pueden llegar afectar el

rendimiento académico, influyendo a su vez en el logro de un aprendizaje esperado. No obstante, siempre hay alumnos y alumnas que necesitan un apoyo en áreas específicas tales como: el lenguaje, la escritura o las operaciones matemáticas (Morales, Ramírez, Vargas, & Molina, 2018).

El desempeño de las y los estudiantes a nivel secundaria también puede verse afectado por factores psicológicos, puesto que los alumnos y alumnas están constantemente expuestos a problemas emocionales por la edad en la que se encuentran. La adolescencia es una etapa en donde ellas y ellos buscan una aceptación social por parte de sus compañeros, ya sea en la escuela o en las redes sociales. Todo ello puede manifestarse de múltiples maneras: depresión, hiperactividad, falta de atención, memoria, ansiedad, desórdenes de emocionales, baja autoestima, aceptación de sí mismo y el entorno que lo rodea donde influyen la motivación y el rendimiento académico (Abella, Ausín, Delgado, Hortigüela, & Solano, 2018).

Otros de los determinantes que llegan a influir en la adquisición de un aprendizaje esperado, es la capacidad cognitiva. Se debe considerar que hay una gran diversidad de alumnos y alumnas, con canales de percepción diferentes; donde algunos de ellos o ellas necesitan atención más personalizada. Además, puede agudizarse si hay otras condicionantes, tales como el no tener conocimientos previos de un contenido específico, la motivación extrínseca e intrínseca, así como la dedicación que le brinda cada uno o una a su trabajo académico, independientemente de si el proceso de enseñanza-aprendizaje es efectivo o no.

Es necesario identificar los elementos que generan un rezago educativo en las y los alumnos de secundaria para saber de qué manera dar un manejo adecuado al implementar estrategias didácticas a través de entornos virtuales de aprendizaje para minimizar las dificultades a las que se enfrentan las y los estudiantes.

Las tecnologías de la información y la comunicación, por sí solas, no darán resultados ante el rezago educativo, puesto que sólo serían el medio para llegar al alumno o alumna, se necesitan aplicar estrategias didácticas donde se planteen nuevos retos ante la demanda educativa que se ha dado con las clases a distancia. Esto debe incluir un acompañamiento diferenciado a partir de las características contextuales del estudiantado, así como las habilidades que tienen en los entornos virtuales de aprendizaje, con la finalidad de que el o la docente pueda apoyarse al momento de implementar su práctica pedagógica (Ausín, Abella, Delgado & Hortigüela, 2016).

Entendiendo que vivimos en una sociedad cada vez más digital, se pudiera decir que es prácticamente fácil captar la atención de las y los estudiantes por medio de entornos virtuales de aprendizaje, pero no es así debido a que el uso de dispositivos móviles son empleados principalmente fuera de un contexto académico, dejando de lado la parte educativa.

López & Pimenta (2017) afirman el dispositivo móvil es una herramienta pedagógica que cumple una función didáctica para promover el aprendizaje. Este facilita el acceso a la comunicación e información y, a medida que las y los estudiantes vean la utilidad que les puedan dar en las clases a distancia para la

realización de sus actividades, será posible implementar clases más eficaces en entornos virtuales.

En este sentido, las y los docentes tienen que cambiar la metodología al momento de planear sus clases, gestionando un autoaprendizaje en el uso de plataformas digitales, implementando en el proceso de enseñanza-aprendizaje un manejo adecuado de dispositivos móviles, asumiendo un compromiso actualización y capacitación en relación a cómo llevar estrategias didácticas con el apoyo de entornos virtuales.

Un determinante en el aprendizaje a distancia es el vínculo que tiene el o la docente con las y los alumnos, así como la interacción que se da entre las y los integrantes del grupo. Por consiguiente, se debe mejorar la comunicación al dar un acompañamiento significativo, brindando atención a los intereses del estudiantado a través de video llamadas, redes sociales y diversas plataformas digitales, aumentando el grado de integración por parte del y de la alumna. Con la presencia del maestro o maestra, ya sea de forma síncrona o asíncrona, se puede dar una mejor retroalimentación significativa, con la finalidad aumentar el rendimiento del estudiantado (Sun, Xiong & Chang, 2019).

La generación de alternativas de comunicación de manera sincrónica y asincrónica, permite que la educación se pueda dar en cualquier lugar y en todo momento, facilitando el proceso formativo tanto para las y los docentes como para el estudiantado. Es importante la implementación de estrategias que faciliten el conocimiento tales como el uso de grupos de debate, comunicación por mensajería interna, video conferencias y el manejo de fuentes de información. Esto da como



resultado disponer de herramientas y recursos tecnológicos que permitan en la intervención educativa:

- 1.-Realizar tareas de gestión y administración,*
- 2.-Facilitar la comunicación e interacción entre los usuarios,*
- 3.-El desarrollo e implementación de contenidos*
- 4.-La creación de actividades interactivas*
- 5.-La implementación de estrategias colaborativas*
- 6.-La evaluación y el seguimiento de los estudiantes*
- 7.-Personalizar el entorno adaptándolo a sus necesidades” (Belloch, 2012, p.4).*

Los factores que pueden llegar a determinar que un o una estudiante aprenda o no en entornos virtuales de aprendizaje en la secundaria Técnica 65 son: la poca experiencia que tienen algunos de las y los docentes en el uso de plataformas virtuales para el aprendizaje, las temáticas desfasadas de los programas de estudios en la materia de geografía en relación a las necesidades del contexto escolar, que los programas y políticas destinados para atender la educación a distancia no consideran todas las necesidades académicas de las y los estudiantes, la poca disposición que se presenta por parte de los padres y madres de familia al apoyar con las actividades y la falta de interés de las y los alumnos por obtener un conocimiento, así como la falta de uso de técnicas de estudio.

La implementación de clases en entornos virtuales de aprendizaje con alumnos y alumnas de secundaria, permite tener más opciones como fuentes de búsqueda, información sobre el manejo de las mismas plataformas, documentación para disponer de herramientas y recursos digitales al desarrollar sus actividades escolares, facilitar la comunicación e interacción entre las y los alumnos, creación de contenidos didácticos con actividades diversificadas y que cada estudiante

pueda personalizar su entorno de trabajo, adaptándolo a sus necesidades, tiempo, capacidades y características.

## **1.2 Características del aprendizaje a distancia**

El cambio de la clase presencial al de a distancia ha traído consigo un cambio en la manera de obtener un aprendizaje, debido a que los medios para llegar al conocimiento son diferentes. Esto ha causado que se tenga que innovar en las formas de estar en comunicación con las y los alumnos y en la implementación de estrategias para que se dé una enseñanza eficiente que cumpla con las competencias a desarrollar en el nivel secundaria.

La generación del conocimiento por medio de plataformas digitales debe atender las problemáticas de la educación a distancia mediada por las tecnologías de la información y comunicación. Esto debido a que las diferentes prácticas académicas en diferentes ámbitos de la educación a distancia han aumentado en México de manera significativa, creando la necesidad de generar nuevas áreas de oportunidad en entornos virtuales para mejorar los aprendizajes significativos en el ámbito educativo (Eder-Navarro & Navarro-Rangel, 2015).

Para poder lograr los aprendizajes esperados en alumnos y alumnas de primer grado de secundaria es fundamental generar vínculos afectivos, partiendo de ir conociéndolos en diferentes plataformas digitales. Estas incluyen a las video llamadas por google meet, para atender de manera más particular sus necesidades académicas.

Es necesario que las estrategias didácticas que se implementan en la secundaria técnica 65, vayan acordes a las necesidades de las y los estudiantes.

Es vital que se busque generar ambientes creativos, relacionando temas del programa de estudios de la materia de geografía con temas actuales.

### **1.2.1 Entornos virtuales de aprendizaje**

Los entornos virtuales de aprendizaje se definen en sus características como: interactivos, flexibles y escalables, es decir, con la capacidad de una plataforma de funcionar con un número pequeño o grande de usuarios; así como estandarizables por la posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándares. Según Belloch (2012) son plataformas con un software específico que cuentan con recursos digitales, interactivos y con posibilidad de planificación de actividades determinadas para adquirir información educativa.

Estos entornos virtuales de aprendizaje permiten la gestión de actividades interactivas, es decir, implementan estrategias didácticas y colaborativas que permiten la comunicación entre docentes y las o los alumnos a distancia. Además, brindan un seguimiento de la o el estudiante para su evaluación continua, gestionan el aprendizaje para atender necesidades y características de la o el usuario e incorporan recursos digitales que integran una administración académica organizada.

Los EVA son un acompañamiento significativo en el que se pueden conocer los aprendizajes obtenidos entre las y los usuarios de las plataformas, mismas que se pueden adaptar a las necesidades de cada usuario o usuaria para una comunicación e interacción asertiva.

La enseñanza de los contenidos en la materia de geografía resultó ser un proceso complejo, al ser un estudio bajo la modalidad no presencial, puesto que por las características de la asignatura se requiere la parte práctica. Aquí es donde el aula dejó de ser un espacio físico para convertirse en un entorno virtual de aprendizaje mediado por las tecnologías y plataformas digitales para acercar a las y los alumnos al conocimiento geográfico.

Si bien, cada entorno virtual de aprendizaje tiene una importancia por sí solo, se profundiza en el trabajo docente tomando como criterios de análisis la necesidad de generar interés en los contenidos de la geografía. Otorgar un sentido nuevo a la comprensión de la materia desde los nuevos problemas sociales, culturales políticos, económicos y naturales fue fundamental. Adicionalmente, la revisión de las estrategias didácticas mediadas por la tecnología, la búsqueda e implementación de materiales audiovisuales y la reestructuración en la producción de los aprendizajes por parte de las y los estudiantes se hizo central.

### **1.3 Dificultades para lograr aprendizajes con clases a distancia**

En la escuela En la escuela secundaria “Rafael Ramírez Castañeda” ubicada en Calera de Víctor Rosales, Zacatecas, se realiza un examen diagnóstico anualmente a las y los alumnos de primer grado, por parte de los directivos para valorar los aprendizajes que tienen de manera general en cada materia. En el ciclo escolar 2020-2021, de acuerdo con los resultados de este examen diagnóstico, obtuvieron resultados reprobatorios 120 alumnas y alumnos de un total de 189. Esto es, 120 estudiantes obtuvieron calificaciones menores de 5, es decir, el 63.5% no cuenta

con los conocimientos básicos que se necesitan para empezar a estudiar en la asignatura de geografía.

Esto implica que si no cuentan con conocimientos previos posiblemente no podrán obtener los aprendizajes esperados de los programas de estudio de la materia de geografía, los cuales son: Explicar las relaciones entre el componente social y natural en diferentes espacios del mundo a partir de los componentes y las características del espacio geográfico. El interpretar representaciones cartográficas para obtener datos e información de diversos lugares, regiones, paisajes y territorios. Emplear herramientas tecnológicas para emplear y representar información geográfica en las escalas: local, nacional y mundial (SEP, 2011).

No todo el alumnado logra obtener el aprendizaje de los contenidos de un programa de estudios, entre los elementos que se han observado que pueden influir están: la falta de capacitación en las y los docentes para implementar estrategias didácticas y la poca motivación del alumnado para interesarse en las actividades escolares. Por lo tanto, en la mayoría de los casos, no se logra de manera eficaz que los aprendizajes esperados en la materia de geografía se adquieran por parte de alumnas y alumnos, dado que las y los estudiantes buscan dar un cumplimiento a las actividades y exámenes para pasar y no necesariamente tienen la finalidad de obtener un aprendizaje.

Los conceptos de calidad y aprovechamiento forman parte de la parte constitutiva de la educación en México, cuya finalidad es el desarrollo eficiente de todas las facultades del o la alumna. El Estado es el responsable de garantizar una educación de calidad, es decir, de generar efectos positivos sobre el aprendizaje y el aprovechamiento escolar. Con ello se busca alcanzar el máximo

aprovechamiento en el logro de los aprendizajes, entendiendo el aprovechamiento como nivel de dominio que tienen los y las estudiantes de los conocimientos y habilidades que se esperan, de acuerdo con los planes, objetivos y contenidos planteados (CONEVAL, 2018).

Es importante señalar que para alcanzar los aprendizajes esperados es necesaria una educación de calidad, donde se tenga el acceso a diferentes materiales didácticos. Las y los alumnos de primer ingreso en secundaria desconocen el uso de algunos dispositivos digitales, pues son muy pocas las escuelas que cuentan con software educativo, simuladores o libros digitales, por lo que se puede decir que al menos la mitad de las y los alumnos egresados del nivel primaria no conocen ni dominan materiales el uso de materiales digitales.

Una gran problemática que se tiene en el proceso enseñanza-aprendizaje es que no se realiza un diagnóstico adecuado de las los alumnos por parte del personal docente, y, por lo tanto, no se toman en cuenta las nociones y conocimientos que el o la estudiante ya posee, previo a la realización de una determinada actividad.

Aún más, una estrategia didáctica se dice que funcionó cuando se obtiene un aprendizaje significativo donde depende de la estructura cognitiva previa que se vincula estrechamente con la información que se adquiere de forma reciente de conceptos e ideas que la y el alumno poseen en una determinada área del conocimiento (Ausubel, 1983).

El y la adolescente intenta explicar lo que sabe de lo que ha vivido, los y las docentes deben cambiar la concepción personal previa. Al realizar un buen diagnóstico, es necesario comprender cómo se relacionan las y los aprendices con su contexto, para conocer qué aprendizajes tienen y la manera en que los utilizan

en su entorno. Se entiende el conocimiento previo como un proceso de interacción entre la o el sujeto y el medio; considerando a este último, como una impresión fuera del aspecto físico y describiéndolo como una complejidad social y cultural, (Payer, 2005)

Las estrategias didácticas tienen como finalidad alcanzar la construcción de un aprendizaje a través de actividades planificadas. Barriga y Rojas lo definen como “un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente” (Barriga & Rojas, 2002, p. 231).

Para lograr un aprendizaje esperado, se tiene que aplicar una estrategia didáctica, partiendo de los conocimientos previos “construcciones que los sujetos elaboran para dar respuesta a su necesidad de interpretar fenómenos naturales o conceptos científicos, y para brindar explicaciones, descripciones o predicciones” (Bello, 2004, p. 1). Son las construcciones personales las que sirven para interpretar el entorno que rodea a la o el individuo.

Dado que la contingencia sanitaria generada por el virus SAR-COV-2 y la pandemia de la COVID-19, las autoridades educativas tuvieron que diseñar e implementar la manera en que los procesos educativos seguirían al menos en la mitad del ciclo escolar 2020-2021. Para ello, se implementó el programa “Aprender en casa II”. Este programa se centra en el uso intensivo de la televisión que transmite los contenidos a las y los estudiantes. El y la docente revisan los contenidos y a partir de estos diseñan actividades para que las y los alumnos las

desarrollen. Adicionalmente, se usan plataformas digitales tales como Classroom para brindar un soporte adicional al estudiantado.

El programa Aprender en Casa ha profundizado los problemas de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la materia de geografía del alumnado de la Técnica 65; puesto que, como se mencionó no poseen conocimientos previos en la materia y esto se agrava con el bajo dominio de los dispositivos electrónicos.

#### **1.4 Diagnóstico de las alumnas y alumnos**

Durante el ciclo escolar 2020-2021, la pandemia de la COVID-19 transformó la educación en México, es decir, la manera de impartir las clases. Se implementaron, en gran medida, el uso de herramientas y dispositivos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y surgió la necesidad de saber utilizar entornos virtuales generando estrategias didácticas. Esto replanteó la necesidad de contar con un diagnóstico donde se muestren las características y materiales del y de la aprendiz.

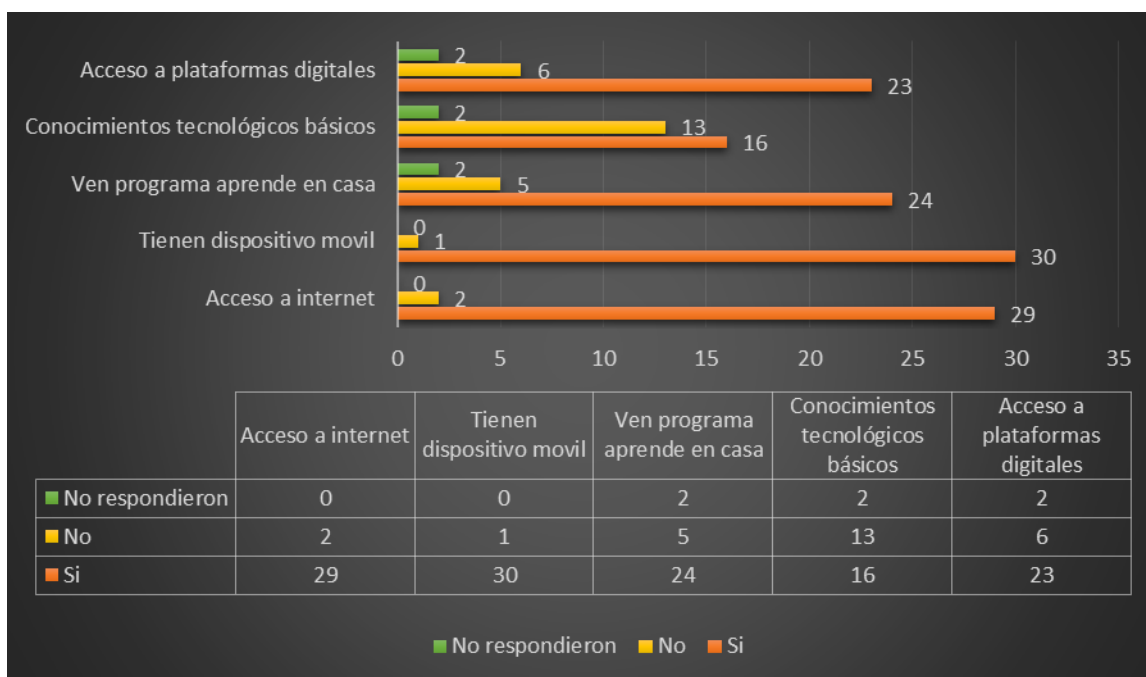
El objetivo principal del diagnóstico que se llevó a cabo fue conocer de las y los alumnos sus descriptores generales, acceso a computadora, redes, red wifi, televisión, conocimiento o dominio de los ambientes virtuales de aprendizaje, técnicas de estudio, horas dedicadas a estudiar, espacios adecuados para el estudio, apoyo de los padres y madres de familia y la motivación por aprender la materia de geografía. Esta información fue utilizada para diseñar las estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje para alcanzar los aprendizajes esperados en la materia de geografía.



La Encuesta de Acceso a Herramientas Digitales se aplicó al grupo 1.-“E” de la EST 65 “Rafael Ramírez Castañeda” a inicios del ciclo escolar 2020-2021. Los resultados indicaron que de 31 alumnos, 29 de ellos tenían un dispositivo móvil con conexión a internet, el cual permite el trabajar a distancia por medio de los entornos virtuales de aprendizaje, aunque en su mayoría se les dificultaba o les disgustaba trabajar por medio de plataformas digitales.

De los resultados de la encuesta se obtuvo que 23 de 31 (74.1 %) de las y los alumnos encuestados tienen acceso a plataformas digitales, aunque solo el 51,6% del estudiantado que respondió, maneja conocimientos tecnológicos básicos para poder manipular los dispositivos que se requieren para su aprendizaje.

*Gráfica 3. Encuesta de acceso a herramientas digitales*



Fuente: Elaboración propia.

Respecto al ámbito familiar, las condiciones afectivas de los estudiantes son variadas, la mayoría de ellos provienen de familias disfuncionales, es decir, no viven

con sus padres o solamente con uno de ellos. La ausencia de una figura paterna es un factor de riesgo que puede traer como resultado el fracaso escolar, debido a que el y la alumna no se encuentra en un ambiente familiar favorable para que se sienta emocionalmente seguro o segura y así pueda cumplir con sus expectativas personales.

Los ingresos monetarios de gran parte de estas familias son bajos, muchas tutoras o tutores son individuos con un nivel escolar de primaria o una preparación educativa básica incompleta, esto implica que se les dificulte apoyar a su hijo o hija con sus actividades académicas. Cabe mencionar que un número considerable de ellos labora en el campo, recibiendo un salario mínimo. Ello provoca que su situación económica sea un factor por la que algunos alumnos y alumnas no tengan las herramientas tecnológicas necesarias y se vayan quedando atrás en las actividades, justificando que no tenían dinero para comprar el material que se les solicitaba.

Aproximadamente, 90% de las y los estudiantes tenían teléfono celular que cumple no solamente con su función de comunicación sino también funge como un medio tecnológico para complementar el trabajo de la asignatura; permitiendo al y a la alumna acceder a entornos virtuales de aprendizaje donde se desarrollan las clases a distancia. El teléfono celular se convirtió en algo necesario para el logro de buenos resultados en geografía.

Que la mayoría de alumnos y alumnas tuviesen un dispositivo móvil les permitía realizar búsquedas de información para reforzar los contenidos que el libro de texto les proporciona, cuando “interactúan con estos materiales digitales de forma cotidiana, no sólo se logra que los alumnos tengan aprendizajes significativos,

sino que se les introduce al manejo de la tecnología” (SEP, 2011, p.93). De esta manera, el celular es un medio que les permitió generar situaciones de aprendizaje.

El diagnóstico para identificar los estilos de aprendizaje se realizó a través la aplicación de un test del modelo de Programación Neurolingüística (PNL). Este test consiste en identificar las habilidades, destrezas y conocimientos del y de la alumna para saber la manera en que se le facilita adquirir un aprendizaje (visual, auditivo y kinestésico). Los resultados del grupo 1° “E” indican que 16% de las y los estudiantes son kinestésicos, 26% son auditivos, 36% visuales y el 22% son visuales-auditivos.

Cuando se cuenta con una mayor cantidad de alumnos y alumnas con un estilo de aprendizaje visual es necesario plantear estrategias didácticas en entornos virtuales acordes con la manera de aprender de las y los estudiantes, teniendo en cuenta las características económicas, culturales y sociales donde se encuentra la escuela.

## **CAPÍTULO II**

### **ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA:**

#### **PROBLEMAS Y RETOS**

Este capítulo se enfoca en abordar la importancia de la geografía en nivel secundaria, haciendo un análisis comparativo de los contenidos y aprendizajes esperados de la materia. Posteriormente, se habla sobre el uso de herramientas digitales, así como los retos para las y los docentes, desde el contexto de la pandemia de la COVID-19. Por último, se menciona la necesidad de implementar estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje.

#### **2.1 La importancia de la geografía en el nivel secundaria**

De manera inherente, la geografía influye en la formación que se da a las y los alumnos que se desarrollan en el contexto escolar en el nivel de secundaria. Bedmar (2009), menciona que las contribuciones activas de los individuos, sus compañeros sociales, las tradiciones sociales y los materiales que se manejan determinan la personalidad y los intereses de manera específica en las y los estudiantes. Desde este punto de vista, los contextos no han de entenderse como algo definitivamente dado, sino que se construyen dinámicamente, mutuamente, con la actividad de las y los participantes.

Es por ello que la materia de geografía permite que cada alumno o alumna desarrolle un interés en su entorno sociocultural y socioeconómico, dándole una

importancia a los sucesos positivos como negativos que influyen en sus relaciones sociales, debido a que tiene un sentido de pertenencia e identidad. Para la o el docente se hace imprescindible también valorar el conjunto de contextos donde se desenvuelven sus estudiantes, de tal manera que se pueda tener un perfil grupal e individual de cada adolescente. Dentro del análisis, es importante conocer a la familia, sus integrantes, las actividades que cada uno realiza, y cuál es la importancia que le dan a la educación. Tomando esto como una herramienta para centrar los contenidos en una aplicación en su experiencia cotidiana.

Lo anterior, posibilita que las y los alumnos integren las relaciones entre componentes del espacio geográfico, que inciden en la calidad de vida, el ambiente, la sustentabilidad y la prevención de desastres, para así identificar posibles soluciones a problemas locales. Esto a su vez, contribuye a que participen de manera informada y activa en el lugar donde viven, para cuidar y conservar el ambiente y saber actuar ante riesgos locales, con plena conciencia del papel que ocupan en la sociedad.

La materia de geografía permite a la y al docente considerar el contexto de las y los alumnos permitiendo elaborar de manera eficiente un diagnóstico que servirá en el momento de desarrollar la planeación didáctica argumentada, de ahí la importancia de conocer los datos del entorno donde se desenvuelve el alumnado y el impacto que tiene la asignatura para identificar las características que influyen en su aprendizaje.

Va encaminada a generar un cambio en las condiciones naturales, sociales, económicas, culturales y políticas por medio de los niños, niñas y las y los

adolescentes que cursan el nivel secundaria puesto que se quiere hacer una transformación partiendo de las nuevas generaciones.

La geografía es una materia que busca explicar y analizar las interrogantes que van surgiendo para comprender de una mejor manera el comportamiento de la sociedad en su contexto próximo. Ésta tiene como objeto de estudio el espacio geográfico, entendiendo éste como la suma de todos los elementos de la naturaleza y de la cultura, así como todos los componentes sociales provenientes de la interacción de las personas que suceden en un área determinada. El espacio geográfico está sujeto a constantes cambios por eso es necesario un estudio constante de la misma.

Es importante señalar que el estudio de las ciencias sociales puede ser afrontado de maneras diferentes, bien como la organización del espacio o como resultado de la relación del ser humano con el medio que lo rodea, debe estudiarse a partir de las necesidades específicas de una sociedad determinada, de su grupo de desarrollo social, económico y político, también a partir de las alternativas y condiciones que dicha sociedad encuentra en su territorio (Bocco & Urquijo, 2013).

A partir del siglo XXI, el análisis de esta materia se ha hecho más crítico, orientando su preocupación hacia la desigual distribución de la riqueza económica y natural, así como el bienestar social, teniendo como propósito principal la preservación del medio. Los últimos avances de esta materia abarcan una gama de circunstancias que influyen de gran manera sobre la forma de actuar de la y el docente y de la y el alumno. Se puede decir que existe un importante cambio hacia

el campo del interés de la geografía económica, que abarca desde la explotación de los recursos hasta el bienestar humano en todas las partes del mundo.

La geografía permite conocer lugares sin haber estado en ellos, saber cuál es la diversidad del mundo, las características del lugar en el que se vive, tal vez nunca se pueda estar ahí físicamente, pero al conocerlos se pueden relacionar con el propio entorno, saber las maravillas que hay en la tierra, dónde se encuentran los ríos importantes, las montañas, los países, los climas, las especies y todo lo que se refiere al planeta, comprender qué función tienen cada uno de estos elementos en el aspecto natural y su impacto (Bocco & Urquijo, 2013).

El estudio del planeta, sus interrelaciones en él y los problemas ambientales, es un objetivo que se ha ido perdiendo por parte de los gobiernos, debido a que desvían sus intereses en cuestiones políticas o económicas donde la tecnología juega un papel muy importante en el manejo de información. Los nuevos medios de comunicación de masas permiten un mejor análisis del medio. Sin embargo, su estudio escolar es poco atractivo para las y los alumnos y la opinión pública tiene una imagen distorsionada de la geografía, por lo tanto, es necesario responder a los nuevos retos de la sociedad del conocimiento.

La manera de entender a la geografía como una ciencia social, concede la habilidad para valorar las dificultades de trabajar desde las realidades específicas de las y los alumnos en su contexto próximo, donde tiene lugar el aprendizaje. En efecto, no es lo mismo la concepción espacio geográfico que los intereses sociales de la y el educando que los que poseen otras personas con contextos o actividades muy diferentes a los que este tiene (Sánchez, 2019).

## **2.2 Análisis de los aprendizajes esperados en geografía antes y durante la pandemia de la COVID-19**

La interrelación entre los contenidos de la geografía en el nivel de secundaria con los diferentes procesos cognitivos de las y los alumnos es posible debido a que las actividades que se plantean surgen a partir de sus conocimientos previos, atendiendo su canal de percepción y el contexto. El análisis de los aprendizajes esperados permite entender la evolución en los enfoques y formas de enseñanza, logrando una organización de estrategias y actividades didácticas, adecuadas a las necesidades e intereses de las y los adolescentes.

El análisis de los contenidos geográficos se hizo con el cambio en las estrategias didácticas a causa de una enseñanza en línea. A través de la Secretaría de Educación Pública se solicitó la elaboración de un currículo que priorizara los temas por medio de un proceso de reorganización, asegurando los aprendizajes esperados de la asignatura.

El docente a cargo seleccionó como prioritarios los siguientes aprendizajes esperados en el curso de geografía: a) *“Comprende la relación y distribución de los tipos de relieve, con los procesos internos y externos de la Tierra”*; b) *“Explica la relación entre la sociedad y la naturaleza en diferentes lugares a partir de los componentes del espacio geográfico”* y c) *“Argumenta las implicaciones ambientales, sociales y económicas del crecimiento, la composición y distribución de la población”* (SEP, 2011, pp.45). Estos son los temas en donde se aplican las tres estrategias didácticas.



Estos temas permiten el o la docente puede hacer una gestión de estrategias didácticas enfocadas en la resolución de problemas del contexto próximo de ellas y ellos; así como el análisis de proyectos comunitarios con la finalidad que las y los alumnos puedan desarrollar un contenido desde diferentes perspectivas y puntos de vista. Por ejemplo, analizar diferentes problemas sociales que les afectan directamente como el caso de la pandemia para poder entender la realidad social actual.

Desde la enseñanza del material de geografía en el nivel de secundaria se puede llevar a cabo una adecuación en los temas que tienen como finalidad brindar a las y los alumnos las bases conceptuales para de esta manera puedan participar activamente en las actividades sociales, culturales, económicas y políticas de su municipio. El reto es encontrar la manera de acercarlas y acercarlos a conocer la problemáticas de su comunidad y asuman un rol activo en la resolución de casos.

El fin es favorecer el pensamiento crítico y reflexivo de las y los estudiantes a través de entornos virtuales de aprendizaje al promover el desarrollo de conocimientos tecnológicos en los sistemas de información geográfica que aporta al análisis de la cartografía.

Vale decir que el logro de un aprendizaje significativo está vinculado a las experiencias de las y los alumnos. La relación de estas y estos con el medio determina qué desean aprender. Si el contenido de la clase se aleja de estos intereses, difícilmente podrán anclar los nuevos saberes, generando apatía, así como desinterés por no desear aprender la materia. El aprendizaje significativo es

un aprendizaje a largo plazo, con utilidad en la vida cotidiana y que no fácilmente se oliva,

Es necesario relacionar la estrategia didáctica de la y el docente con las ideas previas del alumnado, presentar las actividades e información de manera coherente, construyendo de manera eficaz conceptos, enlazando los unos con los otros en forma de estructura cognitiva (Ballester, 2012). Las relaciones que pueden establecerse con los esquemas de conocimiento presentes en la estructura cognoscitiva deben ser relacionadas con el entorno, con el tema de la clase y con las necesidades de conocimiento de cada estudiante.

El plan y programa de geografía destaca cinco rasgos importantes en el perfil de egreso *“habilidades intelectuales específicas, dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria, competencias didácticas, identidad profesional y ética, capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela”* (SEP, 2011, p.14). Se mencionan las competencias que debe adquirir la y el docente en el transcurso de su formación inicial, ser crítico, contar con capacidad de comprensión, saber expresar sus ideas, investigar, identificar problemas, ser reflexivo y analítico.

Se pretende que al adquirir estas competencias la o el docente frente a grupo pueda generar de forma reflexiva un análisis de los aprendizajes esperados, de manera que al abordar un contenido geográfico el conocimiento que adquiera el alumnado sea significativo.

Los aprendizajes esperados son parte fundamental para una clase pues en cada uno de los libros viene lo que se debe cumplir al abordar cada contenido, son indicadores de los logros obtenidos:

*“Un Aprendizaje esperado es un descriptor de logro que define lo que se espera de cada estudiante. Le da concreción al trabajo docente al hacer comprobable lo que los estudiantes pueden, y constituye un referente para la planificación y evaluación en el aula. Los aprendizajes esperados gradúan progresivamente los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que los estudiantes deben alcanzar para acceder a conocimientos cada vez más complejos” (SEP, 2017, p. 655).*

El plan de estudios 2017 (Aprendizajes Clave) se compone de tres elementos curriculares, el programa menciona cómo está estructurado el enfoque, dónde están los componentes geográficos y, de ellos parten los aprendizajes que se esperan obtengan los alumnos y alumnas de primero de secundaria:

*“1. Campos de formación académica 2. Áreas de desarrollo personal y social 3. Ámbitos de autonomía curricular. Quedó integrado por cinco ejes: 1) Planteamiento curricular; 2) La escuela al centro del Sistema Educativo; 3) Formación y desarrollo profesional de los maestros; 4) Inclusión y equidad, y 5) La gobernanza del Sistema Educativo” (SEP, 2017, p.107).*

De esta manera, se entiende por Aprendizajes Clave, tanto a los contenidos curriculares que se encuentran en el plan de estudios, como los aprendizajes esperados que se buscan obtener al culminar los estudios de nivel secundaria de cada estudiante.

### **2.3 Uso de herramientas digitales antes y después del COVID-19**

Como consecuencia de la pandemia producida por el COVID-19, en marzo de 2020, las instituciones educativas se ven obligadas a suspender las actividades docentes presenciales, modificando las herramientas de trabajo, transformándose a una manera virtual, donde el uso de los entornos virtuales y la nueva modalidad de

trabajo no contaba con un precedente, ni una previa preparación del personal docente puesto que se dio de forma inesperada.

Esto generó una reestructuración en las propuestas de actividades para la enseñanza y aprendizaje del plan de estudios en cada nivel educativo. En este sentido, la digitalización educativa con el uso de herramientas tecnológicas para la docencia, y la competencia digital de las y los docentes adquieren un papel fundamental en el proceso de rediseñar las estrategias didácticas a través de los entornos virtuales.

En muchos de los casos, los contenidos de cada programa de estudios se implementaron a través del *Programa Aprende en Casa*, puesto en marcha por parte de la Secretaría de Educación Pública<sup>1</sup>. Esto implicó la digitalización del contenido de las asignaturas mediante el uso de herramientas tecnológicas diversas y en la realización de videoconferencias, a través de las cuales, cada docente llevaba a cabo sesiones sincrónicas en los entornos virtuales de aprendizaje.

Con la innovación en las plataformas virtuales, así como los diferentes dispositivos móviles, los entornos educativos y el desarrollo en los estilos de enseñanza se han venido vinculando con el uso de las tecnologías de la información y comunicación en las aulas, de manera que las y los docentes atendiendo a la demanda social, han tenido que desarrollar e innovar en sus competencias digitales para responder a la necesidad de integrar herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, la pandemia de la

---

<sup>1</sup> Para mayores detalles sobre el programa, véase el sitio: <https://aprendeencasa.sep.gob.mx>

COVID-19 y la consecuente transformación en las modalidades de trabajo, han producido un cambio sustancial en la forma de impartir clases, dando lugar a una realidad sin precedentes, generando una digitalización educativa que ha llegado para quedarse.

Las herramientas empleadas antes de la COVID-19 en la materia de geografía eran únicamente plataformas utilizadas como medio de búsqueda de información como son Google, Archive, Yahoo, Ask, etc. o para realizar algún producto digital como Canva, Simple mapper, Pocket, etc. Pero no se tenía una interacción con el docente puesto que se manejaba de formas asincrónicas.

De manera general, y por interés propio las y los alumnos, solo utilizaba la tecnología con fines de entretenimiento principalmente en videojuegos y redes sociales o a menos que les solicitaran elaborar una tarea en alguna plataforma en específico por medio del o la docente.

El uso de herramientas digitales desde antes de la pandemia hasta el día de hoy necesitan para su desarrollo y estudio un espacio de análisis. Fue de gran necesidad indagar en diversos sitios de la web para obtener recursos pedagógicos tales como páginas educativas en redes sociales, tutoriales en YouTube, navegadores de libre acceso bibliográfico, debido a que no se tenía un antecedente de una educación básica únicamente virtual.

La búsqueda y generación de materiales audio visuales fue un gran reto para los y las docentes, dado que implicó una preparación previa, tiempo y creatividad tanto para la recopilación de información, como para planificar y establecer estrategias didácticas específicas de los contenidos de geográficos. Con la finalidad

de que las y los alumnos puedan adquirir los aprendizajes esperados de la asignatura de geografía.

Se desarrollaron unos indicadores de calidad en las plataformas de formación virtual con una aproximación sistemática. Torres & Ortega (2003) analizaron la integración de herramientas digitales junto con los servicios para la gestión e impartición de la educación. Como resultado proponen para el análisis de calidad, los siguientes ámbitos:

- 1.-La infraestructura tecnológica necesaria, su accesibilidad y complejidad.*
- 2. El nivel de conocimientos técnicos necesarios para su utilización.*
- 3. La facilidad de navegación a través de su interface.*
- 4. La calidad de los sistemas de control de seguridad y acceso a los procesos y materiales.*
- 5. Calidad organizativa y creativa. Potencialidades organizativas y creativas para el adecuado desarrollo de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje.*
- 6. La posibilidad de adaptación y uso a otros ámbitos educativos” (Torres & Ortega, 2003, p.7).*

Borneu realizó una investigación e-learning, plataforma que proporciona la oportunidad de crear un ambiente de aprendizaje centrado en las y los estudiantes (Borneu, 2007, p.4). Con este programa, se revisó el soporte de contenidos educativos abiertos en la ciudad de Barcelona, a través de un sistema operativo y tecnología empleada con fines académicos. El objetivo de este estudio fue ver al proceso de aprendizaje como algo vinculado estrechamente a los cambios tecnológicos, puesto que el conocimiento que se da en estos entornos virtuales de información y comunicación, representa una evolución en el sistema educativo a distancia.

Es necesario valorar las implicaciones educativas que han surgido a consecuencia de la pandemia por COVID-19 y, por ende, los cambios en las

modalidades de trabajo. Esta transformación sustancial ha sido producida en el proceso de enseñanza aprendizaje con la digitalización educativa, la cual se ve materializada en el uso de diversas herramientas digitales para la docencia, siendo un parteaguas en la manera de trabajar las y los maestros antes, durante y después de la pandemia (García & García, 2021).

El confinamiento ha venido causando que, bajo esta emergencia sanitaria a nivel mundial, las y los docentes tengan que poner en práctica metodologías pedagógicas, así como estrategias de aprendizaje innovadoras de manera virtual para atender la presente demanda social en cuestión educativa. Esto mostró la gran función que cumple el personal docente al adaptarse a las nuevas formas de trabajo y el papel fundamental que desempeña la formación del profesorado del siglo XXI (Ayala & Luzón, 2013).

Esto refleja la necesidad de reinventarse todos los días, los maestros y maestras tienen el objetivo de generar ambientes de aprendizaje acordes a las condiciones sociales que se presenten, así como considerar las características generales y particulares del alumnado, puesto que se presentaron en algunos casos las carencias y las desigualdades existentes en torno a la disponibilidad de recursos tecnológicos, como a la preparación, capacitación y formación de las y los docentes para involucrarse en la modalidad de educación en línea.

En este sentido, el sistema educativo demanda docentes digitalmente competentes de forma progresiva, evolucionando la pedagogía actual, generando la necesidad de nuevos enfoques cuando se trata de integrar las tecnologías en la educación (Instefjord y Munthe, 2017). De manera que tenga la habilidad de integrar y utilizar los entornos virtuales de aprendizaje, las herramientas digitales,

plataformas de comunicación y las tecnologías de la información en el proceso educativo, implica tener un conjunto de estrategias educativas y específicas de la propia profesión docente.

Sin embargo, es preciso considerar que la integración de las tecnologías en el ámbito académico por parte de las y los docentes es un proceso complejo en el que intervienen muchos factores. Además de su habilidad digital y preparación profesional, existen factores personales tales como la edad, la experiencia profesional, la competencia en el uso de tecnologías en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, así como, factores contextuales relacionados con la institución educativa donde trabajan.

Influyen tanto en la integración de las tecnologías en la educación como en la aceptación de su utilidad por parte de las y los docentes. Bordalba & Garreta (2019) encuestaron a 35 docentes acerca de sus creencias de uso del correo electrónico y las plataformas en línea para la comunicación entre ellos y los padres y madres de familia. Observaron que las y los docentes tienen actitudes más positivas sobre el uso de estos medios digitales durante el tiempo de permanencia en el centro educativo, puesto que se les brinda asesoramiento y capacitación por sus mismos compañeros y compañeras docentes.

En el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje en las y los docentes, se observa que las herramientas más utilizadas durante la pandemia fueron las plataformas educativas, *Moodle* y *Google Classroom*, lo cual puede deberse a que parte de las y los docentes encuestados ejercían su labor profesional en instituciones públicas. En estas se le exigía una plataforma donde se pudiera comprobar el trabajo que realizaban, siendo Moodle el sistema de gestión del



aprendizaje más utilizado. Con relación a la valoración del uso de las herramientas digitales, ocho de cada diez docentes se manifestaron satisfechos con el propio uso, y más del 90 % consideró que este fue relevante, necesario y funcional (Del Prete & Cabero, 2020; Martínez-Sarmiento & Gaeta, 2019).

Seguido del uso de herramientas de edición de contenido colaborativo entre docentes, de encuestas en línea y de grabación de audio y video para explicar algún contenido en específico. Todo ello puede comprenderse por la necesidad de evaluar o de realizar exámenes en línea, así como, por desarrollar sesiones de clases de manera sincrónica o asincrónica para los que no se podían conectar en tiempo y forma.

#### **2.4 Retos para las y los docentes en el manejo de plataformas digitales que complementan el programa “Aprender en casa II”**

Para conocer la percepción de las y los profesores respecto al desarrollo de competencias en los entornos virtuales, Quiñonez Pech Zapata González & Canto Herrera (2018) realizaron un estudio de tipo cuantitativo, obtuvieron una muestra representativa de docentes en ciencias sociales, con la finalidad de analizar la manera en que se desenvuelve en la educación a distancia en el manejo de plataformas digitales utilizando el programa aprende en casa y si estas se reflejan un aprovechamiento académico.

Los resultados obtenidos de las y los docentes que trabajaron en entornos virtuales en el ciclo escolar 2020-2021, fue que al momento que implementar sus clases a distancia, no demostraron vínculos afectivos ni generaron motivación hacia

sus alumnos y alumnas, debido a que se enfocan más en las actividades para el desarrollo de los contenidos de cada asignatura, dejando de lado la parte emocional.

Las interacciones por medio de plataformas digitales pueden ser una base para generar nuevos retos con estímulos para mejorar el rendimiento en los de comunicarse por la necesidad del alumnado de obtener la aprobación y aliento por parte de la y el profesor. Las expresiones afectivas suelen ser determinantes del rendimiento académico (Quiñonez Pech, Zapata González & Canto Herrera, 2018).

La formación, capacitación y preparación docente resulta un gran reto, aún más en las condiciones de pandemia, donde es necesario el manejo de plataformas digitales para complementar el programa aprende en casa. Se busca educar a las y los profesores como profesionales autónomos y eficientes, con una alta calidad en el diseño de sus estrategias didácticas, haciendo énfasis en la cultura profesional basada en la investigación científica e innovación tecnológica; desafíos a los que se enfrenta la formación docente (Ayala & Luzón, 2013).

La educación, después del surgimiento de la pandemia COVID-19, demanda el progreso de una cultura de enseñanza basada en un aprendizaje tecnológico más activo, el desarrollo de competencias para una escuela que atienda las necesidades sociales y el uso pedagógico de aplicaciones para las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que constituyen grandes retos para la formación docente y una cultura escolar cada vez más digital.

Con relación a los nuevos retos para las y los docentes en el uso de plataformas digitales para el aprendizaje, a través de los entornos virtuales, es preciso resaltar que el trabajo a distancia con el programa aprende en casa es el

más importante puesto que los últimos años han sido testigos de la constante incorporación de las tecnologías en el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Al mismo tiempo, las investigaciones han tratado de conocer las potencialidades educativas de las diversas herramientas, así como, de examinar el uso que las y los maestros han hecho de las mismas, para seguir innovándose y capacitándose.

Entre las potencialidades de las herramientas digitales están: 1) que permite autorregular el propio proceso de aprendizaje a partir de la reflexión continua; y, 2) que ayuda a ampliar las condiciones de trabajo, por medio de plataformas en las que se puede desarrollar una actividad de forma asincrónica y sincrónica, evolucionando la educación tradicional (Roselló & Pinya, 2017). Aumenta gradualmente el acceso a más fuentes de información y aplicaciones que permite el logro académico.

Los entornos virtuales de aprendizaje han pasado de ser una herramienta utilizada considerablemente para compartir conocimiento fuera de la escuela en las clases a distancia, a ser utilizada por algunos docentes, también en ambientes académicos de forma presencial, con el objetivo de apoyar el aprendizaje colaborativo o como herramientas digitales complementarias, para la enseñanza en general, al mejorar las conexiones sociales y favorecer el aprendizaje significativo.

El estudio descriptivo desarrollado por García & García (2021) con 118 docentes de Educación Secundaria, muestran que 90% de las y los maestros encuestados, utilizan herramientas digitales para buscar, diseñar y seleccionar contenidos educativos. Asimismo, evidencian que ocho de cada diez utilizan la herramienta digital de *Google* para planificar y evaluar actividades didácticas. El

aumento gradual en el manejo de los entornos virtuales de aprendizaje se debe a la necesidad de estar en contacto con las y los estudiantes aun en condiciones de pandemia.

Los diversos estudios desarrollados en relación a la competencia digital de las y los docentes en el uso de las herramientas digitales para el proceso de enseñanza y de aprendizaje con apoyo del programa aprende en casa, producida por la pandemia COVID-19 ha producido una situación, hasta ahora sin precedentes, en la que tanto docentes como alumnos y alumnas se han visto en la necesidad de plantearse como reto el uso de las herramientas digitales que se encontraban a su disposición, independientemente de sus habilidades tecnológicas, competencias en entornos virtuales y de las herramientas digitales a su alcance, dando como resultado el compromiso de adquirir nuevos conocimientos en el desarrollo de estrategias a través de entornos virtuales de aprendizaje.

Para enfrentar la problemática de la COVID-19 en el ámbito educativo, donde se vieron afectados más de 1,300 millones de niños y jóvenes en el mundo, la UNESCO propuso una Coalición Mundial para la Educación, con el propósito de enfrentar las consecuencias del cierre de escuelas y el confinamiento en los hogares como medidas de contención de la epidemia, y ofrecer opciones de aprendizaje abiertas, flexibles y a distancia nivel internacional. Es en este momento cuando el gobierno de México propone el programa Aprende en casa para impartirlo a nivel nacional (Bautista, 2020).

El 21 de abril de 2020, la SEP puso en marcha el programa de educación a distancia “Aprende en casa” para niñas y niños de preescolar, primaria,

secundaria y bachillerato, a través de la red de educación y pandemia: 142 televisoras del Sistema Público de Radiodifusión, televisión abierta y la televisión por cable. La plataforma “Aprende en casa” es un sistema integrado por la Secretaria de Educación Pública y de Salud, redes de telecomunicaciones de radio y televisión, redes sociales y comunidades diversas. La plataforma expone contenidos de cada nivel educativo o asignatura al proponer actividades para realizarse por las y los alumnos.

## **2.5 Estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje**

Una estrategia didáctica se define como la forma que se utiliza para manejar, de la manera más efectiva y metodológica, el proceso de enseñanza-aprendizaje. Éste se brinda a la y al alumno para mejorar una adquisición más significativa de la información, utilizando técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses del estudiante donde la o el docente establezca una relación directa con el o la estudiante. Las estrategias de didácticas consisten en un proceso o serie de pasos o habilidades que se emplean de forma intencional como instrumento flexible para aprender o enseñar significativamente y solucionar problemas y demandas académicas (Delgado y Solano, 2015).

Las estrategias didácticas según Feo (2010) se pueden llegar a clasificar en procedimientos, de la manera siguiente:

- “1) Estrategias de Enseñanza, donde el encuentro pedagógico se realiza de manera presencial entre docente y estudiante,*
- 2) Estrategias instrucciones, se basa en materiales impresos donde se establece un diálogo didáctico simulado, estos procedimientos de forma general van acompañados con asesorías*
- 3) Estrategia de Aprendizaje, se emplean técnicas de estudio y reconoce el uso de habilidades cognitivas para potenciar sus destrezas ante una tarea escolar,*
- 4) Estrategias de Evaluación, son todos los procedimientos de los logros alcanzados por parte de los estudiantes y docentes de las metas de aprendizaje y enseñanza” (p. 223).*

Así mismo, Feo (2010) define a las estrategias didácticas como métodos, técnicas, actividades y acciones, a través de las cuales el o la docente y las y los estudiantes programan las acciones de manera eficiente para construir y lograr los objetivos planteados en el proceso enseñanza y aprendizaje; atendiendo a las necesidades de los participantes de manera significativa. Las estrategias didácticas le brindan al alumno y alumna las herramientas necesarias, para que con ayuda de la o el maestro, gestionen su aprendizaje a través de la indagación y búsqueda de información en diversas fuentes: promoviendo el análisis crítico de los conocimientos que va adquiriendo.

Las estrategias didácticas tienen la intención de generar en los entornos virtuales de aprendizaje una eficiencia en la forma de impartir clases a distancia y en el uso de plataformas digitales, facilitando las herramientas necesarias al personal docente para el uso de la tecnología de la información y comunicación al momento de implementar actividades diversificadas.

Al realizar una investigación de las estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje, Delgado & Solano (2015) con el objetivo de buscar recursos interactivos en plataformas digitales que pudieran ser aplicadas en

cursos que se implementan. Usaron una metodología cualitativa a través de plataformas enfocadas principalmente para instituciones educativas.

Sus resultados indican que la incorporación de estrategias didácticas permiten interactuar en ambientes de aprendizaje de forma asincrónica y sincrónica, provocando que las y los alumnos, así como docentes alcancen su máximo provecho educativo. Los aspectos que resaltan en el estudio es la implementación de nuevas formas de trabajo a distancia, incorporando tecnologías de la información y la comunicación para atender las necesidades académicas que en ocasiones no se puede hacer de manera presencial.

Esta investigación permite identificar estrategias didácticas utilizando entornos virtuales, así como diversas maneras de captar la atención de los y las alumnas en el momento de impartir una clase. Esto aporta a la investigación educativa elementos para mantener la motivación de estudiantes de primero de secundaria, a través de actividades contextualizadas y enfocadas con sus intereses.

Se diseñaron estrategias didácticas de formación académica en el sistema educativo actual desde la enseñanza secundaria para alumnos y alumnas. Encinas (2015) aplicó una metodología de estudio de caso en donde encuentra que un ambiente creativo facilita poder obtener un aprendizaje específico, desafiando los modos más comunes de realizar y pensar las cosas. Concluye que si un o una docente no innova en su manera de impartir clases no se obtendrán nuevos resultados positivos de los que ya ha logrado hasta ese momento.

Generar un ambiente creativo puede ayudar en la intervención, en un proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el o la docente replantea la forma de enseñar, pensando en las diferentes estrategias para establecer un vínculo con el

o la alumna, obteniendo un aprendizaje esperado. Con ello en mente, el objetivo general de la investigación de Salinas (2016), fue determinar cómo influye el uso de estrategias didácticas. Buscaba desarrollar competencias en el manejo de la información y la comprensión en estudiantes de secundaria en el curso de geografía, en un espacio temporal determinado, con la finalidad de lograr aprendizajes esperados.

Las estrategias empleadas comprendieron la inserción de diversas actividades interactivas. El uso de un blog, por ejemplo, facilitó la comunicación e interacción de las y los estudiantes, dando como resultado la cercanía entre el o la alumna y el o la profesor; así como su mayor implicación y motivación con una disposición de diversas estrategias didácticas para trabajar influyendo en el desarrollo de los aprendizajes significativos.

Las estrategias empleadas a través de los entornos virtuales fueron: i) la motivación, gestionando actividades donde alumnas y alumnos expresaran sus emociones para identificar sus necesidades afectivas y poder alentarlas y atenderlos en el aspecto académico; ii) el manejo de material audiovisual en video llamadas con la finalidad de atender sus canales de percepción y iii) el rescate de conocimientos previos, a través de las lluvia de ideas y grupos focales.

En el contexto virtual surge la necesidad de realizar una adaptación de las estrategias didácticas y repensar las actividades propuestas, priorizando los contenidos geográficos esenciales para presentarlos en forma digital. El gran reto del docente fue presentar una propuesta que diera cuenta de problemáticas actuales de la geografía y que a su vez estuvieran mediadas por las innovaciones



tecnologías. El empleo de ellas habilita a la construcción de nuevos lenguajes digitales (Southwell, 2020).

Una de las actividades donde se utilizaron las estrategias didácticas (audiovisuales y rescate de conocimientos previos) fue el uso de la plataforma Google Maps, presentada a las y los alumnos por medio de video conferencias en Google Meet. El apoyo de imágenes en tiempo real permitió que se pudiera realizar una lluvia de ideas para identificar las formaciones geológicas en el tema del relieve.

## **CAPÍTULO III**

### **RESULTADOS LAS ESTRATEGIAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN GEOGRAFÍA EN LA SECUNDARIA TEC. 65 DE PRIMER GRADO**

El presente capítulo busca dar a conocer los resultados de las tres estrategias didácticas: rescate de conocimientos previos, manejo de las emociones y uso de materiales audiovisuales, diseñadas e implementadas en los diferentes entornos virtuales de aprendizajes. La implementación parte de los conocimientos previos de alumnos y alumnas de secundaria pertenecientes a la escuela técnica 65 “Rafael Ramírez Castañeda”, ubicada en el municipio de Calera de Víctor Rosales, durante el ciclo escolar 2020-2021. El objetivo de la aplicación de estas estrategias fue lograr los aprendizajes esperados propuestos en el plan y programa de geografía en primer grado.

La implementación de actividades didácticas en entornos virtuales y los resultados obtenidos de las estrategias propuestas se presentan en tres apartados. En el primero se describe el diseño de las propuestas de intervención para lograr aprendizajes significativos en geografía, partiendo desde los escenarios virtuales y las herramientas digitales utilizadas. En un segundo momento, se analiza la implementación de las actividades, tales como el rescate de los conocimientos previos, el manejo de las emociones a través de la motivación extrínseca y el uso de materiales audiovisuales en los entornos virtuales de aprendizaje. Para finalizar, se realiza un balance de los resultados obtenidos en condiciones en línea.

### 3.1 Contextualización: escenarios y alumnado

Las estrategias didácticas implementadas, a través de entornos virtuales de aprendizajes, fueron dirigidas a alumnos y alumnas de primer grado de la secundaria técnica 65 “Rafael Ramírez Castañeda”. Ellas y ellos se encuentran en un rango de edad de entre los 11 y 13 años de edad, se tomó de muestra al 1.-“E”, el cual está compuesto por 31 estudiantes donde 16 son mujeres y 15 hombres.

*Tabla 2. Alumnas y alumnos participantes de la intervención educativa*

No.	Grupo	Sexo	Edad	Clave
1	1."E"	F	12	AF1
2	1."E"	F	12	AF2
3	1."E"	F	12	AF3
4	1."E"	F	12	AF4
5	1."E"	M	12	AM5
6	1."E"	F	12	AF6
7	1."E"	M	12	AM7
8	1."E"	F	11	AF8
9	1."E"	M	12	AM9
10	1."E"	M	12	AM10
11	1."E"	F	13	AF11
12	1."E"	M	12	AM12
13	1."E"	F	12	AF13
14	1."E"	M	12	AM14
15	1."E"	M	13	AM15
16	1."E"	F	12	AF16
17	1."E"	F	12	AF17
18	1."E"	F	12	AF18
19	1."E"	M	12	AM19
20	1."E"	F	12	AF20
21	1."E"	F	12	AF21
22	1."E"	M	12	AM22
23	1."E"	M	13	AM23
24	1."E"	F	12	AF24
25	1."E"	M	12	AM25
26	1."E"	F	12	AF26
27	1."E"	M	12	AM27
28	1."E"	M	12	AM28
29	1."E"	M	12	AM29
30	1."E"	M	12	AM30
31	1."E"	M	12	AM31

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta aplicada al alumnado.

La adolescencia es una etapa muy importante en la vida de las personas, puede ser lo mejor, así como también, una etapa difícil y tormentosa. En lo académico, es un espacio de tiempo en el que se transforman y construyen conocimientos, partiendo de una interrelación e interacción en el aula física como virtual, con el propósito de desarrollar competencias de aprendizaje. Si se logran contribuir dichos aprendizajes, de una manera motivada, se facilita su formación, así como el desenvolvimiento académico y personal permitiendo ampliar las capacidades del alumnado.

Un rasgo particular que presenta el alumnado de esta institución es que una gran cantidad del estudiantado se integra al plantel porque la escuela a la que originalmente desean entrar, no tiene cupo para ellas y ellos o porque son rechazados de otras instituciones. Debido a esta situación, algunas y algunos estudiantes deben recorrer largas distancias de su hogar a la escuela. Situación que afecta generalmente durante clases presenciales a las primeras sesiones de clases ya que gran parte del grupo llega tarde, lo que provoca que se atrasen las actividades; por ello, se establecen acuerdos, con la intención de comprometerlos a realizar los trabajos que se elaboraron durante su ausencia. Esto se puede apreciar en el testimonio de uno de los estudiantes *“La verdad yo no quería entrar a esta secundaria porque todos mis amigos están en la técnica 6, aparte de que todos dicen que está mucho mejor esa secundaria por los maestros y las canchas”* (AM9).

Para poder implementar las diferentes propuestas de intervención, es necesario conocer, en primer lugar, a las y los sujetos de estudio con los que se trabaja, sus características, actitudes, comportamientos y sus expectativas en la

asignatura. Cabe señalar que la interacción con las y los alumnos no fue la mejor al inicio, pues se tiene una falta de empatía, la cual generó desinterés e incumplimiento de las actividades a través de las plataformas de trabajo en línea.

El desinterés escolar es un problema constante en la escuela secundaria tal y como lo comenta un alumno *“las actividades que nos dejan están muy aburridas, luego mucho profes ni explican y pues menos entiendo, por eso a veces no entrego todos mis trabajos, mejor me voy esperar a que regresemos a presencial”* (AM19).

El comentario de este alumno se relaciona con lo mencionado por Castro & Briones (2018), en donde afirman que *“la incidencia del desinterés escolar varía de acuerdo al caso, en algunos casos el estudiante puede bajar su rendimiento académico en ciertas asignaturas o en todas. En otros casos puede provocar un rechazo, deserción o fracaso escolar definitivo”* (p.21).

El y la docente de secundaria debe comprender la necesidad de conocer a sus alumnos y alumnas para que, de esta manera, se logre dar una construcción de identidad mientras se fortalece la relación de aprendiz con la o el profesor. No solo se trata de enfocarse en su capacitación o en el dominio de los contenidos de su asignatura, sino que debe brindar un acompañamiento hasta despertar un interés hacia la materia que se imparte.

Un maestro o maestra debe ser consciente del papel que cumple en la sociedad, y dentro de ello comprender que la relación pedagógica tiene diversas dimensiones: ambiental y digital en el momento de diseñar estrategias en entornos de aprendizaje. Estos deben estar en constante actualización para mejores resultados académicos tomando en cuenta las características y necesidades del alumnado (Bautista, Escofet & López 2019).

El estudiantado adquiere información la mayor parte del tiempo, además de una gran cantidad de conocimientos en el espacio donde se desenvuelven, de manera automática aprenden del contexto familiar y del contexto donde conviven con pares. Sin embargo, la escuela sigue considerándose como el espacio generador de aprendizajes elementales, aun en condiciones en línea. La conjugación de estos espacios determina en gran medida los intereses de las y los chicos, así mismo condiciona lo que puede ser motivo de inquietud por aprender en ellas y ellos.

Los objetivos de conocer el contexto de la escuela secundaria técnica “Rafael Ramírez Castañeda” son: obtener la información que permita identificar las características de las y los alumnos, las condiciones de la práctica de la clase de geografía, la infraestructura y los factores que tienen injerencia en la enseñanza y en el aprendizaje en el sistema escolar para valorar la posibilidad de hacer propuestas de actividades efectivas de enseñanza aprendizaje.

Es por ello que conocer la organización, las formas de trabajo de la secundaria es una manera de comprender la realidad de la organización escolar, el desempeño de las y los alumnos en el salón de clase y la forma de trabajo. Además de conocer las condiciones materiales que proporcionan el contexto, la formación y distribución de grupos escolares, tomando todo esto como un punto de reflexión de lo que da vida a las aulas, para en su momento tener elementos fiables que permitan hacer propuestas de intervención en el proceso de enseñanza aprendizaje (Barrero & Rosero, 2018).

Conocer el contexto permitió identificar las características propias de la institución donde se lleva a cabo la propuesta didáctica, debido a que, también de

él, dependen algunas implicaciones suscitadas en el desarrollo del proceso Enseñanza- Aprendizaje. Aunque esto no impacta en todo el alumnado en general, “no todos los alumnos responden con el mismo interés y motivación, pese a que sus contextos creados sean igual para todos” (Tapia 1999, p. 106), aquí es donde se debe tener cuidado para no etiquetar a las y los educandos en buenos o malos por la ubicación del contexto escolar.

El plantel educativo se encuentra ubicado por la unidad deportiva en un costado de tránsito pesado en la calle Iturbide #920, colonia el Pedregal de la ciudad de Calera de Víctor Rosales, Zacatecas.

*Figura 1. Ubicación de la Escuela secundaria T.65*



Fuente: *Google Maps* recuperada el día 08 de marzo de 2022.

La ubicación geográfica de la escuela es de alto riesgo ya que hay un nivel muy alto de violencia, robo y drogadicción, originado en ocasiones por la falta de servicios públicos y ausencia de seguridad pública. En innumerables ocasiones, las y los estudiantes han sido víctimas de violencia, puesto que se localiza en la periferia de

Calera, y se encuentran colonias de bajos recursos a sus alrededores. Estas situaciones influyen en problemas de la convivencia que se lleva a cabo dentro de la institución cuando se trabaja en presencial; se han suscitado casos de acoso escolar y cibernético, así como agresiones a través de las redes sociales. Por esta razón, se han establecido acciones para favorecer dicha convivencia, como la implementación de un seguimiento grupal, así como la comunicación constante con los departamentos de prefectura y trabajo social.

La mayoría de padres y madres trabajan en oficios como la construcción, el campo, empleados de comercios, la industria, labores domésticas, principalmente. Estos trabajos son realizados por las mañanas o incluso durante todo el día, lo cual genera que su asistencia a reuniones o citatorios por parte de la escuela, sea solamente entre el 40 o 50%, aunque sean por medio de plataformas virtuales como *Google Meet*.

Se realizan reuniones semanales o quincenales con padres y madres de familia para informarles acerca del desempeño académico de sus hijas e hijos. Estas reuniones son para implementar estrategias de acompañamiento en las actividades académicas de las y los alumnos o simplemente cuando la o el estudiante lo requiera, por alguna situación que se presente de manera imprevista.

En los grupos de primer año del periodo escolar 2020-2021 existen varios tipos de situaciones familiares. De acuerdo con encuestas realizadas por el personal de trabajo social de la institución, 70% de las y los alumnos cuentan con papá y mamá, 30% solo con su mamá. Esta situación afecta de manera negativa al desempeño escolar, ya que se presentan situaciones en las que las y los estudiantes no realizan sus tareas o no se conectan a las video clases, por hacerse



cargo de las o los hermanos o estar enfrentando conflictos familiares como el divorcio de sus padres.

Figura 2. Encuesta sobre la familia del alumnado

**Dinámica familiar**

1.- Personas que viven en tu domicilio

Nombre	Parentesco	Edad	Escolaridad	Ocupación
Maria del Carmen Sustaita	Mamá	39	Terunca	Maestra B.
Julio Cesar Cordoba Herrera	Nada	39	secundaria	Herrero
Mrs Herlinda Villaseñor V.	E. Abuelo	65	secundaria	America de Corea
Marcela P. ...	...	...	...	...
María Judith ...	Toto	...	...	...

2.- ¿Quién aporta económicamente para los gastos del hogar? Mamá

3.- ¿Tienes alguna familiar con alguna discapacidad? No

4.- ¿con que integrante de la familia te llevas mejor? Abuelita y prima

5.- ¿con que integrante de la familia peleas? Abuelita con mamá y tío

6.- ¿Cuáles son tus actividades favoritas? Estudiar y el deporte

7.- ¿Qué actividades se te dificultan/ no te gustan? Basquetbol y natación

8.- ¿Cuáles son las reglas de casa? Prohibido fumar, beber alcohol

---

9. ¿Qué consecuencias tienes, si no cumples con las reglas y acuerdos establecidos en tu casa? No salir a correr, lavar la platera al utilizarla

10.- ¿Cada cuando te bañas? Tres veces diario y siempre ¿Cuantas veces al día te lavas la boca? 3 veces cada 2 días

11.- ¿De qué te enfermas? Gripe, dolor de cabeza ¿Con que frecuencia? No muy seguido

12.- ¿Cuantas veces comes al día? 5 veces

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta aplicada al alumnado.

El involucramiento de las madres y los padres en la construcción de los conocimientos de sus hijas e hijos es de gran importancia, pues las y los alumnos no tienen un respaldo formativo para su educación, se requiere que fomenten en sus hijas e hijos la motivación necesaria para tomar de manera significativa el estudio (Navarro, 2019), con el objetivo de que se involucre a las y los padres de

familia en la gestión educativa. En el contexto de la mayoría de las y los estudiantes se observa poca participación por parte de sus tutores. Establecer espacios de convivencia donde se vincule a las y los padres de familia es una tarea compleja por las obligaciones y necesidades de ellas y ellos.

Al realizar un estudio socioeconómico y económico por parte del departamento de trabajo social, permitió profundizar en las relaciones que establecen las y los alumnos, para obtener elementos que permitan llevar a cabo un análisis de las condiciones intelectuales que facilitan el proceso cognitivo de la y el educando. La forma en que las y los estudiantes logran su aprendizaje está determinado por la relación contextual familiar en que se vive, la familia es el núcleo social que tiene como objetivo proporcionar un ambiente afectivo y de armonía entre las y los integrantes que la conforman, lo que permite a su vez que el alumnado se desarrolle de manera armónica. El seno familiar es un estímulo para que desarrollen actividades escolares de mejor manera.

El nivel cultural de las madres y los padres, el aspecto económico, el número de hermanos, los problemas familiares, las actividades que realizan, intereses y expectativas de la familia influyen de manera importante en el desempeño escolar (Espinoza, 2015). Una o un alumno que enfrenta situaciones de violencia en su casa enfrentará dificultades para llegar a concentrarse en clase.

### **3.2 Diseño e implementación de las estrategias didácticas**

Los retos en la educación en cualquier nivel se acrecientan con el flujo de información que aparece con el desarrollo de la tecnología. Las y los alumnos, en

su mayoría, están interactuando con los nuevos conocimientos requeridos para utilizar sistemas de cómputo como son las tabletas, teléfonos celulares, computadoras, entre otros. Sin embargo, ese acercamiento ha ido más allá dándole un uso de entretenimiento alejado del ámbito académico, perdiendo el interés por otras herramientas digitales enfocadas a la educación.

Los sistemas educativos se enfrentan a la necesidad de crear interés por aprender en las y los alumnos en ambientes virtuales, quienes ya no tienen el deseo de hacerse de nuevos saberes, menos si éstos están alejados de sus intereses o si implican lectura y reflexión. Uno de los factores principales que condicionan el proceso enseñanza-aprendizaje es la motivación con que éste se enfrenta, la cual facilita que las y los alumnos muestren interés y se esfuercen por comprender y aprender (Tapia, 2005).

Esto se puede comprobar con el comentario de la alumna, que al no entender el tema va perdiendo el interés: *“no me gustan las clases por la compu porque solo nos ponen a leer, aparte muchos temas de los que nos dan no me llaman la atención porque no les entiendo”* (AM28).

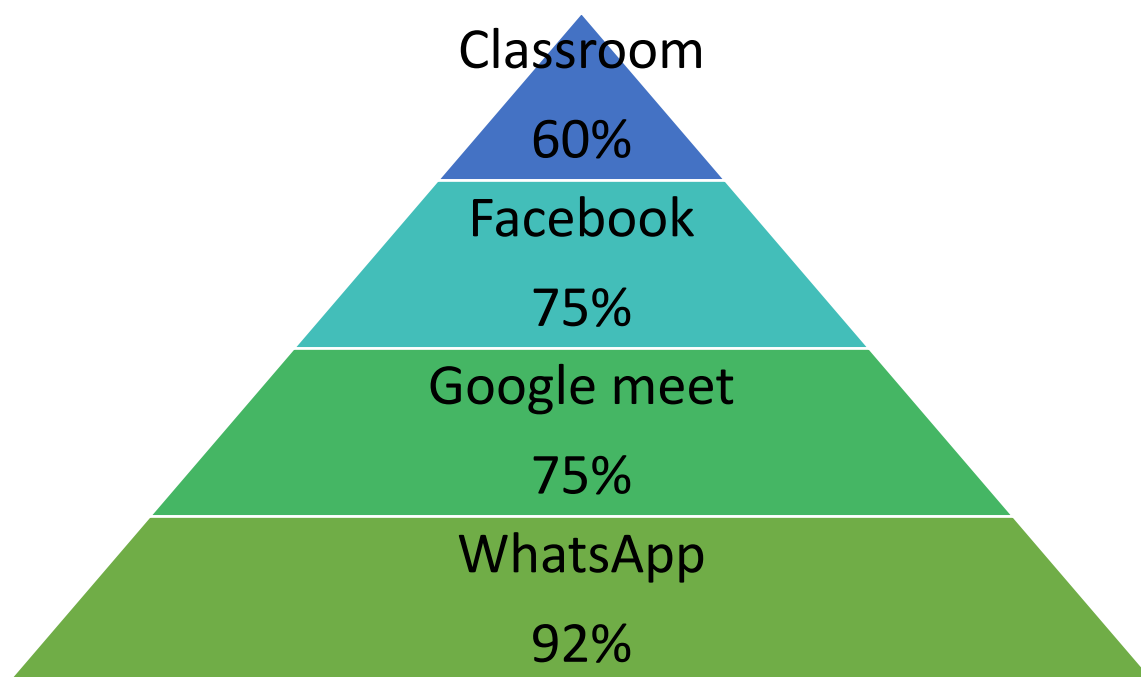
Las experiencias negativas del aprendizaje en condiciones virtuales, en varias situaciones son ocasionadas por la o el docente

*“Los problemas que se enfrentan los estudiantes para recibir sus clases de manera en línea, puede ser ocasionado porque los profesores se enfrentan al uso de plataformas tecnológicas para ofrecer sus cursos, evaluar los estudiantes y transmitir las clases. Por lo tanto, hay unas nuevas competencias que deben ser adquiridas para dictar un curso en línea, de tal manera que motive al estudiante durante su aprendizaje”* (Cano, S., Collazos, C. A., Flórez-Aristizabal, L., Moreira, F., & Ramírez, M. 2020, p 51).

El interés hacia los diferentes entornos virtuales parte desde la experiencia que se ha tenido durante la manipulación de estas aplicaciones, puesto que permite que se

tenga mayor preferencia hacia las diferentes herramientas digitales que mejor se conocen y que permiten desenvolver a las y los usuarios en la sociedad digital, y que, además exige que se esté en comunicación constante y en un globalización cada vez más cibernética.

Figura 3. Interés por entornos virtuales



Fuente: elaboración propia a partir de la información obtenida del cuestionario aplicado al alumnado de 1.E.

La encuesta indica las plataformas en las que les gusta trabajar, donde 23 alumnos de 31 (75%) les agrada trabajar a través de páginas de Facebook, mientras que en *Classroom* solo 18 (60%) de 31 manifestaron interés, el porcentaje más alto se encuentra en *WhatsApp* siendo 28 (92%) contestaron que se les facilita el acceso y poder manipular este dispositivo.

Una de las alumnas que solo se puso en contacto por *WhatsApp* y *Classroom* comentó que le gustó trabajar solo por esta aplicación: *“te puedes comunicar por mensaje de forma más rápida, y también tiene video por si se ocupa, aparte es una aplicación que usamos de manera seguida”* (AF18).

Al momento de entrar en clases en línea, se optó por implementar diversos entornos virtuales de aprendizaje para poder dar atención más personalizada a cada estudiante. Tal y como señala Zuluaga, estas plataformas digitales

*“Constituyen un poderoso agente de cambio para rediseñar los entornos de aprendizaje y recursos didácticos, permitiendo que los modelos pedagógicos sean más flexibles y cualificados en cuanto al funcionamiento de la escuela, el currículo, el rol del maestro y las experiencias de aprendizaje”* (Zuluaga, 2019, p.4).

El diseño e implementación de estrategias didácticas a través de las diversas plataformas digitales, gestiono aprendizajes significativos en la asignatura de geografía, al atender las necesidades específicas, estilos de aprendizajes y características pedagógicas del alumnado partiendo del rescate de conocimientos previos.

El inicio de la aplicación de las estrategias didácticas se dio a mediados del segundo trimestre, en la primera semana de noviembre. Lo primero en realizar fue un diagnóstico que permitió conocer los estilos de aprendizaje y ello permitió que las estrategias didácticas fueran más objetivas y que estuvieran orientadas atender las necesidades específicas del alumnado; siendo parte de la secuencia didáctica.

Las actividades monótonas y tradicionalistas se dieron los primeros 4 meses, al momento que se tuvo que suspender las clases presenciales a causa de la pandemia de la COVID-19. Surgió la necesidad de generar acciones de innovación

educativa debió al desconocimiento de cómo implementar estrategias en entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura de geografía de México y del mundo.

Dentro de las propuestas de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), la equidad y la calidad son la base en la educación a nivel secundaria para que los maestros y maestras, con el apoyo de padres y madres de familia se logre alcanzar los aprendizajes esperados, al fortalecer la relación con su contexto próximo.

Nuestro Planeta se encuentra en constante cambio y en todos los lugares podemos observar situaciones o problemas políticos, sociales, culturales, económicos, relacionados con la naturaleza que influyen de forma directa o indirecta en diversos sentidos. Aquí es donde entra la geografía para analizar, explicar y gestionar soluciones a las problemáticas.

Con esta perspectiva, pensando en las necesidades globales la y el alumno a nivel secundaria debe interpretar y analizar información geográfica que le permita comprometerse con la sustentabilidad del espacio donde se desenvuelve, participar en las decisiones sociales, económicas y políticas de su comunidad, así como una convivencia intercultural (Delgadillo & Torres, 2011).

Con los resultados que se obtuvieron en las clases de Geografía, se facilitó el análisis y reflexión de la jornada de trabajo docente. Tomando en cuenta los hechos suscitados, es necesario mencionar algunos instrumentos que permitieron identificar las situaciones problemáticas, los cuales fueron los productos obtenidos a partir de la planeación didáctica y los registros de clase.

La planeación es un instrumento que nos permite contemplar una serie de elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma que faciliten la adquisición de habilidades, conocimientos, destrezas y modifiquen la

actitud de las y los alumnos por medio de una secuencia didáctica. Moreno Bayardo (1995) dice que la planeación debe dar respuesta a cuestionamientos como temas, objetivos didácticos, contenidos, actividades, tiempo, espacio, materiales, evaluación y observaciones.

Esto permitió identificar las deficiencias académicas, para de esta manera poder dar solución a las problemáticas presentadas, atendiendo estilos de aprendizaje, intereses y características del alumnado. La secuencia didáctica fue la base para desarrollar las estrategias didácticas en los entornos virtuales de aprendizaje.

Los elementos que se incluyeron en la planeación didáctica argumentada llevaron a reflexionar sobre la forma en que estructuraba el plan de trabajo y de esta manera poder desarrollar un trabajo colaborativo en entornos virtuales, aplicando estrategias como el Rescate de conocimientos previos y el manejo de emociones por medio de material audiovisual (Ver anexo C). *“El trabajo colaborativo alude a estudiantes y maestros, y orienta las acciones para el descubrimiento, la búsqueda de soluciones, coincidencias y diferencias, con el propósito de construir aprendizajes en colectivo” (SEP, 2011, p. 32).*

El propósito de elaborar una secuencia didáctica es brindar un trabajo planificado con el fin de que la y el alumno enriquezca sus conocimientos y experiencias mediante el desarrollo de actividades diseñadas específicas a sus necesidades para así, lograr una mejor comprensión de los conceptos geográficos.

Desarrollar la secuencia didáctica en los entornos virtuales permitió ampliar el campo de experiencia del alumnado, aumentando sus habilidades comunicativas al expresar sus opiniones, debido a que es una herramienta fundamental para

socializar resultados, debatir y solucionar sus dudas, lo que propició un aprendizaje más dinámico para alcanzar los aprendizajes esperados.

### **3.2.1 Rescate de los conocimientos previos**

Una estrategia didáctica utilizada en la intervención fue la recolección de conocimientos previos logrados mediante una lluvia de ideas a través de video llamadas. Estas tienen como propósito obtener cómo las y los alumnos vinculan los nuevos contenidos con su realidad y experiencia y como todo proceso de aprendizaje parte de un diagnóstico para contextualizar.

El o la docente al momento de recuperar los conocimientos previos debe dar prioridad a la participación y diálogo grupal. Este debe ser abierto pero estructurada, generalmente funciona como una conversación colaborativa de todas y todos los alumnos. El o la docente plantea las temáticas y preguntas relacionadas con los contenidos geográficos que se abordan (Aignerren, 2002).

La estrategia de recolección de información tiene como objetivo obtener de las y los alumnos los conceptos básicos que ellas y ellos conocen, así como sus experiencias en relación con los temas que se buscan abordar y cómo todo acto comunicativo tiene siempre un contexto sociocultural. Cuando el estudiantado comparte conocimientos o experiencias similares a las de sus compañeros y compañeras sobre el tema, reacciona de forma positiva y retroalimenta su interés por los contenidos a abordar.

Para saber en qué medida existen conocimientos previos en el alumnado, se aplicó un diagnóstico con una serie de preguntas relacionadas con el relieve del



lugar donde viven, tema correspondiente al segundo trimestre. El instrumento se presenta en una diapositiva proyectada en la plataforma de *Google meet* para que ellas y ellos den una solución en su cuaderno, con el objetivo de saber qué noción tienen del tema y poder desarrollar las actividades. Al momento de contestarlas varios de las y los alumnos, presionan la manita, la cual quiere decir que desean compartir las respuestas de algunas interrogantes (AM27, AM28), se escuchan las aportaciones para ver si las respuestas coinciden. *“El relieve es todo lo que se va formando en la Tierra cómo una montaña, en Zacatecas el relieve que hay son los cerros como la bufa”* (AM27). *“Si el relieve son todas las elevaciones y en Zacatecas el único relieve son los cerros”* (AM28).

*Figura 4. Rescate de los conocimientos previos*



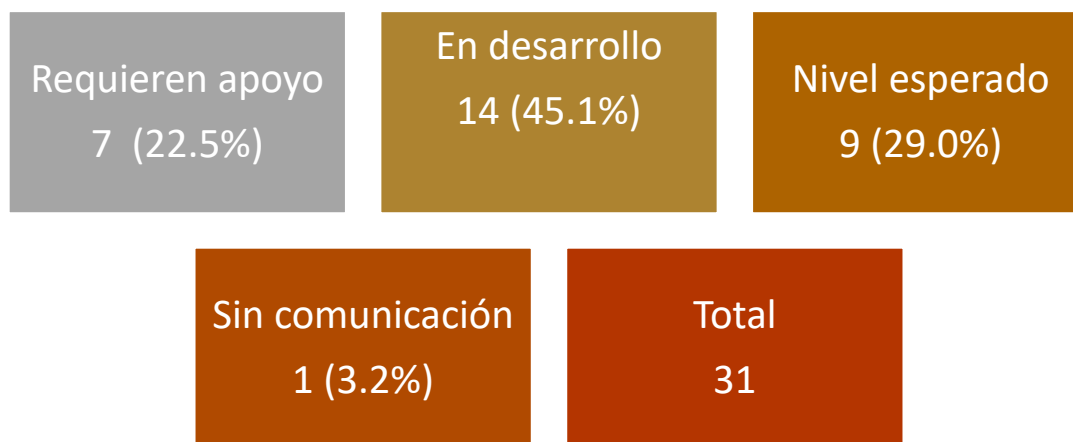
Fuente: Recuperada de las clases por Google Meet el 18 de junio del 2021.

Las y los alumnos casi nunca están atentos, ante la explicación de un nuevo contenido, pero lo que sorprende frecuentemente es que, cuando se toma en cuenta el conocimiento que ellos y ellas poseen sobre determinado tema, la mayoría del

tiempo están pensando en la mejor manera de responder a la interrogante planteada. Las sucesivas intervenciones del maestro pueden interpretarse como una serie de transacciones para que las y los alumnos lleguen al resultado esperado. Se despliega entonces una sucesión de palabras posibles, hasta que una o un alumno llega a la palabra que se espera adquirir. Allí se detiene el intercambio, pero es evidente que, con el asentimiento colectivo habría podido concluirse con otra palabra, como potencia o fuerza (Astolfi, 1998).

Las y los alumnos se clasifican de acuerdo a sus resultados obtenidos en su primera evaluación trimestral, con la finalidad de identificar a quienes requieren un mayor apoyo para regularizarse, así como reforzar los conocimientos de los que se encuentra en vías de desarrollo para alcanzar el nivel esperado.

*Figura 5. Concentrado resultados de evaluación diagnóstica*



Fuente: elaboración propia a partir de la información obtenida de las evaluaciones de primer trimestre, ciclo 2020-2021.

Las y los alumnos se clasifican de acuerdo a su promedio final obtenido de las calificaciones correspondientes al primer trimestre tal y como se muestra en la siguiente tabla:

*Tabla 3. Clasificación por promedio*

Requieren apoyo	En desarrollo	Nivel esperado	Sin comunicación
<b>Menor a 6.9</b>	7 a 8.9	9 a 10	No cuenta con conectividad

Fuente: elaboración propia a partir de la clasificación de promedio propuesta por la escuela

La clasificación por promedio permite saber qué grado de conocimientos previos puede tener el alumnado, puesto que indica el nivel de aprovechamiento del periodo de evaluación anterior, y así saber que tanto avanzó en la obtención de un aprendizaje esperado.

El propósito de esta propuesta es apoyarse de los conocimientos previos, ideas y experiencias de las y los alumnos, para lograr aprendizajes geográficos encaminados a sus intereses y conceptos que vayan adquiriendo, de tal forma que comprenda con mayor facilidad aquello que le resulte significativo. De aquí la necesidad de enseñar partiendo de los elementos que la y el estudiante ya sabe, para que estos influyan en los nuevos aprendizajes, buscando una secuencia en lo que se va abordando (De Aguilera & Soler-Gallart, 2021).

La razón de que se hayan tomado en cuenta el rescate de los conocimientos previos como estrategia didáctica, es porque la geografía, al ser una asignatura un tanto teórica, otra parte práctica, así como vivencial, da como consecuencia que se encuentre en constante evolución, por tal hecho, la comprensión de conceptos y el desarrollo de habilidades son necesarias para su aprendizaje.

Los conocimientos previos, las experiencias que tenían las y los alumnos sobre algún fenómeno geográfico fueron tanto la base como el obstáculo para que se pudiera construir un aprendizaje. Como lo marca el enfoque de la asignatura de geografía, los conocimientos geográficos que adquiere la o el alumno dependen en

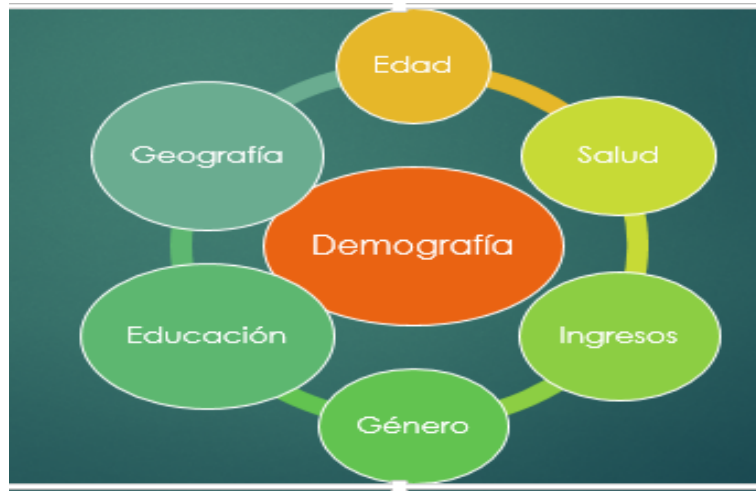
gran medida de las nociones previas, de las experiencias personales y de los procesos formativos que ha vivido, sin dejar de lado los intereses que al y el estudiante muestra hacia aquello que le resulta significativo (SEP, 2011).

Esto implica la necesidad de investigar para aprovechar al máximo sus habilidades, conceptos y actitudes, esto permitió un acercamiento del docente a los intereses y necesidades del alumnado, así como atender a su lógica de pensamiento. Esto es requisito indispensable para promover un aprendizaje aplicable en su vida diaria: tomar los conocimientos que ya tienen para desarrollarlos por medio de preguntas y actividades lúdicas.

Los conocimientos previos de las y los alumnos y las ideas acerca de los temas de estudio de la geografía fueron la base para que pudieran construir las explicaciones científicas y así se relacione con su propósito que es contribuir a la comprensión de las relaciones entre la sociedad y la naturaleza que forman y transforman el espacio geográfico. Por tanto, fue importante reconocer lo que la o el alumno ya sabe o piensa acerca de determinado fenómeno geográfico, la y el docente debe buscar aprovechar esos conocimientos de manera eficiente.

En el desarrollo de la clase se utilizaron unas proyecciones para recuperar qué tanto aprendieron del tema anterior que era sobre los indicadores demográficos, el cual se aborda dentro del componente social durante el segundo trimestre. Se les mencionó que tenían que decir la relación que existía entre las imágenes de los indicadores demográficos, las cuáles se les proyectaron por medio de *Google meet*, a lo cual respondieron: *“Pues que no toda la gente vive en diferentes condiciones según el lugar donde viven”* (AF1). *“La gente con menos servicios como la del campo emigra a ciudades grandes por eso hay mucha demografía”* (AF5).

Figura 6. Indicadores demográficos



Fuente: Recuperada de las clases por Google Meet el 21 de junio del 2021.

La estrategia de mostrar ilustraciones por medio de la presentación de imágenes en *Google Meet*, permitió que el alumnado relacionara los conceptos para recordar fácilmente lo visto en la clase anterior. Esto permitió rescatar los conocimientos previos, enlazándolos con el tema actual, es decir, que lo implementado logró captar el interés de la y el alumno porque eran elementos que conocían, esto llamó su atención.

*“Cada vez que nos pone imágenes es más fácil recordar los temas profe, o lo podemos relacionar con los que hacemos donde vivimos, porque así ya sabemos de qué trata y cuando nomas nos pregunta se batalla más saber cuál tema es” (AF22).*

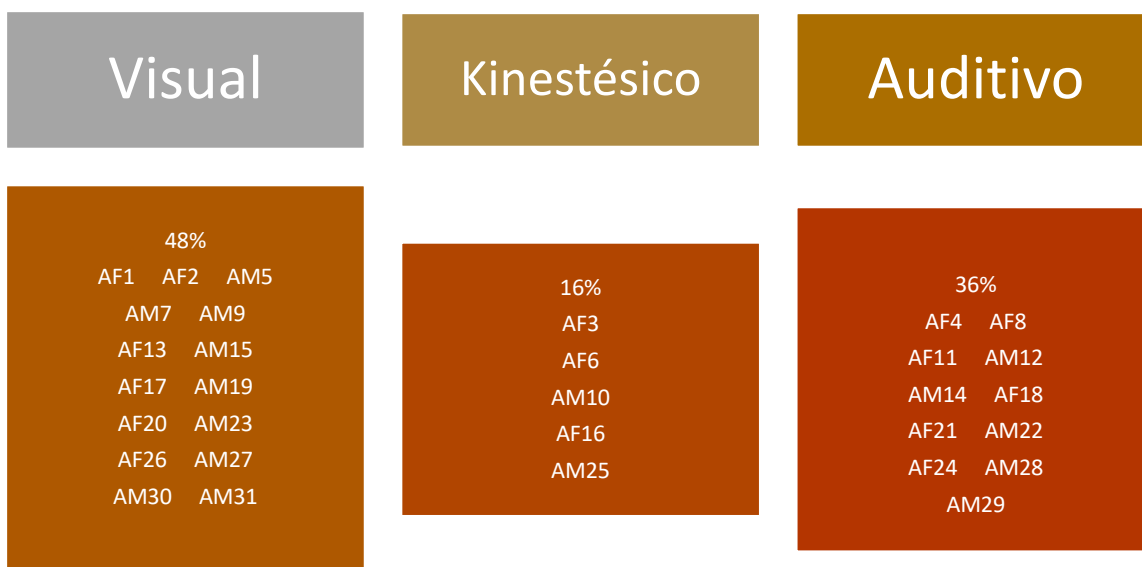
Es importante rescatar los saberes previos de las y los estudiantes para articular los nuevos conocimientos. Los conocimientos previos que adquieren mediante la influencia del entorno por las experiencias vivida determinan la comprensión de los temas.

Los alumnos y alumnas cuentan con un estilo de aprendizaje visual, por lo tanto, el rescate de los conocimientos previos por medio de los entornos virtuales

de aprendizaje, debe ser con el apoyo de ilustraciones que les permita manifestar de manera más clara sus ideas en relación a los temas que se abordan durante la clase.

Los estilos de aprendizaje resultan de gran utilidad al momento de aplicar una estrategia didáctica, puesto que las y los alumnos aprenden de manera deferente por lo cual se requiere metodologías distintas para cada persona. Al identificar sus formas de asimilación y de adquirir los conocimientos se puede obtener un mejor resultado en las actividades propuestas.

*Figura 7. Estilos de aprendizaje de las y los alumnos de 1.-E*



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados del instrumento de estilos de aprendizajes aplicados a las y los alumnos 2020-2021.

Una herramienta indispensable fue el seguimiento que se le dio a los estilos de aprendizaje, vinculados con conocimientos previos de las y los alumnos, para obtener una mejor asimilación y comprensión del cambio conceptual. Para atrapar al alumnado fue necesario buscarle sentido a los contenidos, recurriendo a la

contextualización, es decir, darle peso a los hechos importantes desde su experiencia.

Los estilos de aprendizaje resultan de gran utilidad al momento de aplicar una estrategia didáctica, puesto que las y los alumnos aprenden de manera deferente por lo cual se requiere metodologías distintas para cada persona. Al identificar sus formas de asimilación y de adquirir los conocimientos se puede obtener un mejor resultado en las actividades propuestas.

Esta diversidad exige el diseño de actividades que abarquen los diferentes estilos de aprendizaje, de tal manera que despierten el interés de las y los estudiantes, les invite a reflexionar y a formular argumentos que validen sus resultados atendiendo el enfoque didáctico de la asignatura. La propuesta del rescate de conocimientos previos involucra de manera significativa a las y los estudiantes en el momento de proponer nuevas actividades.

El trabajo en equipos que se hizo con el fin de obtener los conocimientos previos, permitió además, fortalecer las relaciones entre las y los adolescentes ayudando al desarrollo afectivo entre sus pares. La interacción entre ellas y ellos, les permite manifestar sus dudas con más confianza, debido a que ellas y ellos se pueden llegar a comprender porque se encuentran en un nivel cognitivo similar.

Se tomó en cuenta cómo aprendía cada alumno y alumna, por ejemplo, AM7 AM9, AF13 y AM15, cuyos estilos de aprendizaje se centra en el visual, leían lo de sus notas para poder realizar la actividad, pegando la imagen, diferenciando entre el espacio rural y urbano. Mientras que AF24 alumna auditiva, seguía las indicaciones pero solo apoyándose de las imagen sin consultar las imágenes proyectadas. Por último, AF16 y AM25 por nombrar algunos, manipularon la

información colocando la imagen, describiendo por qué pertenecen a un espacio u otro.

Lo esencial de que se recuperen estas experiencias, con el apoyo de la planeación, fue una manera para orientar el proceso y desarrollo en cada una de las clases, sobre todo, para que la y el alumno lograra comprender, aplicar sus conocimientos, dando solución a sus propias problemáticas. A través de la relación con la experiencia del alumnado, los contenidos adquirieron utilidad en la vida del estudiante, no sólo la escolar, sino la personal, al ver la relevancia de sus aprendizajes, se motivó por seguir integrándose a las actividades ya que serían tomadas en cuenta para su desarrollo.

El proceso de construcción, como se mostró en los ejemplos anteriores, se tuvo que inducir mediante cuestionamientos, así ellas y ellos tomaron conciencia de cómo aprenden, sus dificultades y aciertos, en sí, que fueran capaces de transmitir lo que aprendían en determinados temas para darle importancia, manifestando su interés por algún contenido.

Las estrategias de enseñanza utilizadas en la práctica docente dieron pie al aprendizaje, adquiriendo información para posteriormente interpretarla y ser capaz de recuperarla, aplicarla en las actividades cotidianas de cada alumno o alumna. Esto es posible gracias al proceso de aprendizaje de la y el alumno relacionado con pensar y razonar. Para lograr el aprendizaje esperado se tienen que utilizar y aplicar distintas estrategias cognitivas debido a que el aprendizaje hoy en día es interactivo, participativo y constructivista.



### **3.2.2 El buen manejo de las emociones a través de la motivación**

Para promover la motivación en un grupo es necesario tomar en cuenta varios elementos, si se aplican los mismos métodos para tratar de generarla, no funcionará ya que ésta no se produce de manera semejante en todo el alumnado. Para poder lograr la motivación es necesario conocer qué es y cómo se propicia, Palmero, Gómez, Guerrero & Carpi (2010) afirman que es la necesidad o el deseo que activa y dirige el comportamiento, esto quiere decir que está presente en nuestras diferentes acciones.

La motivación permite activar y orientar la conducta; es la fuerza que está detrás de todo interés por realizar determinada actividad, el deseo de querer alcanzar alguna meta. Algunas conductas motivadas aumentan el entusiasmo, el objetivo es obtener una animación óptima. Para cumplir con los aprendizajes esperados, las y los alumnos han de tener suficiente interés, así como un objetivo claro, la capacidad y la disposición de emplear su trabajo durante un período de tiempo lo suficientemente eficaz para poder alcanzar su meta (Tapia, 2005).

El estado de ánimo, es decir, la forma en que nos sentimos emocionalmente en una situación determinada, constituye uno de los elementos más importantes de la motivación. Esto se refiere a que para lograr la incitación en otra persona influyen aspectos relacionados con acciones, actividades o pensamientos que se realizan durante el día. La motivación está constituida por todos los factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo determinado buscando explicar las causas del comportamiento (Palmero et al, 2010).

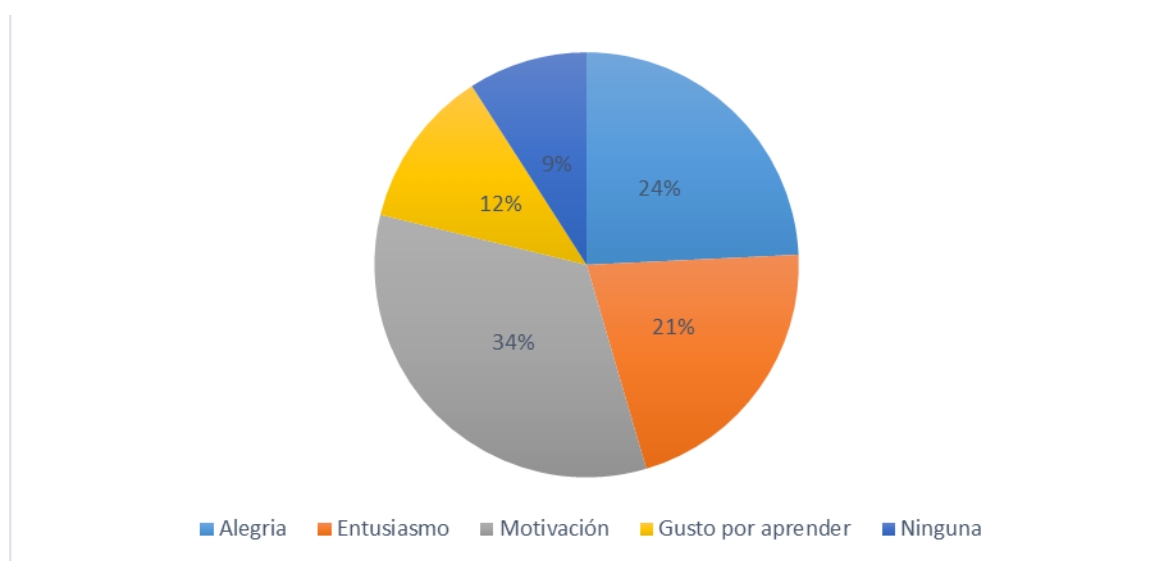
La motivación reside en la manera en cómo una persona se siente emocionalmente en una situación específica, pues está constituida por todos los

factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo. Lograr en cada estudiante las emociones adecuadas es una tarea que se complejiza con la variedad de experiencias que cada uno de ellos vive y que, generalmente, son consideradas en la propuesta de una actividad común que difícilmente toma en cuenta los saberes de cada estudiante.

Es por eso que las y los alumnos necesitan estímulos para superarse dentro del entorno social, de esta manera y por medio de la motivación, generarán necesidad hacia una preparación académica de mayor calidad. La conducta busca aumentar el grado de pertenencia, aceptación e inclusión social, entre mayor nivel educativo, más fácil será la entrada a cualquier círculo social que se quiera pertenecer.

Durante las clases a distancia, un factor primordial que se le dio atención es la parte emocional, en aspectos como el entusiasmo, generar alegría, gusto por aprender y la motivación como se muestra en la siguiente gráfica.

*Gráfica 3. Emociones durante clases en línea*



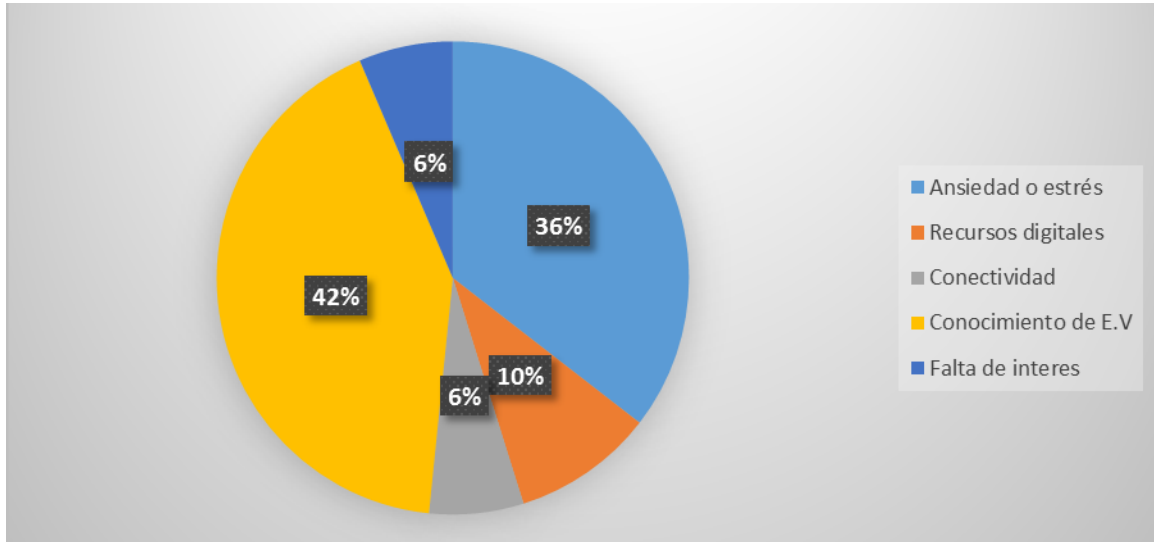
Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de los instrumentos aplicados a las y los alumnos.

El objetivo que se busca cuando se pretende motivar es identificar las aptitudes de las y los alumnos que éstas correspondan con las tareas a desarrollar en la organización escolar. Para evaluar las aptitudes de las personas, es necesario formarse una impresión del por qué se comportan de tal forma las y los alumnos. Fomentar confianza refleja las capacidades de identificar a las personas para predecir su éxito como estudiante, también participar en la evaluación del comportamiento con el objetivo de identificar los aspectos que motivan a las y los alumnos.

La motivación es esencial para el logro de un objetivo determinado, es decir, el deseo de alcanzar un logro significativo. Aplica lo mismo dentro del contexto escolar. Para ello, se deben tener en cuenta los dos tipos de motivación existentes que pueden influir en el logro de aprendizajes significativos. La primera, es la motivación intrínseca, en esta existe el impulso de ejecutar una conducta o una acción por interés propio para una satisfacción personal. La segunda, es la motivación extrínseca, en esta se encuentra el deseo de ejecutar una conducta a partir de estímulos de una tercera persona. En el último caso, puede ser la o el maestro a una o un alumno a causa del logro de un objetivo planteado, a partir de las necesidades de la o el estudiante o el temor a recibir una sanción por no ejecutar tal acción (Palmero et al, 2010).

Para poder aplicar estos dos tipos de motivación, es importante considerar las situaciones que influyen para que la o el alumno se enfoque en su estudio aún en condiciones a distancia.

Gráfica 4. Situaciones que impiden la motivación



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de los instrumentos aplicados a las y los alumnos.

Para que las y los alumnos muestren alta motivación en la adquisición de aprendizajes, necesitan grandes retos. Los logros deben ser fomentados y reforzados sin importar la meta que se pretende alcanzar o la sanción que sea posible recibir. A través de una constante mejoría, se pretende que la y el estudiante asuma el compromiso de cumplir con lo que se pide, atendiendo a sus intereses y proponiendo beneficios que respondan a las necesidades que presenta la persona, lo cual conlleva éxito organizacional en su vida y un compromiso académico.

Otro factor que influye de manera positiva, es relacionar el estilo de aprendizaje con los intereses de los aprendices, esto, para fijar objetivos específicos con desafíos y retos nuevos, vinculando la forma de realizar un trabajo, orientado hacia las tareas específicas del docente con un estilo de liderazgo pedagógico, puesto que el rendimiento académico de un alumno y alumna se origina de acuerdo

con su capacidad cognitiva, a más capacidad cognitiva, aumenta la facilidad para aprender y superar los retos (Ramos, 2019).

Las y los maestros eficaces combinan las aptitudes relevantes para el trabajo docente, establecen objetivos, escogen un estilo de liderazgo apropiado en las diferentes tareas que se deben cumplir, saben orientar hacia un objetivo específico, se encargan de fijar criterios, organizan las actividades para centrar la atención de las y los alumnos en el trabajo dentro del aula y orientan al grupo hacia una organización escolar donde se desarrolla el trabajo en equipo y autónomo.

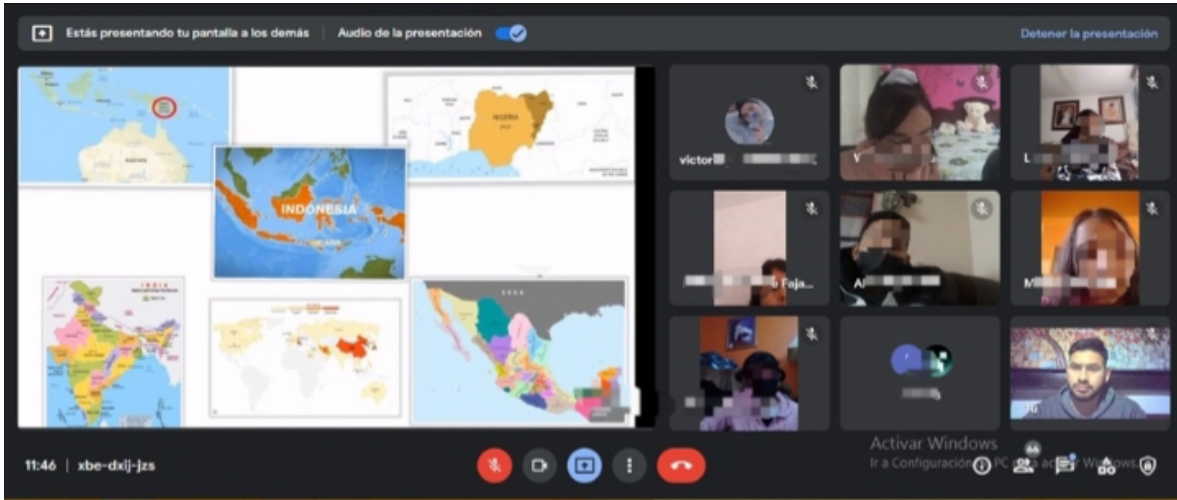
### **3.2.3 El uso de materiales audiovisuales en los Entornos Virtuales de Aprendizaje**

Si se toman en cuenta los intereses de las y los alumnos manifestados en las entrevistas que se realizaron en un principio y a través del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TICs), se creó un ambiente de interés por la clase. Esto permitió a la y el alumno tener acceso a una mayor cantidad de información actualizada que facilitara la enseñanza de los conceptos geográficos.

*“Me gusta cuando nos da las clases por Google Meet porque podemos escucharlo y ver los ejemplos con imágenes” (AM19). “Aunque es más fácil trabajar por WhatsApp y Classroom cuando trabajamos por video llamada me queda más claro el tema y la actividad que se tiene que hacer”(AF21).*

Esto facilitó que, a través de las diversas posibilidades virtuales, se realizara la observación y análisis de imágenes satelitales, cosa que llamó la atención de las y los alumnos, esto propició el interés por la clase con el uso de materiales audiovisuales como recurso didáctico.

Figura 8. Materiales audiovisuales



Fuente: Recuperada de las clases por google meet el 23 de junio del 2021

La importancia de ver este recurso didáctico como un auxiliar en la enseñanza a distancia, *“que permita desarrollar las habilidades deseadas en el alumno para su vida futura, debido a este motivo el docente emplea diversos métodos e instrumentos que tengan la capacidad de involucrar más sentidos”* (Ortiz, 2019). Estas herramientas pueden ser las video llamadas, que por medio de plataformas permiten un mejor acercamiento con el estudiantado.

La manera en cómo se adaptaron los contenidos del relieve, a las y los alumnos con un estilo de aprendizaje visual, fue por medio de las estrategias de introducir material audiovisual durante las clases a través de plataformas virtuales. Las actividades que se realizaron fue ejemplificar a través de imágenes de los diferentes representaciones y formaciones geológicas.

En el transcurso de las clases se explicaron conceptos haciendo uso de imágenes. Con la aplicación de esta estrategia didáctica, se pusieron en práctica

habilidades, ya que la observación de las relaciones de imágenes con los contenidos, favoreció el aprendizaje visual con las explicaciones y participaciones. El aprendizaje auditivo también tuvo sus ventajas, las cuales involucraron de manera activa la participación del alumnado. Las situaciones que se identificaron, fueron la asimilación de información de acuerdo con su estilo de aprendizaje, cuando algunas y algunos tomaban nota, otros y otras comentaban o expresaban lo entendido por medio de comentarios de formas escrita o activando su micrófono.

Saber con qué conocimiento cuentan en el ámbito de la tecnología, como sabemos actualmente el uso de las TIC es más esencial cada día, y saber si estas y estos alumnos cuentan con armas para desarrollar este aspecto es indispensable porque serviría de apoyo en la aplicación de estrategias que faciliten mantener la atención de las y los jóvenes para lograr aprendizajes eficientes (Bedmar, 2009).

Las estrategias que se aplicaron contaban con un propósito específico, facilitar el desarrollo de competencias geográficas, claro, sin dejar de mencionar que la planeación didáctica jugó un papel importante en el momento de adaptarlas, tanto a las características del grupo como a la forma de aprender de cada uno de las y los alumnos. Además, estuvieron presentes los aprendizajes esperados, la secuencia de los contenidos programados, las relaciones entre los temas, las relaciones transversales con otras asignaturas; en particular, el desarrollo de conceptos, habilidades y actitudes para un buen ambiente de aprendizaje en entornos virtuales.

Las estrategias didácticas que permitieron un ambiente favorecedor en el transcurso de las clases fue haber tomado en cuenta aquellas que les son de su interés, en este caso la búsqueda de información geográfica a través de plataformas

digitales. Cumpliendo de esta manera el deseo manifestado en las respuestas de algunas entrevistas realizadas al inicio, respecto a las actividades académicas que llamaban su atención, como mencionaron los alumnos AM12 y AM15.

La actividad llevó al alumnado a la interpretación de información geográfica por medio de los entornos virtuales de aprendizaje, permitiéndole la observación, análisis e interpretación de información geográfica al asociarla con el contexto próximo de las y los estudiantes. También, a través de la indagación de conceptos, se generó la reflexión y la expresión de los conocimientos previos al relacionarlos con otros nuevos, construyendo así nuevas ideas, pero, sobre todo, lograr captar la atención e interés por la clase.

En esta estrategia didáctica no sólo se utilizó la presentación de imágenes y videos, obtenidos de las diferentes plataformas digitales enfocadas en la educación, sino que también, de ejemplos reales. Con esto, se desarrolló la sensibilidad para evitar el pensamiento rígido, además de reforzar estrategias de enseñanza y aprendizaje cotidianas como el cuestionamiento por parte del docente, junto con la toma de notas, la organización grupal de información y los comentarios dirigidos, obteniendo como respuesta, una mayor participación de forma oral, siendo las aportaciones más acertadas cuando están relacionadas con la experiencia de las y los alumnos.

Para concluir esta propuesta, debe considerarse lo que afirma Hargreaves

*“Con la tecnología es mucho más fácil crear ambientes productivos de aprendizaje en los que se pueden abordar simultáneamente las inteligencias y los estilos de aprendizaje múltiples. Además, ésta proporciona a los profesores la oportunidad de cumplir con sus sueños dorados: individualizar la enseñanza y el aprendizaje, crear el estímulo necesario que conduzca el descubrimiento de importantes conexiones, dar a los estudiantes el control sobre su propia enseñanza intensificar la motivación y organizar y presentar*



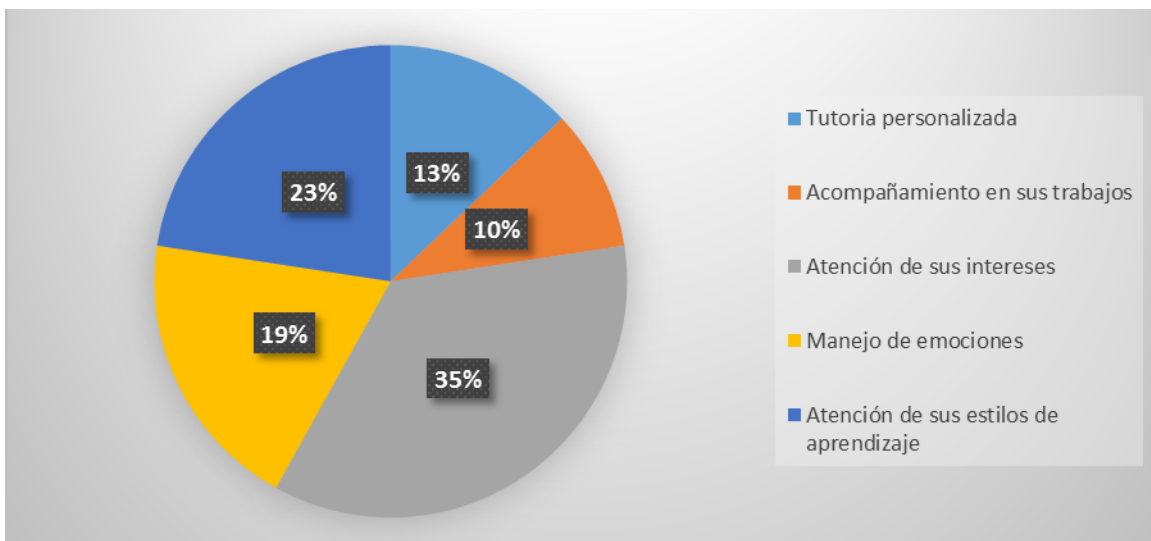
*cualquier clase de información”* (Hargreaves & O'Connor, 2020, pp. 245-246).

Abordar los intereses, así como tomar en cuenta y conocer los estilos de aprendizajes de las y los alumnos, permitió lograr enfocar las estrategias para alcanzar la motivación y que ellas y ellos fueran parte de su aprendizaje, estableciendo un puente entre lo que ya sabían para adquirir nuevos conocimientos, en este caso los geográficos.

### 3.3 Análisis de los resultados obtenidos

De acuerdo con los comentarios que manifestaron las y los alumnos en una encuesta realizada por medio de *google forms*. Los resultados obtenidos fueron positivos, pues se logró avances significativos en los aprendizajes esperados de geografía utilizando acciones que motivaron a los estudiantes, tales como una tutoría personalizada, un acompañamiento en los trabajos que se les dificultaban, manejo de emociones y la atención de sus intereses y estilos de aprendizajes.

*Gráfica 5. Acciones para la motivación al alumnado*



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de los instrumentos aplicados a las y los alumnos.

La motivación, el rescate de conocimientos previos y la implementación de ilustraciones tienen influencia en el logro de los aprendizajes y, para que se puedan dar los resultados esperados, es necesario que los dos actores principales en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje cumplan con su rol. El alumnado debe ser capaz no solo de la memorización de información proporcionada por el docente sino debe tomar la información, para posteriormente comprenderla, analizarla e interpretarla para estar en condiciones de aplicar lo aprendido por medio de sus competencias.

Si la motivación en las plataformas digitales se realiza de forma adecuada el proceso de aprendizaje será exitoso, de esta manera el alumnado podrá adquirir habilidades, conocimientos, actitudes y valores que pueden modificar su forma ver la vida. El proceso de aprendizaje es difícil catalogarlo de manera general en un grupo escolar puesto que se va dando de forma individual, aunque se lleva a cabo en un medio social y lugar determinado, interiorizar la nueva información que se le está ofreciendo y así convertirla en conocimientos útiles.

La y el alumno desarrolla su conocimiento, a partir de la interacción con el medio social, de aquí la importancia de generar estímulos del docente a la y el estudiante. Ella y él intentan conocer la realidad, no la copia, sino que selecciona información, la interpreta, la organiza (Vázquez Arellano, S. 2020), por medio de los entornos virtuales de aprendizaje. Cada persona desarrollará un proceso de aprendizaje diferente de acuerdo a su capacidad cognitiva, y a las experiencias escolares por la que va pasando.

La motivación escolar es un aspecto cognitivo afectivo presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico, la motivación es una orientación que caracteriza el comportamiento, la motivación es a la vez fuente de actividad y de dirección de esa actividad (Tapia 1999).

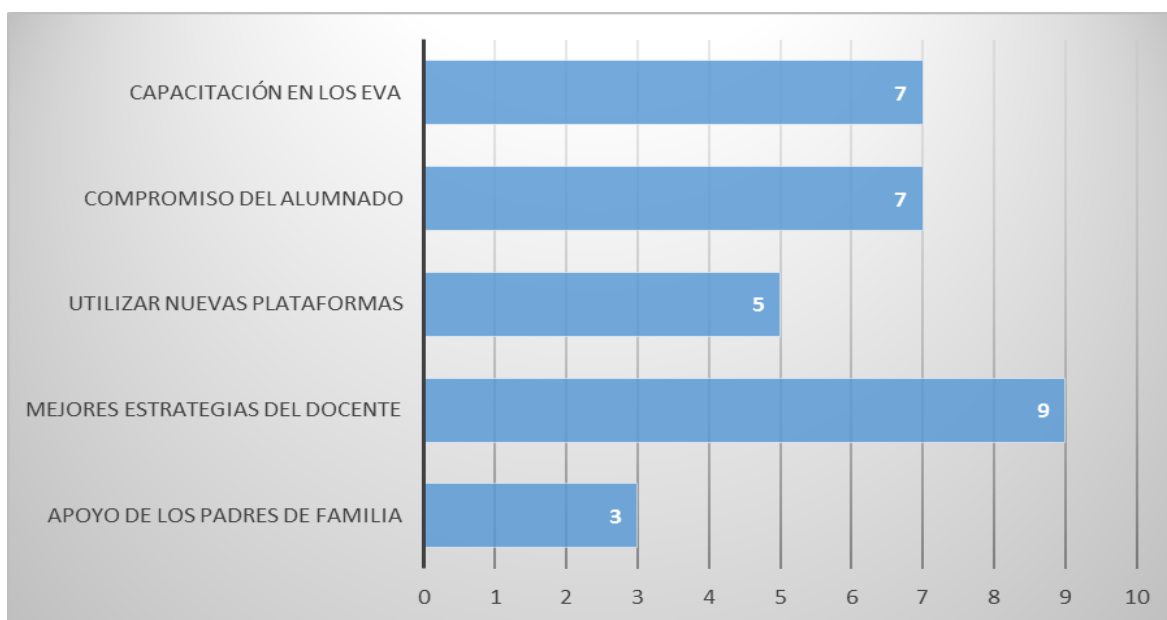
La importancia de mantener la motivación y el interés de las y los alumnos, es lograr cumplir con las expectativas que se generan y para ello implementar nuevas formas de valorar los propósitos que se pretendían cumplir, es así que para conseguir una meta específica se buscó que en colaboración con la y el estudiante establecer medidas que permitan introducirlos a la realización de actividades motivadoras en los entornos virtuales que se trabajó, así como a los logros de aprendizajes significativos. Su función es ahora la de acompañar y facilitar al alumnado en su camino de aprendizaje estimulando dicha construcción.

Para el desarrollo de las habilidades en los procesos de aprendizajes, las estrategias didácticas en los entornos virtuales de aprendizaje es un elemento indispensable puesto que genera estímulos a las y los alumnos para realizar determinadas actividades, que se pueden identificar en su comportamiento, destrezas, aptitudes, actitudes, habilidades así como las competencias que va desarrollando para manejar diversas situaciones en la escuela o en su vida diaria.

El interés forma parte del gusto por realizar alguna actividad ya sea porque es de su agrado o para satisfacer una necesidad y se encamina a realizar de forma inmediata alguna acción que les llama la atención es por eso que no se puede manejar la motivación sin antes lograr el interés en aprender a través de los entornos virtuales de aprendizaje.

De aquí surge la necesidad de dar continuidad al trabajo en entornos virtuales de aprendizaje atendiendo diversos retos como son el apoyo de padres de familia, mejorar las estrategias docentes, incorporar nuevas plataformas digitales, comprometer al alumnado y una capacitación constante en las herramientas tecnológicas.

*Gráfica 6. Retos en los Entornos Virtuales de Aprendizaje*



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de los instrumentos aplicados a las y los alumnos.

Para lograr adquirir los aprendizajes esperados, se tienen que atender los retos ya mencionados, debido a que todos son indispensables para alcanzar un conocimiento en condiciones en línea, entendiendo al aprendizaje como un proceso que implica múltiples dimensiones.

El aprendizaje es una actividad social, debido a que participan varios sujetos este proceso, se construye por medio de la vinculación con otras personas, cuando se aprende algo, en ocasiones se busca comunicarlo a los demás con el fin de

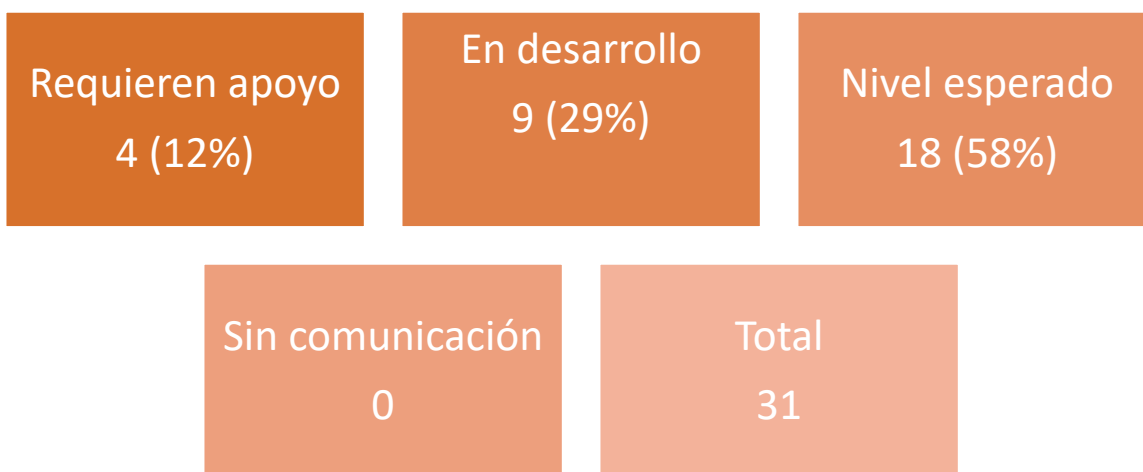
compartirlo para verificar su conocimiento. El aprendizaje es una acción de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el alumno asimila los modos sociales de diversos trabajos para interactuarlos en la misma secundaria, además, los fundamentos del conocimiento en la escuela se dan bajo condiciones de orientación e interacción social (Nieva & Martínez, 2019).

Con el análisis de la experiencia obtenida en los primeros momentos con las y los alumnos, se permite reconocer lo que impide obtener resultados positivos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este análisis fue centrado en el desinterés, provocado por la falta de acciones innovadoras en la clase, a partir de la implementación de estrategias didácticas en EVA, se pueden orientar las acciones para el logro de los aprendizajes de las y los estudiantes.

Las respuestas que se obtuvieron por medio de un cuestionario, permitió obtener los avances logrados, a partir de la implementación de las estrategias, las cuales se aplicaron con el propósito de identificar las herramientas digitales que les permiten trabajar de manera virtual, y cómo se puede utilizar para lograr un interés en la asignatura, así como por las actividades que se implementaban en clase. El conocer estos datos permite asumir la responsabilidad de generar en las y los alumnos un cambio de actitud, comportamiento, interés y estado de ánimo desde su aprovechamiento académico.

Al centrarse en las situaciones de aprendizaje y las estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje en la escuela secundaria técnica 65 con el grupo de 1.-"E" se lograron obtener mejores resultados los cuales se vieron reflejados en las evaluaciones correspondientes al segundo periodo trimestral.

Figura 9. Concentrado resultados de evaluación segundo periodo trimestral



Fuente: elaboración propia a partir de la información obtenida de las evaluaciones del segundo trimestre.

Los contenidos que se enseñan es lo mínimo cuando se pretende instruir a alguien. Pero ésta no es la verdadera competencia pedagógica, sino que esta consiste en relacionar los contenidos, por un lado con los objetivos planteados en un programa de estudios y por el otro, las situaciones de aprendizaje específicas de cada estudiante (SEP, 2011).

Las problemáticas que se presentan en la secundaria se deben al no conocer las características de las y los educandos, por ejemplo, cuando los intereses de las y los estudiantes no se toman en cuenta en un diagnóstico previo. La evaluación diagnóstica de conocimientos previos está diseñada para la propuesta de intervención educativa, considerando los conocimientos básicos correspondientes a la asignatura de geografía.

De esta manera es posible identificar los temas necesarios que se deben fortalecer en cada estudiante durante el transcurso del ciclo escolar, además el trabajo en *classroom* y la participación por *google meet* se refuerza con actividades diversas al final de cada tema, que son registradas en las listas de evaluación continua y almacenadas en su portafolio individual como evidencias de los conocimientos logrados. Posteriormente, son entregadas con base en un informe completo a la subdirección de la escuela.

Al implementar las estrategias didácticas en los entornos virtuales de aprendizaje se tomó en cuenta la influencia de los procesos de transición que viven las y los estudiantes, en el cambio que tuvieron de una educación presencial al trabajar en condiciones en línea, las cuales provocaron desigualdades tanto en el acceso a dispositivos digitales como al momento de manipular herramientas y plataformas tecnológicas.

Las habilidades y capacidades que se ponen en juego en clases a distancia dependen del estilo de aprendizaje y las herramientas digitales con las que cuenta, éstas se reflejan en la realización de una actividad planeada para el conocimiento del contenido geográfico, reconociendo que, el no haber tomado en cuenta las cualidades del alumnado, impide el logro de las actividades programadas y aprendizaje de la asignatura.

Las características de las y los adolescentes son variadas y los procesos para llegar a definir su identidad difieren de acuerdo a su contexto. Dichas características pueden ocurrir de formas distintas, conocer cómo y por qué se dan estos cambios es de suma importancia, especialmente para conocer los intereses y motivaciones de las y los alumnos.

El aprendizaje no consiste en incorporar conocimientos al vacío, sino en modificar conocimientos anteriores. Ante cada nuevo aprendizaje la mente no funciona como un simple recipiente solo que está en espera a ser llenado, sino que contiene una serie de elementos en los que se inscriben los nuevos conocimientos como un organismo vivo. En el alumnado toda nueva incorporación se va entremezclar con los conocimientos anteriores, el proceso cognitivo del aprendizaje consiste en un proceso de transformación donde los ambientes virtuales de aprendizaje favorecen las prácticas constructivistas en la pedagogía y didáctica (Camarillo, 2020).

Para manifestar interés en alguna actividad escolar, las y los alumnos consideran diversos elementos que les permitan generar un sentido al aprendizaje. Uno de estos factores es lograr adquirir lo propuesto, es decir, que debe de existir una meta u objetivo cuya realización sea de importancia para ellos.

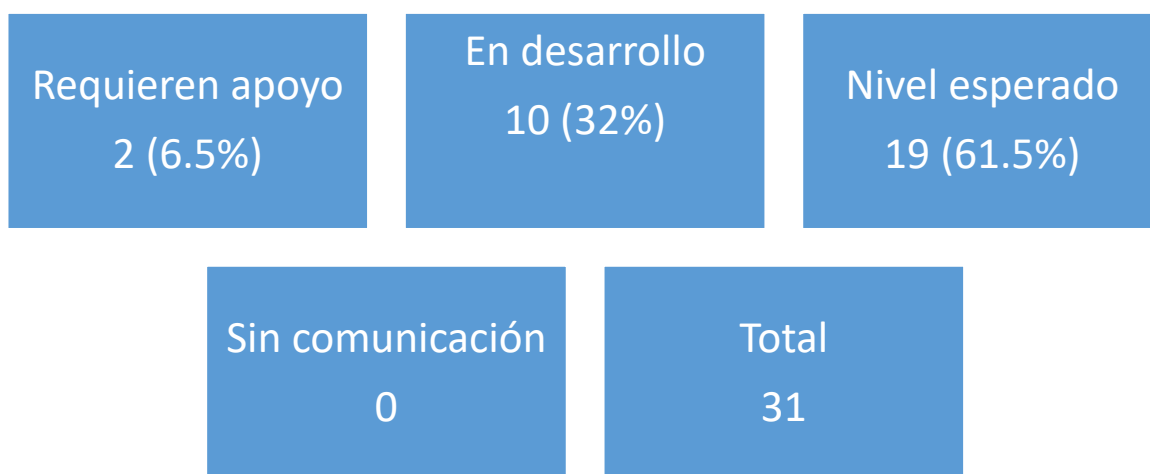
Las dificultades que conlleva el lograr los aprendizajes propuestos por el profesorado, se consideran en gran medida de la experiencia de saber, o no, cómo afrontar las problemáticas específicas que se encuentran en las condiciones a distancia. Los conflictos, en términos de tiempo y esfuerzo en el proceso educativo, permiten identificar estas circunstancias para ser capaces de superar las dificultades y lograr los aprendizajes esperados en entornos virtuales.

Para lograr las estrategias didácticas en los entornos virtuales de aprendizaje en el alumnado de secundaria, se les propone encontrar el sentido a los contenidos que se abordan en la escuela, haciendo que esto establezca objetivos o metas en común con las y los docentes para trabajar de manera colaborativa en la adquisición de nuevos conocimientos.



En una tercera evaluación trimestral, durante un trabajo de manera híbrido se logró mantener los buenos resultados debido a que se le dio seguimiento a las propuestas de intervención, realizando actividades de manera virtual aún ya en clases presenciales. Aunque los resultados fueron positivos, es necesario seguir innovando de acuerdo a las necesidades del alumnado.

*Figura 10. Concentrado resultados de evaluación tercer periodo trimestral*



Fuente: elaboración propia a partir de la información obtenida de las evaluaciones del tercer trimestre.

Al implementar las estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje se dio un cambio notorio en las calificaciones. Si se comparan los resultados del primer trimestre con los obtenidos en la segunda evaluación, se puede apreciar una mejoría, aún en condiciones en línea. Vale la pena decir que las estrategias empleadas sirvieron: tomar en cuenta los conocimientos previos, utilizar material audiovisual y considerar la parte emocional.

El éxito del aprendizaje virtual radica en no enfocarse en los resultados que se esperan obtener, sino en el proceso para obtenerlo. No se debe ver en ocasiones

cada falla o error como un fracaso total, sino como una oportunidad para mejorar en cierto ámbito.

*“No es que los alumnos no aprendan porque no estén motivados, sino que no están motivados porque no aprenden, y no aprenden porque su modo de pensar al afrontar las tareas es inadecuado, impidiendo la experiencia satisfactoria que supone sentir que se progresa, experiencia que activa la motivación” (Tapia, 1999, p.6).*

Concluyendo, si el enfoque se hace a los procesos de aprendizaje y no tanto a los resultados, no solo se promueven mejores experiencias en las y los alumnos, sino que además, se mejora la predisposición que tienen para aprender.

## CONCLUSIONES

La pandemia de la COVID-19 ocasionada por el virus SARS-COV-2 ha modificado diferentes aspectos de las vidas de las personas, uno de ellos es la educación, al generar en las y los maestros la necesidad de establecer nuevas formas de enseñanza. Esto aceleró las metodologías que ya se venían desarrollando con los avances tecnológicos. De esta manera, el proceso educativo no puede regresar a como se venía gestando antes de la pandemia.

El aprendizaje en entornos virtuales desde ahora debe formar parte de una educación presencial. Lograr una sinergia entre ambos, la educación presencial y los entornos virtuales de aprendizaje, puede generar mejores resultados académicos en las y los educandos. De aquí surge la necesidad de reinventar las metodologías para obtener los ansiados aprendizajes esperados, teniendo como reto enfrentarse a las necesidades de un alumnado cada vez más interconectado con la nueva tecnología digital.

Los logros obtenidos en la presente investigación es la mejora constante al momento de cómo manipular las herramientas digitales en entornos virtuales de aprendizaje, la importancia de retomar los conocimientos previos para captar la atención de las y los alumnos, el manejo de emociones en condiciones en línea y el uso de materiales audiovisuales para la enseñanza de la geografía.

El objetivo general que se planteó fue generar estrategias didácticas a través del uso de entornos virtuales de aprendizaje para alumnas y alumnos de la secundaria Técnica 65 ubicada en Calera Zacatecas para que logren alcanzar aprendizajes esperados en geografía en el Ciclo escolar 2020-2021, las cuales

dieron resultados positivos, pues se tuvo un avance significativo al recuperan varios estudiantes en rezago con la intervención educativa. Donde del total del grupo antes de la intervención: 7 estudiantes requerían apoyo, 14 se encontraban en el nivel en desarrollo, 1 no había comunicación y 9 estaban en nivel esperado. Posterior a la implementación de las estrategias: 4 estudiantes requerían apoyo, 9 en nivel en desarrollo, 0 sin comunicación y en nivel esperado aumento a 18.

Los objetivos específicos permitieron comprender la relación que guarda la generación de estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje para un mejor aprovechamiento académico en el estudiantado a nivel secundaria. Se pudo identificar las causas por las cuales las y los alumnos de secundaria no alcanzan a lograr aprendizajes esperados en la asignatura de geografía. Y se logró diseñar e implementar tres estrategias: rescate de conocimientos previos, manejo de las emociones en línea y uso del material audiovisual.

La metodología de enfoque cualitativo permitió obtener la información necesaria para conocer las características, intereses, necesidades y estilos de aprendizaje de las y los alumnos, también arrojó los resultados de las estrategias didácticas en entornos virtuales. Las entrevistas se realizaron de forma no estructurada; tomando algunas muestras por encuestas de las y los alumnos que son parte de la Secundaria Técnica 65 y participaban en los entornos virtuales de aprendizaje.

La elaboración de este documento tiene como propósito lograr la reflexión de la práctica docente, busca construir conocimientos a través de las experiencias en la educación en línea y las vivencias adquiridas durante el trabajo realizado en los diferentes entornos virtuales. Se integran propuestas de intervención para mejorar

las condiciones de aprendizaje hacia las y los alumnos. Las acciones planteadas se hacen tras analizar las diversas situaciones académicas en relación con las actividades didácticas, atendiendo el enfoque de la especialidad de geografía, siguiendo de manera pertinente un proceso reflexivo.

Las tres hipótesis que se plantearon se cumplieron. La primera hipótesis planteaba que entre mejores estrategias didácticas en entornos virtuales se implementen por el o la docente es más factible que se obtengan mejores logros de aprendizajes esperados del alumando del curso de geografía de la secundaria Técnica 65.

La segunda hipótesis planteó que no basta que se diseñan contenidos y planeaciones que contemplen el uso de entornos virtuales de aprendizaje, de acuerdo con los planes de estudio, sino es que es necesario atender primero los problemas y necesidades del alumnado. Se verificó que atender por parte del docente los problemas emocionales del alumando durante la educación a distancia, ellas y ellos pudieron sentirse escuchados y respaldados; lo que en última instancia implicó una mejor disposición para atender la clase. Esto se comprobó con los buenos los resultados de las evaluaciones del segundo y tercer trimestre de 2021.

Por último, la tercera hipótesis se basa en que existen múltiples factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje. En cuanto al rescate de sus conocimientos previos, se obtuvieron resultados positivos, dado que el docente buscó en todo momento relacionar sus conocimientos con los temas a abordar. En este sentido, el estilo de aprendizaje tuvo un peso importante, puesto que el docente corroboró que utilizar materiales

audiovisuales para un alumnado en su mayoría con estilos de aprendizaje visuales-auditivos y kinestésicos permitió personalizar las secuencias didácticas.

No obstante, se reconoce que existen factores externos que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea, uno de los más importantes es el acompañamiento de madres y padres de familia. Por último, el docente reconoce que no cuenta con las habilidades y capacidades de una o un profesional de la psicología para atender problemas emocionales más serios o específicos; esto es una necesidad que la institución debería brindar.

## REFERENCIAS

- Abella, V., Ausín, V., Delgado, V., Hortigüela, D., & Solano, H. J. (2018). *Determinantes de la calidad, la satisfacción y el aprendizaje percibido de la e-formación del profesorado universitario*. *Revista mexicana de investigación educativa*.
- Aignerren, M. (2002). La técnica de recolección de información mediante grupos focales. *La Sociología en sus escenarios*.
- Ausín, V.; Abella, V. Delgado, V. & Hortigüela, D. (2016). Aprendizaje Basado en Proyectos a través de las TIC. Una experiencia de innovación docente desde las aulas universitarias, *Formación Universitaria*, vol. 9. DOI: 10.4067/S0718-50062016000300005
- Álvarez-Gayou, J. L. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. México: Paidós Educador.
- Astolfi, J. P. (1998). Desarrollar un currículo multirreferenciado para hacer frente a la complejidad de los aprendizajes científicos. *Enseñanza de las Ciencias*, 16(3), 375-385.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognitivo*. México: Trillas.
- Ayala, A., & Luzón, A. (2013). Presentación: Retos y desafíos de la formación del profesorado en el siglo XXI. Una visión comparada. *Revista Española de Educación Comparada*, (22), 09–17. Doi: <https://doi.org/10.5944/reec.22.2013.9320>
- Ayala, R., Messing, H., Labbé, C., & Obando, N. I. (2010). Congruencia entre el diseño curricular y la evaluación de los aprendizajes esperados en cátedras impartidas en una universidad chilena. *Estudios pedagógicos*, XXXVI(1), 53-67.
- Ballester, A. (2012). *El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula*. España: E. Pirámide.
- Barradas, J., & Manjarrez, E. (2005). El diseño curricular y la planeación estratégica. *Innovación Educativa*.
- Barrero, A. M., & Rosero, A. L. (2018). Estado del arte sobre concepciones de la diversidad en el contexto escolar infantil. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 39-55.

- Barriga, F. y G. Rojas. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- Bautista P., G., Escofet R., A., & López C., M. (2019). Diseño y validación de un instrumento para medir las dimensiones ambiental, pedagógica y digital del aula. *Revista mexicana de investigación educativa*, 24(83), 1055-1075.
- Bautista, M. (2020). *Aprende en casa con Sana Distancia en tiempos de COVID-19*.
- Bello, S. (2004). *Ideas previas y cambio conceptual*. México: UNAM.
- Bedmar, S. (2009). La importancia del contexto en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza*, no. 5, noviembre de 2009.
- Belloch, C. (2012). *Entornos virtuales de aprendizaje*. Valencia: universidad de Valencia.
- Belloch, C., & Díaz, I. (2004). La actitud del profesorado ante las TIC: un aspecto clave para la integración. *Actas del V Encuentro Internacional Anual sobre Educación, Capacitación Profesional y Tecnologías de la Educación, Virtual Educa*. Recuperado de <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/630.pdf>
- Bocco G. y Urquijo, P. S. (2013) geografía ambiental: reflexiones teóricas y prácticas institucionales, *Región y Sociedad*, 25(56): 75-101.
- Boneu, J.M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, Vol.4, nº1. Barcelona España.
- Bordalba, M. M., & Garreta, B. J. (2019). Digital media for family-school communication Parents' and teachers' beliefs. *Computers & Education*, 132, 44-62.
- Camarillo H., H. M. (2020). La enseñanza-aprendizaje del derecho a través de una plataforma virtual: Hallazgos incipientes del constructivismo de Piaget,



Vygotsky y Ausubel conforme a las percepciones de los informantes. Instituto de Ciencias Sociales y Administración.

Cano, S., Collazos, C. A., Flórez-Aristizabal, L., Moreira, F., & Ramírez, M. (2020). Experiencia del aprendizaje de la Educación Superior ante los cambios a nivel mundial a causa del COVID-19. *Campus Virtuales*, 9(2), 51-59.

Castro F., & Briones R., E.(2018). Desinterés escolar adolescente en el proceso de aprendizaje (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).

Cisneros V., A. (2004). *Manual de Estilos de Aprendizaje en material auto instrucciones para docentes y orientadores educativos*. México: Secretaria de Educación Pública.

Consejo Nacional de Evaluación (CONEVAL). (2018). *Estudio diagnóstico del Derecho a la educación 2018*, Consejo Nacional de Evaluación de la política de desarrollo social, Ciudad de México. Recuperado de [https://www.coneval.org.mx/Evaluacion/IEPSM/Documents/Derechos Sociales/Estudio Diag Edu 2018.pdf](https://www.coneval.org.mx/Evaluacion/IEPSM/Documents/Derechos_Sociales/Estudio_Diag_Edu_2018.pdf)

Consejo Nacional de Evaluación (CONEVAL). (2021). Caracterización y análisis del diseño de la Estrategia Aprende en Casa, Ciudad de México.

De Aguilera, G. L., & Soler-Gallart, M. (2021). Aprendizaje significativo de Ausubel y segregación educativa. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 11(1), 1-19.

Delgado, M., & Solano, A. (2015). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 9(2):1-21.

Del Prete, A., & Cabero, J. (2020). El uso del Ambiente Virtual de Aprendizaje entre el profesorado de Educación Superior. *RED: Revista de Educación a Distancia*, 20(62).

Edel-Navarro, R. & Navarro-Rangel, Y. (2015) *Entornos virtuales de aprendizaje: estado del conocimiento en el periodo 2002-2011*. México: ANUIES.

- Encinas H., J. (2015). *Arquitectura temprana: Estrategias didácticas de formación arquitectónica en el sistema educativo actual desde la enseñanza secundaria*. Tesis de doctorado. Universidad de Valladolid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/16246>
- Espinoza L., Y.C. (2015). "Estudio sobre la disfuncionalidad familiar y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas de primero y segundo año de educación primaria de la Escuela Sagrado Corazón de Jesús de Tulcán", Proyecto de titulación. Escuela Politécnica Nacional. México. Recuperado de <https://bibdigital.epn.edu.ec/bitstream/15000/10577/1/CD-6255.pdf>
- Feo, R. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias Pedagógicas*, 16, 221–236.
- García-Huidobro, J. E. (2000). *La deserción y el fracaso escolar*. Documento de trabajo. Recuperado de <https://repositorio.uahurtado.cl/bitstream/handle/11242/9264/997.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García M., J., & García M., S. (2021). Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia COVID-19. *Revista Española De Educación Comparada*, 38: 151-173. Doi: <https://doi.org/10.5944/reec.38.2021.27816>
- Hargreaves, A., & O'Connor, M. T. (2020). *Profesionalismo colaborativo: cuando enseñar juntos supone el aprendizaje de todos*. Ediciones Morata.
- Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, (INEE) (2020, enero). *La educación obligatoria en México*. Recuperado de: <https://www.inee.edu.mx/medios/informe2019/> Fecha de consulta: 26 de agosto 2020
- Instefjord, E.J., & Munthe, E. (2017). Educating digitally competent teachers: A study of integration of professional digital competence in teacher education. *Teaching and teacher education*, 67:37-45.
- Lopes, P. & Pimienta, C. (2017). Uso do celular en sala de aula como herramienta pedagógica: Beneficios e desafíos. *Revista Cuadernos de Estudios e Pesquisa en Educação Básica*.

- Martínez-Sarmiento & Gaeta (2019). Utilización de la plataforma virtual Moodle para el desarrollo del aprendizaje autorregulado en estudiantes universitarios. *Educar*, 2019, 55( 2): 479-498, <https://raco.cat/index.php/Educar/article/view/359306>.
- Morales, J., Ramírez, N., Vargas, S., y Molina, I. (2018) Dificultades en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje dentro del Aula de Clase e Influencia de las TIC para Minimizarlas. *Las TIC, la Innovación en el Aula y sus Impactos en la Educación Superior*. Universidad Sergio Arboleda, Bogotá, Colombia.
- Navarro S., L. A. (2019). Estrategias de gestión educativa para fortalecer la participación de los padres de familia en la institución educativa N° 0180 Bellavista, 2018.
- Neira, J. (2008.). Visual, Auditivo o Kinestésico. Recuperado de [http://choulo.files.wordpress.com/2008/05/todo\\_vak.pdf](http://choulo.files.wordpress.com/2008/05/todo_vak.pdf)
- Nieva C., J. A., & Martínez C., O. (2019). Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de LS Vigotsky. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(1).
- Obando, A. M. C., Erazo, D. T. B., & Carrillo, Á. S. V. (2019). Estilos de aprendizaje en escolares indígenas del Gran Mallama. *Revista UNIMAR*, 63-71.
- Ortiz, F. (2019). Ventajas del uso de videos educativos como herramienta de enseñanza en nivel de educación básica. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (marzo).
- Palmero, F.; Gómez I., C.; Guerrero R., C; & Carpi B., A. (2010). *Manual de prácticas de motivación y emoción*. España: Publicacions de la Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions. Recuperado de <https://psicopediahoy.s3.amazonaws.com/mpmotemo.pdf>
- Payer, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. Caracas, Vanezuela: Universidad Central de Venezuela.

- Quiñonez Pech, S. H., Zapata González, A., & Canto Herrera, P. J. (2018). Percepción de profesores sobre la afectividad en los entornos virtuales en una universidad pública del sureste de México. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 195-224. DOI: <https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.378>
- Ramos G., A. (2019). Motivación escolar influencia de los apoyos del profesor en la adopción de metas de los alumnos de ESO. Póster. Recuperado de [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/184235/TFG\\_2019\\_RamosGomez\\_Alba.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/184235/TFG_2019_RamosGomez_Alba.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodríguez, W. P. (2016). Estudio de evidencias de aprendizaje significativo en un aula bajo el modelo flipped classroom. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 55: 325-a325.
- Rosselló, M., & Pinya, C. (2017). Using blogs to improve professional competencies among undergraduate students. *Digital Education Review*, 31, 20-38.
- Salinas R., G. E. (2016). Uso del blog para el desarrollo de las competencias de manejo de información y comprensión espacio temporal del curso de historia, geografía y economía en estudiantes de segundo año de secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana. Tesis de magíster. Pontificia Universidad Católica del Perú. Escuela de Posgrado. Recuperado de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/7924>
- Sánchez P. J.E. (2019). *Espacio, economía y sociedad*, España: Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Secretaría de Educación Pública (SEP). (2011), *Programa de geografía 2011, "Guía para el maestro"*, 2011 *Educación Básica*, México: Secretaría de Educación Pública, México.
- Secretaría de Educación Pública (SEP). (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica*. México: Secretaría de Educación Pública.
- Southwell, M (2020) Oficios terrestres, o del sostenimiento de la escolaridad entre virtualidad y territorio. En: Dussel, I; Ferrante, P; Pulfer, D (comp) *Pensar la*

educación en tiempos de pandemia. Entre la emergencia, el compromiso y la espera. UNIPE.

Sun, S., Xiong, C. y Chang, V. (2019) Acceptance of Information and Communication Technologies in Education: An Investigation into University Students' Intentions to Use Mobile Educational. *International Journal of Enterprise Information Systems* (15) 1: 24–44 DOI: <https://doi.org/10.4018/IJEIS.2019010102>

Tapia (1999). Motivación y aprendizaje en la enseñanza secundaria. In *Psicología de la instrucción: la enseñanza y el aprendizaje en la educación secundaria* (pp. 105-140). Horsori.

Tapia (2005). Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos. *La orientación escolar en centros educativos*, 209-242.

Torres, S. y Ortega J.A. (2003). Indicadores de calidad en las plataformas de formación virtual: una aproximación sistemática. España. *etic@net*, nº1. Recuperado de <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Calidade.pdf>

Uppal, M. y Gulliver R. (2017). "Factors determining e-learning service quality", *British Journal of Educational Technology*, DOI: 10.1111/bjet.12552

Valentín Choquez, P. A. (2019). Los conocimientos previos para una enseñanza significativa de la teoría económica en la Universidad Privada San Juan Bautista de Chíncha.

Vázquez Arellano, S. (2020). La estimulación para la adquisición y desarrollo de la función fonológica (lenguaje oral) en alumnos de 10 a 12 años de edad con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en un Centro de Atención Múltiple.

Zappettini, M. C., Sfich, V. M., Tarquini, M. S., & Zilio, M. C. (2021). La enseñanza de la geografía en tiempos de pandemia.¿ Qué prácticas irrumpieron para quedarse?. In *XXII Jornadas de Investigación y Enseñanza de la geografía 8 y 9 de abril de 2021* Ensenada, Argentina. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de geografía.

Zuluaga, J. J. V. (2019). El uso de las redes sociales y el desempeño académico de los adolescentes de básica secundaria. *Revista Ingeniería, Matemáticas y Ciencias de la Información*, 6(12), 49-61.

## ANEXOS

### ANEXO A. ENCUESTA. REPRESENTACIONES ESTILOS DE APRENDIZAJE

#### TEST DE SISTEMA DE REPRESENTACION FAVORITO

Jorge Neira Silva

Elige la opción a), b) o c) más adecuada:

1. Cuando estás en clase y el profesor explica algo que está escrito en la pizarra o en tu libro, te es más fácil seguir las explicaciones:
  - a) escuchando al profesor
  - b) leyendo el libro o la pizarra
  - c) te aburres y esperas que te den algo que hacer a ti
2. Cuando estás en clase:
  - a) te distraen los ruidos
  - b) te distrae el movimiento
  - c) te distraes cuando las explicaciones son demasiado largas.
3. Cuando te dan instrucciones:
  - a) te pones en movimiento antes de que acaben de hablar y explicar lo que hay que hacer.
  - b) te cuesta recordar las instrucciones orales, pero no hay problema si te las dan por escrito
  - c) recuerdas con facilidad las palabras exactas de lo que te dijeron.
4. Cuando tienes que aprender algo de memoria:
  - a) memorizas lo que ves y recuerdas la imagen (por ejemplo, la página del libro)
  - b) memorizas mejor si repites rítmicamente y recuerdas paso a paso
  - c) memorizas a base de pasear y mirar y recuerdas una idea general mejor que los detalles
5. En clase lo que más te gusta es que:
  - a) se organicen debates y que haya dialogo
  - b) que se organicen actividades en que los alumnos tengan que hacer cosas y puedan moverse.
  - c) que te den el material escrito y con fotos, diagramas.
6. Marca las dos frases con las que te identifiques más:
  - a) Cuando escuchas al profesor te gusta hacer garabatos en un papel.
  - b) Eres visceral e intuitivo, muchas veces te gusta/disgusta la gente sin saber bien porqué.
  - c) Te gusta tocar las cosas y tiendes a acercarte mucho a la gente cuando hablas con alguien.
  - d) Tus cuadernos y libretas están ordenados y bien presentados, te molestan los tachones y las correcciones.
  - e) Prefieres los chistes a los cómics.
  - f) Sueles hablar contigo mismo cuando estás haciendo algún trabajo.

Respuestas: (docente)

- auditivos
- |                    |                |                |           |             |              |
|--------------------|----------------|----------------|-----------|-------------|--------------|
| 1.- a) auditivo    | b) visual      | c) kinestésico |           |             |              |
| 2.- a) auditivo    | b) kinestésico | c) visual      |           |             |              |
| 3.- a) kinestésico | b) visual      | c) auditivo    |           |             |              |
| 4.- a) visual      | b) auditivo    | c) kinestésico |           |             |              |
| 5.- a) auditivo    | b) kinestésico | c) visual      |           |             |              |
| 6.- a) visual      | b) kinestésico | c) kinestésico | d) visual | e) auditivo | f) auditivo. |

## ANEXO B. CUESTIONARIO. REPRESENTACIONES NEUROLINGÜÍSTICAS

Nombre: \_\_\_\_\_  
 Escuela: \_\_\_\_\_  
 Fecha: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Este cuestionario es para ayudarte a descubrir tu manera preferida de aprender. Reconocer tus preferencias te ayudará a comprender tus fuerzas en cualquier situación de aprendizaje.  
 Por favor, responde a cada pregunta. Responde según lo que haces actualmente, no según lo que piensas que sea la respuesta correcta.

Usa la escala siguiente para responder a cada pregunta: Pon un círculo sobre tu respuesta.

1 = Nunca 2 = Raramente 3 = Ocasionalmente 4 = Usualmente 5 = Siempre

1	Me ayuda trazar o escribir a mano las palabras cuando tengo que aprenderlas de memoria	1	2	3	4	5
2	Recuerdo mejor un tema al escuchar la clase en vez de leer un libro de texto	1	2	3	4	5
3	Prefiero las clases que requieren una prueba sobre lo que se lee en el libro de texto	1	2	3	4	5
4	Me gusta comer bocados y masticar chicle, cuando estudio	1	2	3	4	5
5	Al prestar atención a una clase, puedo recordar las ideas principales sin anotarlas	1	2	3	4	5
6	Prefiero las instrucciones escritas sobre las verbales	1	2	3	4	5
7	Yo resuelvo bien los rompecabezas y los laberintos	1	2	3	4	5
8	Prefiero las clases que requieran una prueba sobre lo que se presenta durante la misma	1	2	3	4	5
9	Me ayuda ver diapositivas y videos para comprender un tema	1	2	3	4	5
10	Recuerdo más cuando leo un libro que cuando escucho una conferencia	1	2	3	4	5
11	Por lo general, tengo que escribir los números del teléfono para recordarlos bien	1	2	3	4	5
12	Prefiero recibir las noticias escuchando la radio en vez de leerlas en un periódico	1	2	3	4	5
13	Me gusta tener algo como un bolígrafo o un lápiz en la mano cuando estudio	1	2	3	4	5
14	Necesito copiar los ejemplos del pizarrón para examinarlos más tarde	1	2	3	4	5
15	Prefiero las instrucciones orales del maestro a aquellas escritas en un examen o en el pizarrón	1	2	3	4	5
16	Prefiero que un libro de texto tenga diagramas gráficos y cuadros porque me ayudan mejor a entender el material	1	2	3	4	5
17	Me gusta escuchar música al estudiar una obra, novela, etc.	1	2	3	4	5
18	Tengo que apuntar listas de cosas que quiero hacer para recordarlas	1	2	3	4	5
19	Puedo corregir mi tarea examinándola y encuentro la mayoría de los errores	1	2	3	4	5
20	Prefiero leer el periódico en vez de escuchar las noticias	1	2	3	4	5
21	Puedo recordar los números de teléfono cuando los oigo	1	2	3	4	5
22	Gozo el trabajo que me exige usar la mano o herramientas	1	2	3	4	5
23	Cuando escribo algo, necesito leerlo en voz alta para oír como suena	1	2	3	4	5
24	Puedo recordar mejor las cosas cuando puedo moverme mientras estoy aprendiéndolas, por ej. caminar al estudiar, o participar en una actividad que me permita moverme, etc.	1	2	3	4	5

VISUAL	Pregunta	1	3	6	9	10	11	14	
	Puntaje (1 a 5)								Total visual:
AUDITIVO	Pregunta	2	5	12	15	17	21	23	
	Puntaje (1 a 5)								Total auditivo:
KINESTESICO	Pregunta	4	7	8	13	19	22	24	
	Puntaje (1 a 5)								Total kinestésico:

Se eliminaron las preguntas 16-18-20 para que quedaran la misma cantidad de preguntas por cada estilo. Una vez completada la planilla, deberán obtenerse tres puntajes, correspondientes a los tres estilos de aprendizaje, los que definirán el perfil del estilo del alumno.



## ANEXO C. PLANEACIÓN ARGUMENTADA

<b>Grupo 1.-E</b>	<b>TEMA 1: Implicaciones sociales y económicas del crecimiento, composición y distribución de la población.</b>	<b>EJE TEMÁTICO:</b>  <b>Componentes sociales y naturales</b>	<b>TIEMPO 50 Minutos</b>  <b>09 DE NOV.</b>
<b>ENFOQUE DIDÁCTICO.</b>  El espacio geográfico se concibe como el espacio socialmente construido, percibido, vivido y continuamente transformado por las relaciones e interacciones de sus componentes, a lo largo del tiempo los alumnos construirán una visión global del espacio mediante el reconocimiento de las relaciones entre sus componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos.		<b>PROPÓSITOS.</b>  -Explicar relaciones entre componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos del espacio geográfico para construir una visión integral del espacio en las escalas local, estatal, nacional, continental y mundial.  -Movilizar conceptos, habilidades y actitudes en situaciones de la vida cotidiana.	<b>Aprendizaje esperado</b>  Explica implicaciones sociales y económicas del crecimiento, composiciones y distribución de la población en el mundo y en México.
<b>ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO</b>	<b>PRIMERA SECUENCIA DE ACTIVIDADES</b>		<b>RECURSO DIDÁCTICO</b>
<b>TIEMPO</b>	<b>Inicio</b>	<b>Estrategia</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
15 minutos	Actividad 1  Las y los estudiantes compartirán a través de la lluvia de ideas sus experiencias en viajes que hayan tenido, mencionando las características de las personas y de los lugares que conocen desde un aspecto Geográfico. Dando respuesta a través de Google meet a las siguientes preguntas.  ¿Por qué crees que no viven las mismas cantidades de personas en todos lados?  ¿De los lugares que has visitado cómo es su calidad de vida?  ¿Qué aspectos consideras que influyen para tener una buena calidad de vida?	Rescate de conocimientos previos por medio de preguntas sobre sus experiencias en otros lugares.	Parámetros de valoración (desempeño)  1 requiere apoyo  2 Bajo  3.En desarrollo  7-8
20 minutos	El objetivo de esta actividad, es entablar un ambiente propicio para el trabajo, por		Registro anecdótico  4.-Nivel esperado

15 minutos	<p>medio de las interacciones que se llevan a cabo en el campo y la ciudad.</p> <p style="text-align: center;"><b>Desarrollo</b></p> <p>Elaborar un escrito donde describan y comparen los lugares que se les compartirá por medio de imágenes de Google maps del municipio de calera y de ciudades pobladas como Guadalajara y monterrey. Mencionando las características sociales, económicas así como a los habitantes o población del lugar que observaron.</p> <p style="text-align: center;"><b>Cierre</b></p> <p>Compartir de forma oral en una video llamada las respuestas que obtuvieron a partir de observar las imágenes presentadas.</p> <p>Mencionarán qué similitudes tienen con sus compañeros y que les gusto de las aportaciones de los demás.</p> <p>Anotar en el enlace de drive las dificultades que presentaron para poder realizar las actividades y como les gustaría trabajar las próximas clases.</p>	<p>Estrategia material audio visuales para generar interés y atender su canal de percepción</p> <p>Los alumnos subirán su evidencia a Classroom.</p> <p>Generar estímulos de aliento, reconociendo sus aciertos y apoyándolos a continuar trabajando cuando presenten dificultades.</p>	<p>Classroom</p> <p>Google meet Y Whatsaap</p> <p>Drive</p>	<p>9-10</p> <p>Se realiza evaluación continua para medir los avances de cada alumno.</p> <p>Registrar sus participaciones</p>
------------	---	---	---	---

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO	SEGUNDA SECUENCIA DE ACTIVIDADES		RECURSO DIDÁCTICO
TIEMPO	<b>Inicio</b>		Los grupos focales permiten la interacción entre los alumnos para construir un nuevo concepto partiendo de los conocimientos de cada uno.
15 minutos	<b>Rescate de conocimientos previos</b>		Google meet
5 minutos	<p>Actividad 1.- Se organizaran grupos focales de 5 y 6 alumnos a través de diferentes link de Google meet para construir los conceptos básicos del tema de la población desde sus conocimientos previos (<b>tasa de crecimiento, la estructura de la población</b> y su clasificación).</p>		Cuaderno del alumno.
20 minutos	<b>Desarrollo</b>		Planteamiento de situaciones
	<p>Al rescatar los conceptos principales deberán relacionarlo con una problemática que se presente en su comunidad a partir de las ideas que elaboraron.</p>		Para la evaluación los alumnos elaboraran un <b>registro anecdótico</b>
	<p>Se les pedirá a los alumnos que registren los siguientes datos en su cuaderno apoyándose de un video que se les proyectará.</p>		El registro anecdótico es un informe que describe hechos, sucesos o situaciones concretos que se consideran importantes para el alumno o el grupo, y da cuenta de sus comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos.
	<p>-Periodos del tiempo donde el porcentaje de población aumento más. -En qué lugares se concentra la mayor población. -Que influye para el aumento de la población. -Países más poblados</p>		
	<p>Se les reproducirá un video donde se muestre el crecimiento y la composición de la población en los 5 continentes así como la distribución de personas en todo el mundo.</p>		
10 minutos	<p>Registrar su experiencia personal en las diferentes actividades y expresar comentarios en relación a que le ha resultado interesante y lo que no.</p>		Producto para el manejo de emociones

	El pensamiento crítico pretende hacer que las y los alumnos busquen razonar sobre algunas propuestas para el mejoramiento de su condición de vida y reflexiona sobre su estado mental para poder dar atención.		
--	--	--	--

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO	SEGUNDA SECUENCIA DE ACTIVIDADES		RECURSO DIDÁCTICO
	<b>Inicio</b>		
15 minutos	<p style="text-align: center;"><b>Rescate de conocimientos previos</b></p> <p>Actividad 1.- Elaborar un mapa mental en su cuaderno donde pongan las posibles causas y consecuencias que consideran provocan la desigualdad económica en su municipio (Calera de Víctor Rosales). Subirlo a Classroom</p>		La finalidad del material audio visual es hacerlos reflexionar sobre la diversidad que existe en el mundo y por consecuencia la desigualdad socioeconómica en países densos.
20 minutos	<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo</b></p> <p>Se les pedirá a las y los alumnos que observen un video que se le proyectara por Google meet de la pobreza que existe en algunos países.</p> <p>A partir de lo que observaron el en video, elaborar un escrito donde se pongan las causas de porqué en ocasiones la población no es equivalente a la superficie territorial, así como por que existe la desigualdad económica mundial.</p>		El realizar trabajos con apoyo audio visual permite desarrollar la creatividad de una persona, pues el alumno comienza a generar imágenes mentales para crear nuevos productos atendiendo su estilo de aprendizaje y su estado ánimo.
15 minutos	<p style="text-align: center;"><b>Cierre</b></p> <p>De manera individual elaborar una infografía (apoyándose de canva), de los diversos factores que provocan el asentamiento de la población. Anotando los elementos físicos y los humanos.</p> <p>Compartir sus resultados y propiciar el manejo de tutorías para apoyarse en las dudas que tuvieron del trabajo elaborado.</p>		Canva Drive