Formato para la producción del Proyecto de Transformación de la Práctica del Módulo 2 (PTP segunda parte)

Descripción del contexto educativo
Contexto cultural de la comunidad educativa: La escuela se encuentra ubicada en el municipio de Oxkutzcab Yucatán, perteneciente al turno vespertino por lo cual, prevalece un contexto social marginado pues las mayorías de las familias pertenecen a una clase social baja, el contexto social prevalece las familias disfuncionales, con uno o ambos padres ausentes, además de problemas relacionadas a las drogas, alcohol y vandalismo.
Desafíos culturales identificados: Los principales desafíos culturales identificados son la pérdida de la cultura y la adopción de otra, en este caso la americana debido a que existe mucha migración en el municipio. Así mismo se han perdido poco a poco el valor que se le daba a la agricultura, principal sustento económico del municipio.
Elementos de interculturalidad en la problemática seleccionada
Problemática seleccionada: Perdida de la biodiversidad: consecuencias en los ecosistemas y en el bienestar humano.
Justificación de la relevancia: La agricultura en este caso la siembra, cultivo y cosecha de cítricos ha sido por años la actualidad comercial por excelencia del municipio, sin embargo debido a la problemas socioeconómicos que prevalecen, muchos optan por vender sus tierras y migrar, lo que representa una pérdida de ecosistemas y fauna desplazadas pues estos lugares antes destinados al cultivo, se vuelven zonas residenciales que contaminan al no contar con la infraestructura adecuada para el sustento de las actividades humanas básicas.
Selección de la problemática socio científica
Integración de saberes culturales:

Desigualdad en el acceso a la tecnología: la brecha digital que deja a muchas comunidades sin acceso a tecnologías clave para la educación y el trabajo.

Esta brecha digital limita el potencial de personas con menos recursos económicos pues limita a ella en conseguir habilidades digitales necesarias para un mundo globalizado, lo que a su vez los segrega mas a no poder dedicarse a otra cosa mas que ser una persona de campo.

Relación entre saberes culturales y conocimientos científicos:

Técnicas de sembrado Manuales

Técnicas para el control de plagas

Técnicas de riego y sistemas de riego,

Conocimiento de los ciclos lunares para la siembra.

Realización de actividades ancestrales antes de la siembra como creencia cultural arraigada. (primicias, temporadas de siembra, manejo de horarios solares y lunares)

Contenidos y PDA por campo formativo relacionado

Campo	Elementos por integrar
Saberes y pensamiento científico	<p>Contenidos: Relaciones entre los factores físicos y biológicos que conforman los ecosistemas y favorecen la preservación de la vida.</p>
	<p>PDA: Reconoce y explica la importancia de los ecosistemas en la vida cotidiana de las personas y pueblos, así como en sus manifestaciones culturales.</p>
Lenguajes	<p>Contenidos: Elaboración y difusión de noticias en la escuela y el resto de la comunidad.</p>
	<p>PDA: Comenta en forma cotidiana noticias leídas y escuchadas.</p> <p>Indaga sobre hechos relevantes para su comunidad</p>

	y elabora noticias escritas sobre estos, con o sin ilustraciones.
Ética, naturaleza y sociedades	Contenidos: Valoración de los ecosistemas: Características del territorio como espacio de vida y las interacciones de la comunidad con los ecosistemas, para su preservación responsable y sustentable.
	PDA: Analiza críticamente otras formas de interacción de las sociedades con la naturaleza, que afectan los sistemas de vida en su territorio y en su comunidad, reconociendo que la vida humana y la de otros seres vivos depende de que se establezcan prácticas que reduzcan el impacto negativo, no sólo en la naturaleza, sino también en la sociedad, tales como el consumo sustentable, el comercio justo, la agroecología y la protección del patrimonio biocultural
De lo humano y lo comunitario	Contenidos: Pensamiento lúdico, divergente y estratégico.
	PDA: Diseña estrategias para atender situaciones o resolver problemas y conflictos que se presentan en el juego y en actividades cotidianas.
Esbozo didáctico	

Problematización del contexto socioeducativo;

La mayoría de los estudiantes no cuentan con los recursos digitales necesarios para desarrollar habilidades útiles para realizar tareas como la búsqueda y mejo de información, ya que su situación económica familiar no permite que tengas acceso a celulares e internet, dos herramientas fundamentales en este mundo globalizado.

Lo que les va generando que se vayan rezagando un poco cada año en comparación con los estudiantes que, si tienen acceso, lo cual en algún punto de su etapa escolar los llevara a dejar sus estudios y trabajar o emigrar como lo hace la gran mayoría de adultos jóvenes.

Esto a su vez genera un impacto en la agricultura del municipio ya que en su mayoría las personas que migran pertenecen a este rubro, lo que genera la pérdida de tierras y mano de obra.

Contextualización e identificación de saberes y experiencias docentes

- Los niños tienen más emoción por irse a USA que por seguir estudiando.
- Pérdida de cultura local
- Apropiación de cultura americana.
- Desprecio por actividades del campo
- Nulo acceso de algunas familias a las tics.

Gestión y cocreación del conocimiento

con ayuda de la tecnología que posee la escuela (sala de cómputo e internet) se pretende que los alumnos vayan teniendo accesos a la tecnología a través de la **investigación activa** sobre **técnicas de cultivo en otras partes del mundo** y estos a su vez realicen comparaciones entre los pros y los contras, así como identifiquen de qué forma podrían aplicarlo a su localidad.

Trabajo colaborativo y codiseño

Una vez generados los equipos estos trabajarán de forma conjunta cada uno de ellos revisando y enriqueciendo las investigaciones de los otros alumnos para que todos tengan una visión general y mas amplias de sus posibilidades edemas, que entre equipos se propondrán diferentes ideas para exponer sus investigaciones.

Diseño de intervención educativa

Primero se hará una lluvia de ideas donde los alumnos darán sus opiniones sobre los principales problemas de la agricultura en su localidad, tanto económico, como culturales y sociales (siempre guiados por el maestro).

Después se integrarán grupos para realizar investigaciones de esos temas.

Se solicitará la sala de computo de la escuela por 100 minutos todos los días por 2 semanas. Para que los niños investiguen sus temas.

Una vez investigados se socializarán en plenaria para que la información se enriquezca o se adopte para aquellos que no lo lograron

Una vez terminada la primera parte investigaran en internet de que forma en otros países resolvieron esas problemáticas,

Una vez que ya tengan un ejemplo por problemática, se les enseñara como poner imágenes en un power point para que con ayuda de ese cada equipo pueda exponer sus problemáticas.

Una vez que todos hayan realizado su presentación y exposiciones donde tomaran nota cada equipo elegirá una problemática local detectada el inicio relacionado al campo y después de que forma la solucionaría.

Al final con ayuda de un apoyo visual a elección presentarán a la comunidad escolar, una presentación donde expondrán sus propuestas de solución.

Con eso se pretende que los alumnos analicen las problemáticas que para ellos son tan comunes y comprendan que se pueden solucionar o mejorar las actividades agrícolas, dándoles una nueva perspectiva.

Socialización del proceso, los productos y los procesos formativos

a través de charlas grupales, mesas de debate y foros de participación.

Fortalezas: temas relevantes, contextualizado a su realidad, participación activa.

Debilidades: ausentismo escolar, desinterés, dificultad para manejar la computadora, fuentes confiables

Evidencias gráficas (si las hubiere; no es requisito agregarlas)

- Maquetas
- Exposiciones en Power point.
- E investigaciones