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. En cuanto a los alumnos estos presentan un retraso en cuanto a los saberes y habilidades que deberían poseer para su grado y edad.
Desafíos culturales identificados: <ul style="list-style-type: none">• La complejidad que los alumnos comprendan que la ciencia va más allá de lo investigación de información.• La resistencia de los padres al uso de las tecnologías.• 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: uso y explotación de suelos: las parcelas de mi comunidad. (Pérdida 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 actividad comercial por excelencia del municipio, sin embargo debido a los problemas socioeconómicos que prevalecen, muchos optan por vender sus tierras y migrar, lo que representa una pérdida de ecosistemas y fauna desplazadas puesto que esos 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.

Así mismo esta limitante constituye una dificultad para las personas con menor acceso a las tecnologías, pues los limita en su potencial de desarrollo humano, y hace que estos a su vez tengan que optar por abandonar sus lugares de origen, para encontrar fuentes de trabajo, que los ayuden a tener una mejor calidad de vida.

Relación entre saberes culturales y conocimientos científicos:

Los alumnos al estar inmersos en un ambiente agrícola conocen diferentes técnicas de cultivo, siembra y cosecha de manera empírica, por ende, al llevarlo a cabo de una manera científica estas no resultarían tan difíciles de asimilar para los estudiantes, puesto que se contexto se presta dar pie a estas facilidades. Algunos de los temas que se podrían abordar son:

- 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	Contenidos: Relaciones entre los factores físicos y biológicos que conforman los ecosistemas y favorecen la preservación de la vida.
	PDA: Reconoce y explica la importancia de los ecosistemas en la vida cotidiana de las personas y pueblos, así como en sus manifestaciones culturales.
Lenguajes	Contenidos: Elaboración y difusión de noticias en la escuela y el resto de la comunidad.
	PDA: Comenta en forma cotidiana noticias leídas y escuchadas.

	Indaga sobre hechos relevantes para su comunidad 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

Tercer esbozo de una intervención didáctica breve para discutir el dilema seleccionado

Sesión 1 (100 MINUTOS)

Inicio

Presentación de la problemática (técnicas de agricultura) rescatando los conocimientos previos de los estudiantes.

Anotar en la pizarra sus ideas sobre la agricultura y su importancia.

Desarrollo

Integrar 5 equipos heterogéneos,

Presentar con ayuda de videos y noticias locales diversa información acerca de las problemáticas de la agricultura local.

En plenaria con ayuda de los equipos Proponer una hipótesis inicial grupal acerca de los principales problemas de la agricultura local, y como enfrentarlos.

Dividir las causas del problema y primeras alternativas de solución entre los equipos que sirvan para identificar qué van a investigar y para qué hacerlo.

Cierre

Los estudiantes realizaran un mapa mental sobre agricultura y técnicas de cultivo. Utilizan ejemplos de proyectos del libro de texto proyectos comunitarios fase 4.

Sesión 2 (100minutos)

Inicio

Iniciar la clase con una retroalimentación de lo más importante visto hasta ayer, realizando un dibujo sobre los beneficios de la agricultura.

Desarrollo

Ir en la sala de cómputo de la escuela los equipos investigaran las problemáticas que les toco, así como una posible solución que se le haya dado en algún país a una situación parecida.

Dar el tiempo necesario para que todos los equipos encuentren su información y apoyarlos de ser necesario.

Cierre

Ver que todos los estudiantes tengan su información correcta.

Y ver un pequeño tutorial de cómo hacer diapositivas en power point.

Esclarecer dudas y solicitar a los estudiantes hacer una diapositiva de prueba.

Calificarlo al final.

Sesión 3 y 4. (100 minutos)

Inicio

Iniciar la clase con una retroalimentación de lo más importante visto la sesión anterior.

Desarrollo

Ir en la sala e ir realizando las diapositivas por equipo, todos al mismo tiempo seleccionando títulos, usando la información necesaria, buscando imágenes, seleccionando efectos de transición y tipos de letras, ayudar a los 5 equipos para que estos puedan logra un trabajo aceptable y que cumpla con los requerimientos mínimos.

Cierre

Ver que todos los equipos avancen a la par.

Registrar en una bitácora personal lo aprendido.

En la cuarta sesión revisar que todos los equipos tengan sus diapositivas sin faltas de ortografía y correctas, (reparar en caso de ser necesario)

Sesión 5

Inicio

Iniciar la clase rifando a los equipos el orden de exposición.

Entregar a los estudiantes una tabla de calificación en la que cada alumno registrara la información más importante de cada equipo.

Desarrollo

Dar el espacio necesario para que los 5 equipos pasen, expongan, aclaren dudas y se retroalimenten entre ellos.

cierre

Pedir a los estudiantes que de manera individual redacten una conclusión acerca de los problemas de su comunidad con respecto a la agricultura y de qué forma se puede resolver.

Esas conclusiones se pondrán en un tendedero en el salón para que todos puedan leerlas.

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)

- Exposiciones en Power point.
- Investigaciones
- Tareas de los estudiantes.