



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**

**PROYECTOS EDUCATIVOS DIGITALES: UNA
EXPERIENCIA PROFESIONAL EN LA
AUTORIDAD EDUCATIVA FEDERAL EN LA
CIUDAD DE MÉXICO**

**INFORME ACADÉMICO DE TRABAJO
PROFESIONAL**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA:
ERANDI ROMERO ZÚÑIGA**

ASESORA: DRA. ITZEL CASILLAS AVALOS



CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX, 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Introducción.....	1
Capítulo 1	
1. Marco institucional: Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México.....	2
1.1 La educación pública en la Ciudad de México	2
1.1.1 Organigrama Nacional de la Secretaría de Educación Pública y de la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México	12
1.1.2 La Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México, dentro de la Secretaría de Educación Pública.....	14
1.2 La Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México.....	16
1.2.1 Funciones y Estructura de la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México	16
1.2.2 Dirección en la que laboro	18
Capítulo 2	
2. Marco teórico conceptual: materiales didácticos	21
2.1 Educación no formal	21
2.2 Alfabetización digital	28
2.3 Teoría del aprendizaje	33
2.4 Materiales Didácticos	35
2.4.1 El video educativo.....	38
2.4.2 Los videojuegos en la educación.....	39
2.5 Redes sociales: Facebook y YouTube.....	40
Capítulo 3	
3. Actividades desempeñadas: trabajo profesional pedagógico en la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México	46
3.1 Panorama general de las actividades realizadas.....	47
3.2 Selección de materiales para la página de “La escuela en casa”, antes “Aprende en Casa”	47
3.2.2 Capacitación masiva de docentes en Google y Microsoft.....	52
3.3 Facebook Live “Prepárate para el ingreso a media superior”	54

3.3.1 Planteamiento de la estructura de los eventos en vivo de Facebook Live	55
3.4 Complementos para redes sociales	61
3.4.1 #YaTeslaSabes.....	62
3.4.2 ¿Qué onda con..?	63
3.4.3 Día del maíz.....	65
3.5 Creación de actividades conmemorativas del centenario SEP	66
3.6 Cápsulas OEI	70
3.7 Viernes de Minecraft	72
4. Valoración crítica del trabajo profesional desempeñado como pedagoga	77
Conclusiones.....	80
Bibliografía por capítulo.....	83
Capítulo 1.....	83
Capítulo 2.....	84
Capítulo 3.....	86
Anexos	87
Anexo 1. Distribución de los botones de la página “La escuela en casa”, antes “Aprende en casa.mx”	88
Anexo 2. Guion del 1er Facebook Live	91
Anexo 3. Convocatorias Centenario de la SEP.....	102

Introducción

El objetivo del presente trabajo se centra en presentar la labor que realicé a lo largo de un año de colaborar en la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México (AEFCM), particularmente en el área pedagógica de la Dirección de Innovación Pedagógica; labor que en conjunto con todo el equipo de la Dirección pudo pasar de lo teórico a lo práctico una vez implementados los distintos proyectos.

A raíz de la pandemia se abrieron muchas puertas para implementar gran variedad de proyectos innovadores que cambiaron la manera de enseñar en la Ciudad de México, en los que tuve la oportunidad de formar durante el periodo del 2020 hasta el 2023; desde su planteamiento hasta la implementación, todo esto con la participación de diversos equipos multidisciplinarios de distintas áreas de la AEFCM.

Si bien colaboré en gran variedad de proyectos muy interesantes, en este trabajo destacaré los más relevantes que impulsaron mi trayectoria como pedagoga en un contexto completamente virtual, siendo las redes sociales fundamentales para la ejecución de éstos.

Este trabajo se estructura en tres partes. En la primera de ellas se desglosa la estructura de la AEFCM, con el propósito de tener un contexto de cómo funciona la parte administrativa de la educación en la Ciudad de México; la segunda parte retoma temas esenciales para poder entender algunos de los proyectos en los que me involucré, como lo es la educación no formal, la alfabetización digital, los materiales digitales y, por último, las redes sociales en las que se presentaron los materiales elaborados.

Finalmente se presenta una descripción a detalle de los proyectos en los que tuve la oportunidad de participar abordando las fortalezas y debilidades de cada uno de ellos, todo desde una perspectiva de autocrítica, mismos que son desarrollados dentro de este informe de manera cronológica.

Es importante mencionar que los proyectos no son completamente de mi autoría intelectual, sino una combinación de diversas perspectivas de los diferentes equipos multidisciplinarios en los que tuve la oportunidad de participar.

Capítulo 1

1. Marco institucional: Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México

En este primer capítulo se aborda un panorama general de la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México (AEFCM) para comprender los diversos cambios de la educación pública dentro de la Ciudad de México. También se desarrollarán algunas etapas clave que dieron pie a la creación de leyes que permitieron el mejoramiento de la educación en México.

Profundizaremos y entenderemos los diversos cambios por los que pasó la AEFCM, instancia encargada de la educación básica¹ en la ciudad, donde laboro actualmente. Asimismo, conoceremos la estructura y ámbitos de acción de las diferentes direcciones que la componen.

En este apartado se mostrará el panorama del ciclo escolar 2021-2022 de la educación básica en la Ciudad de México ya que fue el periodo en el que se desarrollaron los diversos proyectos.

1.1 La educación pública en la Ciudad de México

Es importante entender la historia por la que tuvo que pasar la educación y así comprender el contexto actual de ésta. Para ello, en el caso de México y de lo que aquí trataremos, debemos remontarnos desde la época del porfiriato y hasta el año 2006.

Tomaremos seis momentos clave en donde se plantearon las bases necesarias para la enseñanza que conocemos actualmente en la Ciudad de México.

¹ La educación básica comprende los niveles de preescolar, primaria y secundaria.

1

Los congresos pedagógicos

Durante el desarrollo del porfiriato, en términos de educación, fueron planteados los congresos pedagógicos desarrollados en la capital a finales del siglo XIX. Con este objetivo se desarrollaron tres congresos:²

- El Congreso Higiénico Pedagógico en 1882.
- El Primer Congreso Nacional de Instrucción en 1889.
- El Congreso Nacional de Educación Primaria en 1910.

Éstos tenían la finalidad de unificar los sistemas educativos en todos los estados de la República, y así poder cimentar la obligación de la enseñanza.

Durante el desarrollo del Primer Congreso, la Secretaría de Justicia e Instrucción Pública invitó a los gobernadores de todos los estados a que asignaran un representante y participaran en la unificación de la enseñanza en la República.

Los temas discutidos a lo largo de estos congresos fueron principalmente la enseñanza primaria y la normal, los planes de estudios, la duración de los cursos, los libros de texto y los salarios de los docentes.³

El primer congreso nacional de instrucción pública fue iniciado el día 1 de diciembre de 1889 y concluyó el 31 de marzo de 1890, y fue dirigido por el pedagogo y ministro de justicia e instrucción pública Joaquín Baranda, quien fungió como presidente honorario en la mesa directiva del consejo. Justo Sierra fue el presidente de trabajos; Enrique Rébsamen vicepresidente; Luis E. Ruiz realizó la labor de secretario y Manuel Cervantes actuó como prosecretario.

² Alicia Muñoz, "Ideales y aplicaciones de la enseñanza moderna en México durante el porfiriato" en *Revista de la Universidad Autónoma de Yucatán (sitio web)*, 2do trimestre de 2005, consultada 10 de noviembre de 2022, <https://www.revistauniversitaria.uady.mx/pdf/233/ru2335.pdf>

³ *Ibíd.*, p.49

Durante este primer congreso se abordaron temas como el laicismo, la enseñanza elemental obligatoria con duración de cuatro años, y el rango de edad de los que ingresarían que sería a partir de los 6 años, concluyendo a los 12. La duración de las primarias superiores se estableció de dos años, y la enseñanza incluía una gran variedad de materias como aritmética, dibujo, música, francés e inglés. También se abordó el tema de los edificios escolares y, por último, la cuestión de los salarios de los docentes.

Lamentablemente el tiempo durante las sesiones del primer congreso no fueron suficientes para abordar los temas con la profundidad necesaria, y por tanto se desarrolló un segundo congreso celebrado el 1ro de diciembre de 1890, cuya duración fue únicamente de tres meses. Este congreso tuvo la finalidad de continuar con la discusión de la instrucción primaria inferior, superior, la preparatoria, las escuelas normales y especiales. Nuevamente este congreso fue dirigido por Joaquín Baranda y también estuvieron presentes: Justo Sierra, Manuel Flores, Luis E. Ruiz, Alberto Díaz Lombardo, Francisco Gómez Flores, Enrique C. Rébsamen, Ramón Manterola, Rafael Aguilar, Miguel Serrano, Porfirio Parra, Pedro Díaz Gutiérrez, Francisco Bulnes, Carlos Rivas, Miguel Schulz, y José María Rodríguez y Coss.⁴

Gracias al desarrollo del segundo congreso se discutieron temas que no habían sido abordados durante el primero.

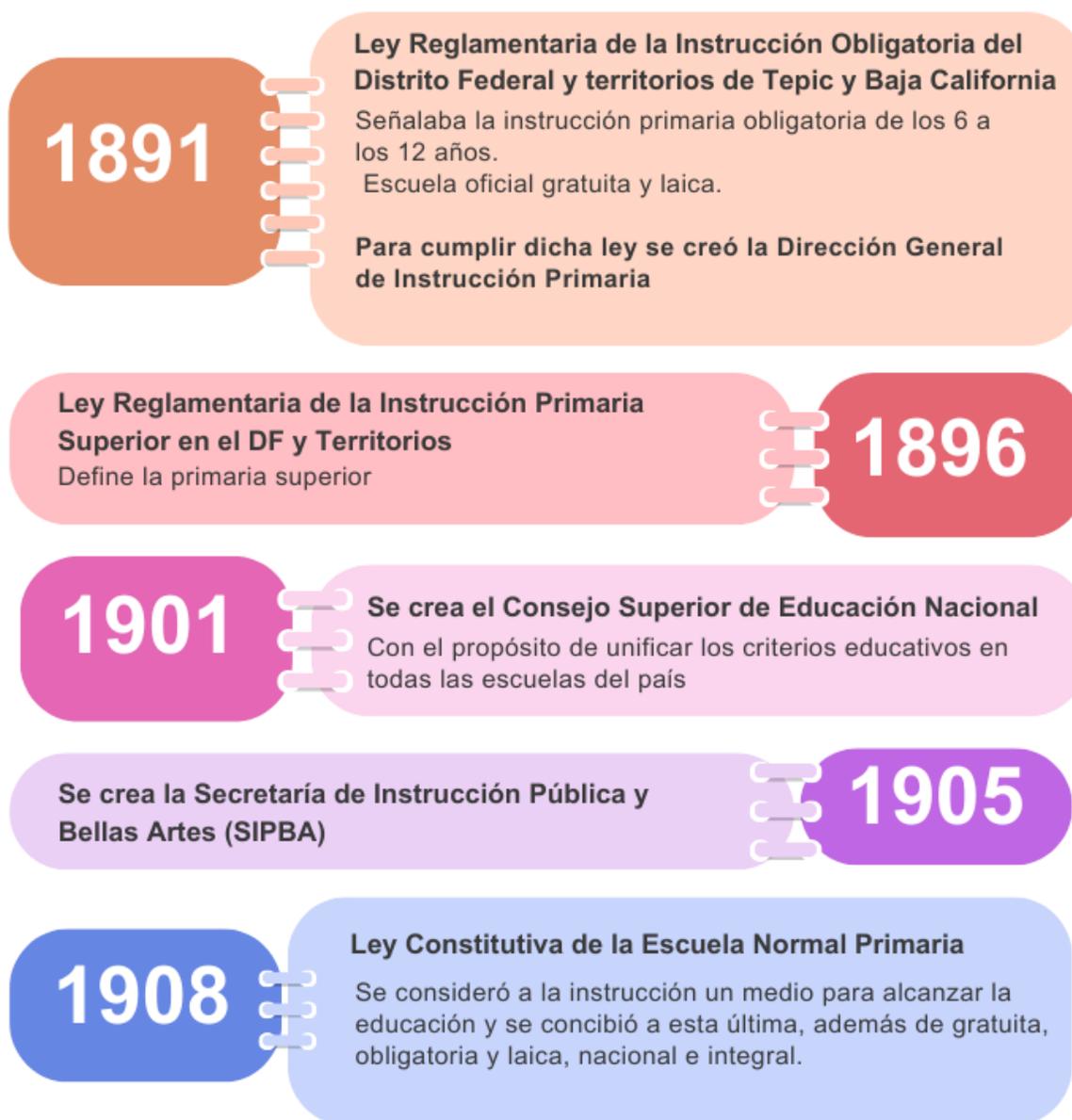
Leyes desarrolladas a partir de los Congresos Pedagógicos

Es importante mencionar que estos dos congresos dieron la pauta para la elaboración de leyes que se desarrollaron en los próximos años sobre la educación obligatoria, gratuita y laica, y demás áreas en las que se involucra la enseñanza.

⁴ Francisco Larroyo, *Historia comparada de la educación en México*, México, Porrúa, 1976, p. 357

Algunas de las leyes elaboradas fueron las siguientes:

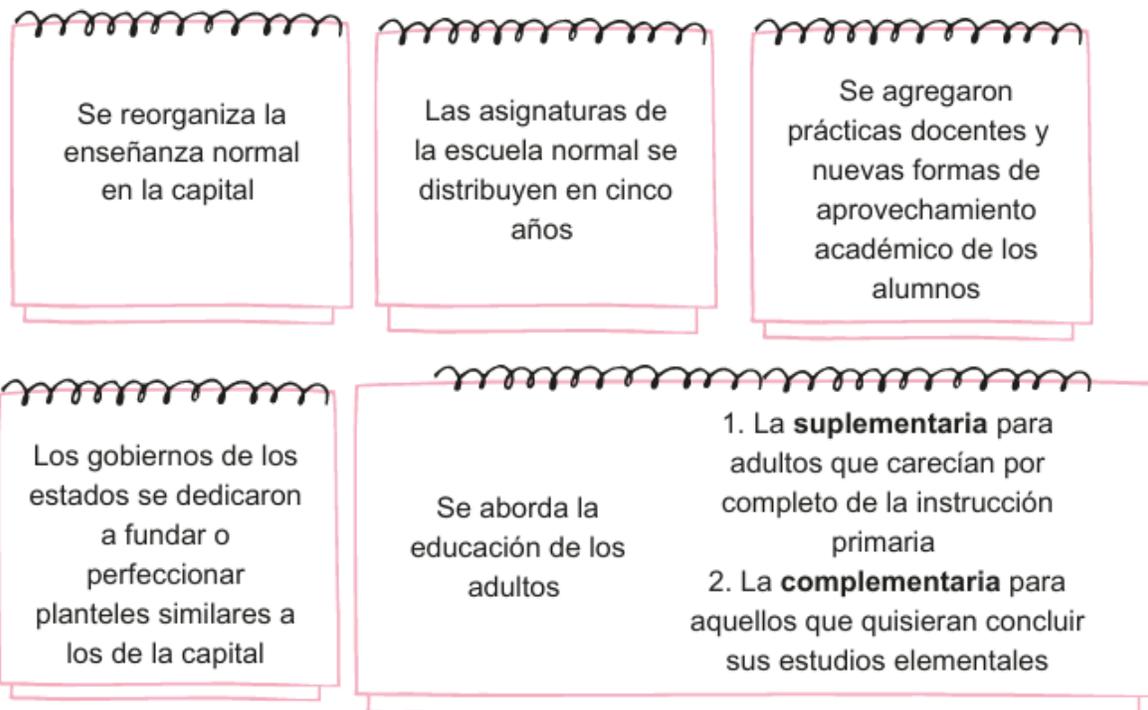
Ilustración 1. Leyes elaboradas a partir de los Congresos Pedagógicos⁵



⁵ Ilustración de elaboración propia a partir de Muñoz, *op. cit.*, *Ibídem*

Con base en las leyes comentadas anteriormente, la educación en la República tuvo cambios significativos, entre ellos:

Ilustración 2. Los cambios significativos de las leyes ⁶



⁶ Ilustración de elaboración propia a partir de Larroyo, *op. cit.*, p. 358

A principio del siglo XX, Justo Sierra se propuso realizar dos cosas: la primera consistía en transformar la escuela primaria en esencialmente educativa; es decir, que los niños fueran capaces de sentir, pensar y desarrollar en ellos al hombre; y la segunda idea consistía en reorganizar los estudios superiores constituyendo un cuerpo docente y elaborador de ciencia a la vez, que se llamase Universidad Nacional.

En 1908, Justo Sierra crea una reglamentación que se convertiría en “Ley de educación primaria”, la cual establecía las características que debería contener la enseñanza primaria, al ser: nacional, integral, laica y gratuita.⁷

Considerando los dos congresos celebrados en los años 1889 y 1891, se organizó un tercero en 1910, el “Congreso Nacional de Educación Primaria”, cuyo objetivo principal fue el de presentar informes y estudiar el estado que guardaba la educación primaria en todo el país.⁸

⁷ Archivo General de la Nación, “#AGNRecuerda la creación de la SEP con José Vasconcelos”, *Gobierno de México* <https://www.gob.mx/agn/articulos/agnrecuerda-la-creacion-de-la-sep-con-jose-vasconcelos?idiom=es> (consultada el 21 de noviembre de 2022)

⁸ Larroyo, *op. cit.*, p. 381

3

Nacimiento de la Secretaría de Educación Pública

Durante la presidencia de Álvaro Obregón, José Vasconcelos presentó el proyecto de ley para la creación de una Secretaría de Educación Pública (SEP) a nivel federal, la cual fungiría como el organismo rector de la enseñanza en territorio nacional, gestionando recursos para su desarrollo. El 3 de octubre de 1921 se decreta la creación de esta secretaría.⁹

La SEP se encontraría dividida en cinco departamentos:¹⁰

1. Escolar
2. Bibliotecas
3. Bellas artes
4. Cultura
5. Incorporación indígena

Además, como eje transversal de estos departamentos se desarrollaría una campaña contra el analfabetismo a nivel nacional.

La SEP, desde su creación y a lo largo de las décadas de 1930 a 1970 tuvo mayores demandas de la población, dando pie a múltiples problemáticas de ineficiencia en los resultados.

⁹ ILCE, "25 de Julio 1921. Decreto de la creación de la secretaria de Educación Pública José Vasconcelos", en *Red Escolar (sitio web)*, 2021, consultada 25 de noviembre de 2022, https://redescolar.ilce.edu.mx/sitios/micrositios/25_julio_SEP_creacion/

¹⁰ Larroyo, *op. cit.*, p. 160

4

Primera descentralización de la educación

En 1978, con la finalidad de descentralizar la educación, se crearon nueve Unidades Regionales de Servicios Descentralizados (USEDES), las cuales, a su vez, contaron con 30 Sub-Unidades de Servicios Descentralizados (SUBSEDES). El objetivo de la creación de estos organismos era acercar a los maestros federales en las entidades, con los delegados de la SEP. Más adelante se establecieron 31 delegaciones de la SEP en las entidades de la República Mexicana, a excepción del entonces Distrito Federal, pues la educación dentro de la capital dependía directamente del secretario de educación. De esta manera se realizó el primer acercamiento o bosquejo de lo que en la actualidad es la AEFCM.

5

Segunda descentralización y la modernización del País

La modernización del país inició durante el sexenio de Miguel de la Madrid (1982-1988) y vino acompañada de una segunda propuesta de descentralización que se llevaría a cabo varios años después, durante el sexenio de Carlos Salinas de Gortari, con la firma del Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica (ANMEB).

En esta propuesta, el gobierno federal tomó la decisión de transferir a los gobiernos de los estados los servicios de educación básica, así como los recursos financieros que correspondían.

Durante el periodo en que Jesús Reyes Heróles fungió como secretario de la SEP (1982-1985), encaminó la propuesta de la Revolución Educativa del Plan Nacional de Desarrollo, del presidente Miguel de la Madrid. En función de ésta se plantearon los siguientes puntos: ¹¹

- Elevar la calidad de la educación en todos los niveles, a partir de la formación integral de los docentes.
- Racionalizar el uso de los recursos disponibles.
- Ampliar el acceso a los servicios educativos.
- Vincular la educación y la investigación científica, tecnológica y el desarrollo experimental.
- Descentralizar la educación básica y normal; regionalizar y desconcentrar la educación superior, la cultura y la investigación.
- Mejorar y ampliar los servicios en las áreas de educación física, deporte y recreación.
- Hacer de la educación un proceso permanente y socialmente participativo y democrático.
- La creación de consejos estatales de educación.

Es importante mencionar que fue dentro de este sexenio cuando se introdujo por primera vez el concepto de calidad como un elemento principal para la mejora educativa. Ya que los sexenios anteriores únicamente se centraban en incrementar la capacidad física del sistema educativo.

La modernización continuó durante el sexenio de Carlos Salinas (1988-1994), donde el discurso y las políticas establecidas iban encaminadas en dos vertientes: el distanciamiento respecto a las posturas posrevolucionarias y el deseo de incorporar a México al grupo de países desarrollados.

¹¹ Jesús Reyes Heróles, "Educar para construir una sociedad mejor", en *Gobierno del Estado de México (sitio web)*, 1985, consultada 25 de noviembre de 2022, http://subeducacionbasica.edomex.gob.mx/sites/subeducacionbasica.edomex.gob.mx/files/files/Sintesis%20de%20libros/1-38/19_epcusm.pdf

El programa de Modernización de la Educación 1989-1994, aplicaba las ideas generales sobre la modernización del terreno educativo, en nueve aspectos relativos a la educación:

1. La formación de docentes
2. La educación de adultos
3. La capacitación para el trabajo
4. La educación media superior
5. La educación superior
6. El posgrado y la investigación
7. Los sistemas abiertos
8. La evaluación
9. Los inmuebles educativos

6 Antecedentes de la AEFCM

En mayo de 1992 se logró un consenso para que los 31 gobernadores de los estados de la República y el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE), firmaran con el Gobierno Federal el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica y Normal (ANMEB), donde se transferiría a los estados el manejo y control de sus respectivos sistemas educativos en los niveles de educación básica y normal.

Con la firma del ANMEB, nuevamente la enseñanza en la capital del país se encontraba a cargo de la SEP Federal, la cual, entre sus grandes tareas, tiene la de vigilar en toda la república el cumplimiento del artículo tercero constitucional.

Con el Distrito Federal excluido del ANMEB, se creó un órgano llamado “Coordinación General de Servicios Educativos para el Distrito Federal”, al que le fue asignada la dirección y operación de los planteles de educación inicial, básica, especial, y la formación de docentes únicamente dentro del Distrito Federal.

El 26 de marzo de 1994 se publicó una modificación al Reglamento Interno de la SEP, donde cambia la denominación de la Coordinación General por la de Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal.

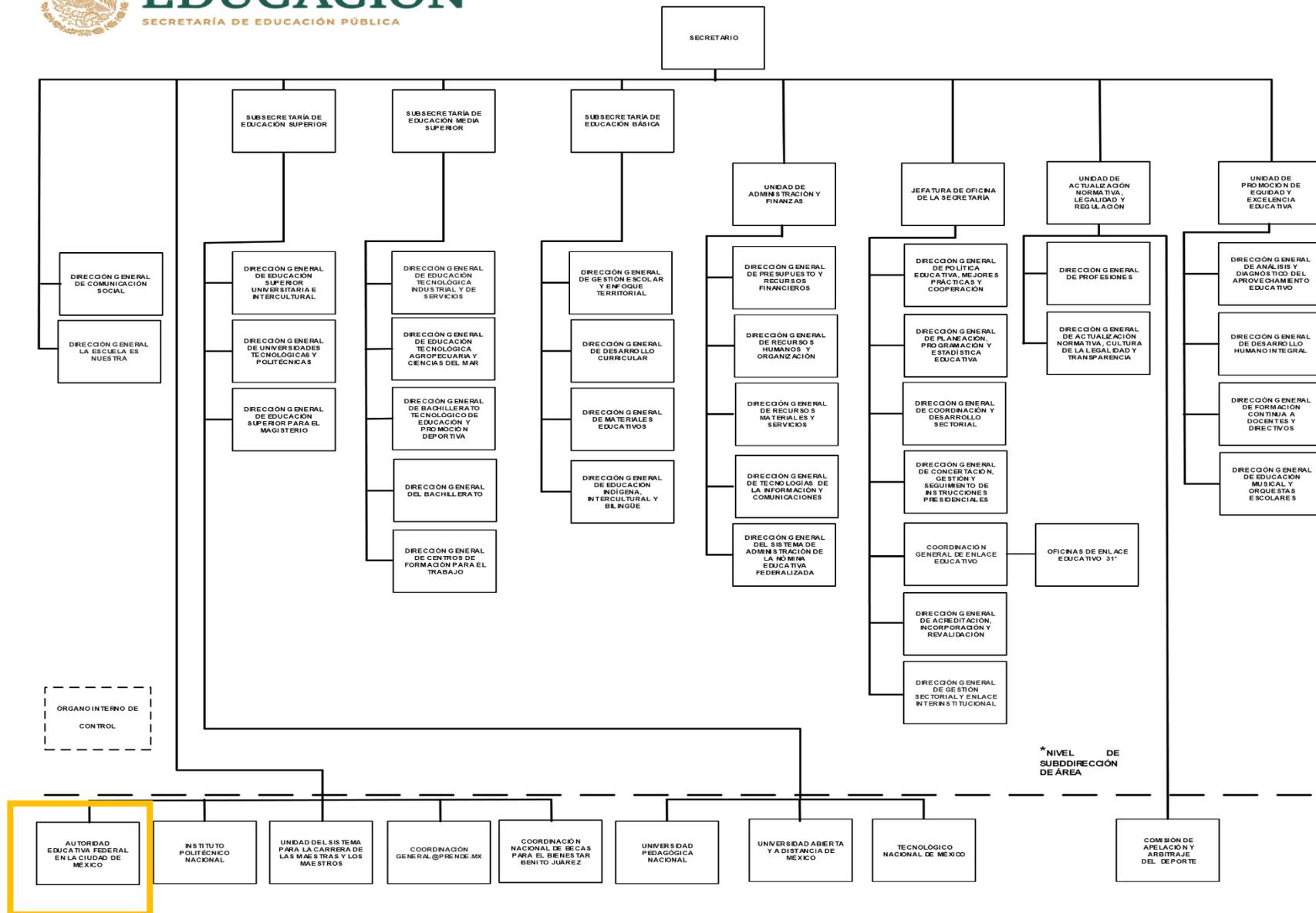
El 1 de enero de 2005 se publicó en el Diario Oficial de la Federación un nuevo cambio en el Reglamento Interno de la SEP y es así como se decretó la creación de la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal (AFSEDF), como un órgano desconcentrado de la SEP, con autonomía técnica y de gestión, que absorbió las funciones de la Subsecretaría.

En respuesta a la reforma política de la ciudad de México, publicada el 29 de enero de 2016, se modificó la denominación del Distrito Federal por el de la Ciudad de México, y con la finalidad de ser congruente con la reforma se actualizó el nombre de la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal (AFSEDF), a Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México (AEFCM), manteniendo las mismas funciones.

1.1.1 Organigrama Nacional de la Secretaría de Educación Pública y de la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México

La Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México (marcado en anaranjado en la siguiente figura) depende la Secretaria de Educación Pública, como se puede observar en el siguiente organigrama.¹²

¹² SEP, Organigrama de la Secretaría de Educación Pública, estructura orgánica básica, consultada el 11 de octubre de 2022, https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/690679/SEP-ESTRUCTURA_BASICA_1_DE_ENERO_DE_2022.pdf



*NIVEL DE SUBDIRECCIÓN DE ÁREA

1.1.2 La Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México, dentro de la Secretaría de Educación Pública

Como se ha mencionado anteriormente, la finalidad de la SEP es la de hacer realidad las condiciones que permitan ofrecer una educación de calidad en el nivel y modalidad que se requiera, y en la localidad donde la demande la población mexicana.

Con la finalidad de lograr el objetivo, la SEP se organiza en diversas subsecretarías que facilitan el ejercicio de sus funciones en los diferentes niveles educativos, como lo es la educación básica, educación media superior y educación superior; las cuales establecen las políticas, normas y programas que se desarrollan en los diferentes estados de la república.

Durante el sexenio de Andrés Manuel López Obrador (2018-2024) han pasado diversas figuras públicas como secretarios de educación:

2018-2021: Esteban Moctezuma Barragán

2021 - 2022: Delfina Gómez Álvarez

2022 - actualidad: Leticia Ramírez Amaya

El constante cambio de secretarios podría ser un factor que alterara la realización de los proyectos que se llevan a cabo o están próximos a desarrollarse, ya que las perspectivas de cada uno de los secretarios son diferentes e implica que algunos proyectos no se lleven a cabo o se sigan manteniendo sin orden alguno.

A pesar de lo anterior, para el caso de la Ciudad de México, estos cambios constantes de secretarios de educación no han representado un problema, ya que el titular de la AEFCM es designado por el presidente de la república, lo que significa que mientras no se designe a otro titular durante los seis años de Gobierno Federal, las líneas de acción en el ámbito educativo pueden tener ligeros cambios, pero todos bajo una misma perspectiva de funcionamiento.

Según datos de la estadística educativa e inmuebles, el panorama durante el ciclo escolar 2020-2021 y 2021- 2022 en términos de estudiantes y escuelas en la Ciudad de México es la siguiente:

Tabla 1. Panorama del ciclo escolar 2020-2021 en comparación con el ciclo escolar 2021-2022 de estudiantes y escuelas en la CDMX ¹³

Nivel educativo	Ciclo escolar 2020 - 2021		Ciclo escolar 2021 - 2022	
	Alumnos	Escuelas	Alumnos	Escuelas
Educación Inicial	1,010	30	584	30
Educación Especial	61,704	601	55,900	602
Preescolar	157,794	1,014	151,660	1,005
Primaria	646,483	1,940	640,453	1,941
Secundaria	370,551	802	366,969	803
Adultos	2,266	107	3,384	107
Total	1,239,808	4,494	1,218,950	4,488

Los datos en la tabla muestran que la AEFCM atendió en el ciclo escolar 2020–2021 a **1,239,808** Niñas, Niños, Adolescentes y Jóvenes (NNAJ), considerando todos los niveles educativos. En comparación con el ciclo escolar 2021-2022, donde se atendieron **1,218,950**, es decir, una diferencia de 20,858 NNAJ.¹⁴

Las estadísticas son de gran relevancia para los proyectos desarrollados dentro de la AEFCM, ya que permiten llevar a cabo los procesos de planeación, programación, asignación, y evaluación de recursos, así como la rendición de cuentas del sector educativo.

¹³ Tabla de elaboración propia a partir de AEFCM, “Estadística Educativa e Inmuebles AEFCM”, Gobierno de México (sitio web), consultada 11 de octubre de 2022, https://www.aefcm.gob.mx/inf_sep_cdmx/estadisticas/index.html

¹⁴ Estadística desarrollada con base en el “Sistema de Estadísticas Continuas, Formato 911”, sistema que consiste en bases de datos conformadas por registros administrativos llenados por todos los centros escolares que se encuentran obligados a proporcionar la información solicitada a la SEP.

1.2 La Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México

La AEFCM transitó por varios cambios para poder ser el órgano que conocemos en la actualidad. Es importante recalcar que aún es considerado un órgano desconcentrado¹⁵ con autonomía técnica y de gestión, únicamente con el objetivo de satisfacer la demanda de educación básica (preescolar, primaria, secundaria, educación indígena, especial) y normal en la Ciudad de México.

En otras palabras, la AEFCM es la encargada de administrar todos los servicios de educación básica y normal dentro de la Ciudad de México.

1.2.1 Funciones y Estructura de la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México

Para cumplir con sus funciones y atribuciones, la AEFCM cuenta con ocho direcciones generales. Para fines del presente informe únicamente se desarrollarán las funciones de las direcciones de forma general.

Todas las direcciones tienen como función general la de apoyar a las áreas competentes de la AEFCM a aplicar las normas establecidas por las áreas para la organización, y verificar el cumplimiento en términos de la Ley General de Educación.

Las direcciones generales que integran la AEFCM son las siguientes:¹⁶

1. Dirección General de operación de Servicios Educativos (DGOSE)

Esta dirección es la encargada de organizar, operar, supervisar y evaluar los servicios de educación inicial, preescolar, primaria, secundaria y adultos dentro de las 15 alcaldías, a excepción de Iztapalapa.

¹⁵ SEP, "Decreto publicado el 23 de octubre de 2017 en el Diario Oficial de la Federación", *Diario oficial (sitio web)*, 23 octubre 2017, consultada 18 de noviembre de 2022, https://www.aefcm.gob.mx/normateca/disposiciones_normativas/AEFCM/Decreto_Cambio_de_No_mbre_AEFCM.pdf

¹⁶ AEFCM, "Quiénes somos", *Gobierno de México (sitio web)*, consultada 20 de septiembre de 2022, https://www.aefcm.gob.mx/quienes_somos/index.html

2. **Dirección General de Servicios Educativos Iztapalapa (DGSEI)**
Esta dirección cumple con las mismas funciones que DGOSE, solo que únicamente dentro del territorio de la alcaldía Iztapalapa.
3. **Dirección General de Educación Secundaria Técnica (DGEST)**
Organiza, opera, desarrolla, supervisa y evalúa los servicios de educación secundaria técnica en la Ciudad de México.
4. **Dirección General de Educación Normal y Actualización del Magisterio (DGENAM)¹⁷**
Administra y coordina los servicios que se ofrecen dentro de las escuelas normales y centros de actualización del magisterio en la Ciudad de México.
5. **Dirección General de Innovación y Fortalecimiento Académico (DGIFA)**
Establece las normas pedagógicas, métodos educativos y materiales didácticos para la operación y supervisión de la educación en la CDMX.
También una atribución que se le da a esta dirección es la de mantenerse en una constante comunicación con la subsecretaría de educación básica, con la finalidad de proponer contenidos regionales, materiales y métodos educativos.
Esta dirección se coordina con la Dirección General de Planeación, Programación y Evaluación Educativa (DGPPEE) para diversos proyectos.
6. **Dirección General de Planeación, Programación y Evaluación Educativa (DGPPEE)**
Apoya a las unidades responsables de la administración federal en la prestación de los servicios educativos, mediante el desarrollo y coordinación de acciones que se encuentren enfocadas a la planeación, programación, el diseño e implementación de sistemas para la mejora continua.
7. **Dirección General de Administración (DGA)**
Le compete administrar los recursos humanos, financieros y materiales destinados a la prestación de los servicios de educación básica, inicial, especial, normal y actualización del magisterio dentro de la CDMX.

¹⁷ DGENAM, "Quiénes somos", *Gobierno de México (sitio web)*, consultada 30 de noviembre de 2022, <https://www.aefcm.gob.mx/dgenam/quienes-somos/>

8. Órgano Interno de Control (OIC)

El órgano interno de control es el encargado de vigilar que las y los servidores públicos de la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México (AEFCM), actúen conforme a los principios y obligaciones que rigen su actuación, así como promover el cumplimiento de los procesos de control, coordinarlos y realizar aquellos actos tendientes a fiscalizar a la AEFCM.

1.2.2 Dirección en la que laboro

Las actividades desarrolladas durante 3 años laborando dentro de la AEFCM tuvieron lugar en diversas subdirecciones, pero todos los proyectos se desarrollaron dentro de la **Dirección General de Innovación y Fortalecimiento Académico (DGIFA)** y la **Dirección General de Planeación, Programación y Evaluación Educativa (DGPPEE)**, que tiene únicamente una directora general para ambas direcciones.

Con la finalidad de poder comprender más adelante los proyectos en los que participé, será importante conocer las funciones de dichas direcciones.

Algunas de las funciones planteadas para DGIFA son las siguientes:¹⁸

- Establecer políticas y estrategias para el fortalecimiento académico y de apoyo a la gestión escolar, con base en la investigación educativa y los resultados de las evaluaciones académicas.
- Proporcionar a las Direcciones Generales de Operación de Servicios Educativos (DGOSE) y de Servicios Educativos Iztapalapa, los lineamientos para la elaboración del componente técnico-pedagógico de los planes anuales de actividades de los niveles y modalidades de educación básica.
- Establecer los lineamientos para la operación y supervisión de los proyectos y programas especiales de interés educativo y social, que deban desarrollar las DGOSE y de Servicios Educativos Iztapalapa.
- Vincular acciones que apoyen la correcta aplicación de los planes y programas de estudio de educación básica inicial con DGOSE y Servicios Educativos Iztapalapa.

¹⁸ AEFCM, "Funciones", *Gobierno de México (sitio web)*, consultada 6 de septiembre de 2022, https://www.aefcm.gob.mx/quienes_somos/dgifa/index.html

- Apoyar a la DGOSE y Servicios Educativos Iztapalapa, cuando éstas lo requieran, en la aplicación de contenidos educativos y en el uso de métodos auxiliares didácticos.
- Establecer políticas, estrategias, programas y acciones tendientes a impulsar la equidad de los servicios de educación básica en la CDMX.
- Analizar, en coordinación con la Dirección General de Planeación, Programación y Evaluación Educativa (DGPPEE), los criterios de evaluación académica de los NNAJ de educación básica e inicial.
- Proponer en coordinación con la DGPPEE, sistemas de evaluación y seguimiento a través de indicadores de aprovechamiento académico, calidad de la gestión escolar e impacto social.
- Proponer y determinar las prioridades de investigación en torno a la educación básica y normal en la CDMX.
- Establecer bases de colaboración interinstitucional con organismos públicos y privados, para el desarrollo de los proyectos académicos y de investigación educativa, en el ámbito de su competencia.
- Elaborar y difundir al interior de la AEFCM un reporte anual sobre los avances en la implementación de las políticas y estrategias de fortalecimiento académico y apoyo a la gestión escolar en la Ciudad de México.
- Formular los lineamientos para la integración de los programas de emergencia y salud escolares.
- Expedir copias certificadas de los documentos que obren en sus archivos, previo pago de los derechos.
- Participar en las comisiones, consejos y comités institucionales en el ámbito de su competencia.
- Dirigir la administración de los recursos financieros, humanos y materiales, así como la capacitación del personal y la prestación de servicios generales de la Dirección General, de conformidad con las normas y lineamientos establecidos por la Dirección General de Administración.
- Imponer las sanciones administrativas a los trabajadores adscritos a la Dirección General a su cargo, en los términos previstos en el Reglamento de las Condiciones Generales de Trabajo de la Secretaría, previo dictamen de la Coordinación de Asuntos Jurídicos.

A su vez, algunas de las funciones planteadas para DGPPEE son las siguientes: ¹⁹

- Desarrollar y coordinar las acciones para la planeación, programación y evaluación educativa de los servicios de educación inicial, básica en todas sus modalidades, incluyendo la indígena y especial, así como la educación normal y demás para la formación de maestros de educación básica en el ámbito de la Ciudad de México.
- Organizar y coordinar la operación del sistema automático de inscripción y distribución en los servicios educativos de la competencia de la AEFCM.
- Administrar el sistema de becas para estudiantes de las escuelas públicas de educación básica en la Ciudad de México.
- Promover el desarrollo de programas de modernización, calidad total, mejora de procesos, desregulación, ahorro, transparencia y combate a la corrupción, en las áreas que integran el órgano desconcentrado.
- Desarrollar modelos de estructuras ocupacionales y proponerlos para su autorización ante las instancias competentes de las secretarías de Educación Pública, Función Pública y de Hacienda y Crédito Público.

Como se ha revisado, la enseñanza dentro de la capital del país desde la época del porfiriato y hasta la actualidad ha sido un tema de gran relevancia e importancia. A partir de la firma del ANMEB, la enseñanza en la CDMX tomó un rumbo diferente y dio paso a la creación de un órgano desconcentrado de la SEP Federal llamado Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal, que más adelante cambiaría de nombre a lo que actualmente conocemos como Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México.

¹⁹ AEFCM, "Funciones DGPPEE", *Gobierno de México (sitio web)*, consultada 6 de septiembre de 2022, https://www.aefcm.gob.mx/quienes_somos/dgppee/funciones.html

Capítulo 2

2. Marco teórico conceptual: materiales didácticos

En este segundo capítulo se conocerán aspectos teóricos conceptuales que serán necesarios para poder comprender a mayor profundidad los proyectos en los que trabajé o participé.

Los conceptos que se abordarán serán: educación no formal, alfabetización digital, materiales digitales y, por último, redes sociales.

2.1 Educación no formal

La educación formal, no formal e informal se hizo visible a partir de la conferencia internacional sobre la crisis mundial de la educación en Williamsburg, Virginia, de 1967. En ese momento, el director del Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación de la UNESCO, Philip H. Coombs, en el documento desarrollado y publicado en 1968 plantea que es necesario crear: “un énfasis especial en la necesidad de desarrollar medios educativos diferentes a los convencionalmente escolares”.²⁰

Para poder comprender estos tres tipos de educación es necesario entender que la educación formal responde a lo normado y reglado conforme a los sistemas nacionales. En el contexto de México, el Sistema Educativo Nacional (SEN) considera como educación formal desde la educación básica hasta la superior. La no formal va relacionada a toda actividad organizada, sistemática y educativa que se realiza fuera del marco del sistema oficial, como pueden ser escuelas de idiomas, cursos de capacitación, etcétera.

²⁰ Jaume Trilla, *La educación fuera de la escuela*, Barcelona, Ariel, 1993, p.18

La educación formal y no formal son muy parecidas, ya que tienen una intención educativa, son estructuradas en su forma de enseñanza y ambas pueden darse en instituciones educativas.

Por el contrario, la educación informal se describe como un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren conocimientos, habilidades y actitudes como parte de su vida cotidiana.²¹

Características de la educación no formal

Yajahira Smitter, en su artículo titulado “Hacia una perspectiva sistémica de la educación no formal”, nos plantea 12 características de este tipo de educación: ²²

1. Sus acciones surgen de necesidades plenamente identificadas
2. Generalmente están relacionadas con un objetivo inmediato
3. Ofrece a los individuos oportunidad de participar y obtener beneficios educativos que le permite adiestrarse en una tarea o habilidad
4. Sus instrumentos curriculares no son fijos, estos son diseñados en su oportunidad para atender áreas prioritarias
5. Ofrecen igualdad de oportunidades a toda la población
6. Contribuye a elevar el nivel cultural, social y económico de los grupos poblacionales
7. Es flexible
8. Recurre a todos los especialistas del saber cómo facilitadores de sus programaciones
9. Tiene multiplicidad institucional
10. La enseñanza se lleva a cabo en forma sencilla, espontánea, práctica y no requiere de matrícula como condición previa de ser autorizada
11. No sigue necesariamente una gradación fija y sucesiva
12. Presenta variedad en cuanto al costo de los diferentes programas, generalmente es de costo más bajo que la educación formal.

Con las características que se plantean, podemos entender que la educación no formal es flexible y compatible con las formas de abordar la educación. La educación no formal posee aproximadamente siete elementos y/o roles fundamentales que son necesarios considerar:

²¹ *Ibíd.*, p.19

²² Yajahira Smitter, “Hacia una perspectiva sistémica de la educación no formal”, <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102213.pdf> (consultada el 10 de diciembre de 2022)

1

Finalidad y objetivos

La educación no formal permite que los proyectos estén presentes en todos los momentos de la vida de una persona, ya que éstos se proyectan más allá de la escuela, dirigiéndose a todos los estratos sociales y reconociendo distintos agentes educativos.

A su vez, los medios educativos no formales permiten cubrir una amplia variedad de necesidades relacionadas con la educación, como la alfabetización, extensión cultural, educación de tiempo libre, etc. Estas necesidades pueden ser perfectamente cubiertas por la educación no formal de forma casi inmediata o más a corto plazo.²³

2

Educandos

Se entenderá como el rol de educandos a la población objetivo de la educación no formal; la cual no está dirigida explícitamente a un sector específico, pero puede atender a los sectores que por ciertas razones no se encuentren correctamente atendidos por el sistema formal.

En la mayoría de las ocasiones se desarrollan programas o proyectos que son dirigidos específicamente a grupos de características parecidas (en función de sexo, edad, clases social, escolaridad, etc.), sin embargo, es importante mencionar que pueden estar también dirigidos a grupos heterogéneos; algo que no podría ser posible en el ámbito escolar bajo la educación formal.

²³ Trilla, *op. cit.*, p. 32

3 Educadores

Otro rol importante que se presenta en la educación no formal es la de los educadores, facilitadores o las personas encargadas de desarrollar los proyectos propuestos y que no necesariamente cuentan con un perfil pedagógico, como es el caso de personas semiprofesionales o voluntarios.

Esto quiere decir que para la educación no formal la exigencia de títulos académicos para desempeñar labores educativas es más reducida que en la educación formal.²⁴

Por lo tanto, podemos entender que la educación no formal es muy amplia, diversa y a través de esta se pueden atender diversos tipos de objetivos, ya que está relacionada con la satisfacción de necesidades, en muchos de los casos, inmediatas.

4 Metodología y contenidos

Para el caso de la educación no formal no existe una metodología específica; los contenidos, el contexto, los educadores y los educandos dan las bases para construir el proceso educativo y determinar el método o las técnicas a utilizar más acertadas.

²⁴*Ibíd.*, p. 34

5 **Ubicación, tiempo y gestión**

Los programas no formales tienen la posibilidad de ser itinerantes o en línea. Y tienen la probabilidad de ser flexibles en aspectos temporales, así como su supervisión.

6 **Financiamientos y costos**

El financiamiento de este tipo de proyectos puede provenir de entidades privadas o públicas. Gracias a la facilidad de estos se puede tener una reducción de costos o atender poblaciones mayores gracias a la participación de voluntarios.

7 **Controles, evaluaciones y títulos**

Es importante mencionar que a pesar de que este tipo de educación no provea grados o títulos académicos, en ocasiones la formación recibida es valorada a nivel profesional.

Lo anteriormente mencionado constituye los aspectos fundamentales de la educación no formal.

Clasificación de la educación no formal

La educación no formal tiene una gran diversidad, por lo tanto, resulta complejo elaborar clasificaciones, pero Jaume Trilla nos plantea tres criterios que son muy útiles.²⁵ El **primero** aborda al tipo de contenidos o las funciones de éstos. Es una primera clasificación simple que puede ser de ayuda para un acercamiento hacia la educación no formal.

- **Funciones relacionadas con la educación formal**, dentro de ésta se abordarían las ofertas de actividades y recursos diseñados para la escuela, pero que quien las imparta no sea parte del sistema formal. Un ejemplo podría ser las clases de regularización, o en mi caso todos los proyectos abordados dentro de redes sociales, como lo fue el programa “¡Prepárate para el ingreso a media superior!”, o la gran cantidad de videos educativos que se elaboraron.
- **Funciones relacionadas con el trabajo**, aquí se aborda la formación ocupacional, cursos de reciclaje, perfeccionamiento profesional. Para el caso de los proyectos desarrollados dentro de la AEFCM, la capacitación masiva de Google y Microsoft, dirigida a los docentes, se encontrarían dentro de esta clasificación.
- **Funciones relacionadas con el ocio y la formación cultural desinteresada**, como los son actividades artísticas, de formación física, intelectual o la pedagogía del ocio, en donde se ven involucradas las ludotecas o los clubes juveniles.
- **Funciones relacionadas con otros aspectos de la vida cotidiana y social**, un ejemplo dentro de esta clasificación son los programas de educación sanitaria o la formación de padres.

Es importante mencionar que esta clasificación puede ser muy sencilla, pero puede darse el caso en el que alguna actividad que se desarrolle sea posible clasificarla en uno o más rubros.

²⁵ *Ibíd.*, p. 46

Como **segundo criterio** se enfoca a los destinatarios en razón de su edad. Los programas o las actividades pueden ser dirigidos a: infancia, juventud, adultos, tercera edad y diversas edades.

Y por **último**, el **criterio** se plantea si el proyecto se engloba a una población específica que cuente con características físicas, psicológicas o sociales.

Fue necesario conocer con mayor profundidad la definición, características y clasificaciones de la educación no formal en función con la educación formal, ya que los contenidos elaborados se encontraban estrechamente vinculados a los planes y programas de estudio, pero no dentro de una educación formal debido a que los contenidos no eran de carácter obligatorio, ni se encuentran dentro del SEN. Si bien los contenidos fueron para todo público que deseara observarlos en redes sociales, el público objetivo eran las NNAJ de los distintos grados.

Los proyectos elaborados dentro de la AEFM, a grandes rasgos abordaron:

- Facebook Live: “Prepárate para el ingreso a media superior”, que se desarrolló a través de programas de Facebook Live, abordando temas clave para la realización del examen de COMIPEMS. Enfocado a una población de secundaria o a los interesados en cursar el examen de ingreso a media superior.
- Complementos para redes sociales. Se realizaron pilotos de mini cápsulas de aprendizajes clave de las asignaturas de español, matemáticas y ciencias, que serían distribuidas a través de redes sociales.
- Educápsulas, gracias a un convenio de la AEFM con la Cooperación Española, La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) y el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), se tuvo que realizar una propuesta de guion base para la realización de 80 educápsulas de las asignaturas de habilidades socioemocionales, español y matemáticas. Las cápsulas elaboradas eran enfocadas a una población más grande desde las NNAJ de preescolar, primaria y secundaria.

- Viernes de Minecraft, una serie de “en vivos” desde YouTube, en donde se desarrollaron mundos elaborados en Minecraft de asignaturas problemáticas para las y los alumnos de secundaria, con la finalidad de reforzar los conocimientos a través del juego. La población objetivo eran las NNAJ del nivel de secundaria.

Es importante mencionar que todos estos materiales elaborados no eran de carácter obligatorio; es decir, no se presionaban a las NNAJ a observarlos de principio a fin. Únicamente eran un apoyo para reforzar los conocimientos clave.

2.2 Alfabetización digital

En todos los proyectos desarrollados en la AEFM se vieron involucradas habilidades digitales, es por ello que consideré importante conocer los inicios de una alfabetización digital. La UNESCO define la alfabetización como un proceso social que se relaciona con la distribución de conocimiento en la sociedad, específicamente haciendo referencia a la lectura y escritura.²⁶

La alfabetización por sí sola es considerada un derecho humano y un instrumento esencial para aspirar a otros derechos, por lo que es necesario que la población tenga acceso a todos los recursos necesarios y es deber del Estado proporcionarlos.

Claudio Matte Pérez, quien fue un educador chileno, plantea que la alfabetización no debe reducirse únicamente a la lectura y escritura de los educandos, sino que debe tener una perspectiva pedagógica en la que se considere a la alfabetización como una herramienta básica necesaria para poder desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que sin ésta dichos procesos se volverían muy complicados.²⁷

²⁶ UNESCO, “Qué debe de saber sobre la alfabetización”, <https://www.unesco.org/es/literacy/need-know#:~:text=La%20alfabetizaci%C3%B3n%20es%20un%20proceso,el%20desarrollo%20sostenible%20y%20la> (consultada el 20 de julio de 2023)

²⁷ Dominique Manghi, Nina Crespo, Andrea Bustos y Valentina Haas, “Concepto de alfabetización: ejes de tensión y formación de profesores”, en *Revista Electrónica de Investigación Educativa (sitio web)*, 2015, consultada 10 de diciembre de 2022, <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/1038/1445>

Un sujeto alfabetizado digitalmente, según Carlos George, es aquel que cuenta con una formación basada en las habilidades de interactuar con dispositivos digitales desde el enfoque del uso eficiente del hardware y del software, que lo lleve a realizar procesos de lectura y escritura eficiente en formatos digitales, y tenga la posibilidad de interactuar en escenarios virtuales de manera crítica, reflexiva y ordenada.²⁸

Es aquí donde la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (por sus siglas OCDE) nos plantea que es necesario que los individuos desarrollen las competencias necesarias para prosperar en un mundo donde existe con mayor fuerza lo digital y lo interconectado.²⁹

La OCDE nos plantea que los países latinoamericanos se encuentran rezagados con respecto a otros países en términos de competencias de sus ciudadanos, y que las tecnologías permiten aportar nuevas oportunidades para el aprendizaje en cualquier momento o lugar.³⁰

Lo anterior plantea que las personas no capacitadas digitalmente no son capaces de incorporar las TIC en su contexto, ya sea laboral, educativo, social o personal, y tienen menos posibilidades de desarrollarse y de incorporarse a la sociedad del conocimiento.

Es así como la alfabetización digital toma importancia, ya que la enseñanza y el aprendizaje con el uso de las TIC son parte de una alfabetización ahora considerada básica. La alfabetización digital debe tomar en cuenta diversos aspectos como la capacidad de discriminar, autorizar, y juzgar la validez de la información; las destrezas de lectura y comprensión en un entorno de hipertexto, y la construcción del conocimiento a partir del contexto del internet.

²⁸ Carlos George, "Alfabetización y alfabetización digital", en *Revista Científica Transdigital (sitio web)*, 2019, consultada 10 de diciembre de 2022, <https://www.revista-transdigital.org/index.php/transdigital/article/view/15/5>

²⁹ OCDE, "Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina", en *OCDE (sitio web)*, 2020, consultada 10 de diciembre de 2022, https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/Aprovechar_al_m%C3%A1ximo_la_tecnolog%C3%ADa_para_el_aprendizaje_y_la_formaci%C3%B3n_en_Am%C3%A9rica_Latina.pdf

³⁰ *Ibíd.*, p 5.

Con la finalidad de cumplir con lo planteado por la OCDE en cuanto a ofrecer alfabetización digital, se impulsó la creación de planes o programas digitales con la necesidad de poner en práctica políticas públicas de alfabetización en los países de Latinoamérica.

Es así como en México se comenzaron a desarrollar diversos programas que fueran capaces de aportar en función de cerrar la brecha digital. Los proyectos planteados dentro del país fueron:

Ilustración 3. Antecedentes de los programas digitales aplicados en el país³¹



³¹ Ilustración elaborada a partir de SEP, “Agenda Digital Educativa.MX”, consultada el 17 de junio 2023, <https://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/64/2/2020-02-05>
1/assets/documentos/Agenda_Digital_Educacion.pdf

Como punto bastante interesante, el autor Carlos George, nos plantea que la alfabetización digital se ha desarrollado a partir de dos enfoques: el primero, en el que se defiende la necesidad de incorporar hardware y software; y el segundo, orientado a formar en los ciudadanos competencias digitales relacionadas con las oportunidades laborales contemporáneas.³²

En la actualidad el programa que aborda la idea de cerrar la brecha digital en México lleva por nombre “Agenda Digital Educativa”. Es importante mencionar que dentro de nuestro contexto la alfabetización digital aún no se ha logrado debido a la falta de tecnologías y medios digitales en los estados del país o hasta dentro de la misma Ciudad de México. Incluyendo resistencia de personas de edad avanzada que se niegan a introducir las tecnologías a su vida diaria.

George plantea que son necesarios cuatro componentes indispensables para que los ciudadanos puedan lograr una alfabetización digital:

Ilustración 4. Cuatro aspectos indispensables para una alfabetización digital.³³



³² George, *op. cit.*, *ibídem*

³³ Ilustración elaborada a partir de *Ibídem*.

2.3 Teoría del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje son aquellas que realizan una descripción de un proceso o procesos en los que un individuo aprende algo. En la actualidad existen un sinnúmero de teorías del aprendizaje, algunas de las más conocidas son: Constructivista, Cognitiva, Humanista, Conductista, Teoría del Aprendizaje, por mencionar algunas.

Cuando se desarrollaron la mayoría de las teorías mencionadas anteriormente, aún no se contemplaba que las tecnologías fueran un eje principal para el aprendizaje de los individuos.

Fue necesario conocer, —en los proyectos en los que participé—, la existencia de nuevas teorías del aprendizaje apoyadas en las tecnologías, ya que todo se iba a desarrollar en la educación no formal, mediante el uso de tecnologías y sin ningún antecedente.

Es así como el aprendizaje en un entorno digital puede tener sustento —según Sara Osuna, en su artículo “Aprender en la web 2.0”—, en el Constructivismo, al ser la teoría del aprendizaje que alcanza mayor aplicación dentro del entorno digital:³⁴

En este paradigma se intenta explicar el origen del conocimiento, afirmando que solo es posible aprender cosas nuevas cuando somos capaces de asociarlas con nuestros conocimientos o experiencias previas e incorporarlas a la compleja red de nuestras estructuras mentales preexistente. Los individuos asumen el proceso fundamental de aprendizaje, en colaboración permanente con los demás, siendo el profesorado un mero intermediador o facilitador de la construcción del conocimiento.

Es así como surge la teoría **Conectivista** que propone George Siemens, con la que desarrolla el aprendizaje basado en el nuevo contexto caracterizado por las tecnologías digitales de la información y de la comunicación.

³⁴ Sara Osuna, “APRENDER EN LA WEB 2.0. Aprendizaje colaborativo en comunidades virtuales”, en *La educ@cion revista digital (sitio web)*, consultada 17 de junio 2023, http://www.educoas.org/portal/la_educacion_digital/laeducacion_145/articles/art_osuna_es.pdf

Siemens define el conectivismo como “la integración de principios explorados por las teorías del caos, redes, complejidad y autoorganización”. Dentro de esta teoría nos explica las formas en las que aprendemos y cómo esto se ve relacionado con los conocimientos de la era digital.³⁵

El conectivismo consta de 8 principios:³⁶

1. El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
2. El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
3. El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
4. La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
5. La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
6. La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
7. La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
8. La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

Como podemos darnos cuenta, en el conectivismo el individuo es el punto de partida, y a su vez, el conocimiento de cada persona se compone de una red que es alimentada por alguna institución especializada que proporciona nuevos aprendizajes a los individuos.

Los individuos estamos expuestos a un sinfín de información, es importante comenzar a proporcionar las herramientas necesarias para poder discriminarla. El conectivismo nos da una perspectiva de las habilidades de aprendizaje y las tareas que son necesarias para que éstos puedan ser obtenidos desde una era digital.

Esta teoría fue aplicada al momento de la creación y propuesta de los diversos materiales que se realizaron, como lo fue para el caso de los Facebooks Live o los viernes de Minecraft.

³⁵ George Siemens, “Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital”, Trad. Diego Leal, consultada el 21 de marzo de 2023, https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

³⁶ *Ibíd.*, p. 7

2.4 Materiales Didácticos

Encontrar una definición para los materiales didácticos es muy complejo, pues existe una gran variedad brindada por distintos autores, para fines del presente informe abordaremos la definición que nos proporcionar Cabrero:³⁷

Los medios o materiales didácticos son elementos curriculares que por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización, propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos, en un contexto.

Un material didáctico, para fines del presente informe, es un conjunto de medios e instrumentos que intervienen y facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje, y que su uso no se limita únicamente dentro del aula escolar.

Las funciones de los materiales didácticos son variadas, pero hay una en específico que me gustaría resaltar, y es la de reforzar lo enseñado durante la clase. En relación a esto, María Guadalupe Bautista, Aldo Martínez y Reynaldo Hiracheta plantean lo siguiente:³⁸

Se debe tener en cuenta que los materiales didácticos no solamente sirven para transmitir información sino también funcionan como mediadores entre la realidad y los estudiantes, y mediante sus sistemas simbólicos desarrollan habilidades cognitivas en sus usuarios. Algunas otras funciones de los materiales didácticos son Motivar, Facilitar la adquisición de nuevos conocimientos y Apoyar la evaluación y el Reforzamiento del Aprendizaje.

Aquí es donde entran todos los materiales desarrollados para redes sociales como lo fueron: “¡Prepárate para el ingreso a media superior!”, educápsulas, viernes de Minecraft entre otros, ya que los contenidos refuerzan los aprendizajes aprendidos dentro del aula escolar, además de estar apegados a los planes y programas de estudio de la SEP.

³⁷ Universidad de Palermo, “El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC’s) para mejorar el alcance académico”, https://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.pdf (consultada el 16 de septiembre de 2023)

³⁸ *Ibídem*

Si bien estas definiciones únicamente se centran de forma general a los materiales didácticos, es importante proporcionar una definición sobre los materiales didácticos digitales, por sus siglas MDD, tomando como referencia nuestra definición sobre los materiales didácticos. Los MDD hacen referencia a los medios, materiales, y recursos que el docente utiliza para alcanzar un objetivo dentro del desarrollo de los NNAJ. Se entiende por un material didáctico digital por sus siglas (MDD) a:³⁹

Un recurso en formato digital utilizado en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero también cualquier material digital que un profesor o alumno utiliza para cursar una asignatura: programa, calendario, guía docente, apunte, actividad, tutorial, etc.

También el Instituto Politécnico Nacional (IPN), dentro de su Reglamento de Promoción Docente, define a los MDD como:⁴⁰

Se considera como material didáctico digital a aquellos recursos creados con el apoyo de *software*, cuya finalidad es propiciar el aprendizaje de hechos, conceptos, teorías, procesos, procedimientos o principios, considerando objetivos o metas de un determinado programa de estudio o unidad de aprendizaje; programa de formación docente y actualización profesional

Es importante mencionar la definición proporcionada por parte del IPN, ya que se enfoca a la creación de los MDD, eje principal en el que nos tuvimos que basar para la elaboración de los materiales; es por ello que Alba y Zubillaga plantean cuatro características de los MDD:

1. Versatilidad, que hace referencia a la capacidad de adaptarse con facilidad y rapidez a diversas funciones.
2. Capacidad de transformación, la posibilidad de que un mismo contenido pueda pasarse de un formato a otro.
3. Marcación, permite etiquetar los contenidos de manera que se puedan reorganizar o reconstruir en versiones basadas en selecciones que determina el usuario.
4. Conectividad.

³⁹ Universidad Complutense de Madrid, "Diez criterios para mejorar la calidad de los materiales didácticos digitales", <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/ac7b85ef-8853-46d1-9a7e-926291a852e5/content> (consultada el 3 de septiembre de 2023)

⁴⁰ Instituto Politécnico Nacional, "Reglamento de Promoción Docente, 2010", <https://www.aplicaciones.abogadogeneral.ipn.mx/reglamentos/EXT828.pdf> (consultada el 2 de septiembre de 2023)

Durante el desarrollo de los MDD es necesario considerar el nivel de innovación que se pretende alcanzar. En el modelo de Sustitución, Aumento, Modificación, Redefinición (SAMR), desarrollado por Puentedura, nos permite identificar fácilmente el grado de incorporación tecnológica:

Ilustración 5. Modelo SAMR ⁴¹



Si bien este modelo se enfoca únicamente dentro aula escolar, sin problema podría ser aplicado para una educación no formal.

Para el caso de los distintos proyectos en los que me vi involucrada, la mayoría de ellos se ubicaron en “Redefinir”, ya que sin la tecnología no habría sido posible su desarrollo.

⁴¹ Universidad ICESI, “SAMR, modelo para integrar las tic en procesos educativos”, consultada el 2 de septiembre de 2023, <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>

2.4.1 El video educativo

El video es un medio de difusión masiva dirigido a un público homogéneo y es considerado como un medio audiovisual de enseñanza y aprendizaje, ya que puede combinar distintos elementos de los otros medios, como lo es la fotografía, imagen en movimiento, el texto y el sonido. Salas Perea plantea al video educativo como:

Un medio de comunicación que posee un lenguaje propio, cuya secuencia induce al receptor a sintetizar sentimientos, ideas, concepciones, etc., que pueden reforzar o modificar las que tenía previamente. Permite metodizar actuaciones y enfoques, profundizar en el uso de técnicas, recomponer y sintetizar acciones y reacciones, así como captar y reproducir situaciones reales excepcionales, que pueden estudiarse y analizarse minuciosamente en diferentes momentos.

El video educativo tiene la finalidad de apoyar a los docentes en la transmisión de contenidos específicos a los NNAJ, ya que estos facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje. En otras palabras, los videos educativos favorecen la comprensión de contenidos específicos sin dejar de lado la importante participación del profesor. Ya que un video educativo no sule por completo a un docente.

M. Cebrián (1987) distingue entre cuatro tipos de videos educativos:

1. Curriculares, son aquellos que se apegan a las asignaturas.
2. De divulgación cultural.
3. De carácter científico-técnico.
4. Vídeos para la educación, que son aquéllos que tienen una intencionalidad didáctica.

Algunas de las múltiples características de los videos educativos son los siguientes:

- Da permanencia a los mensajes y permite su intercambio y conservación.
- Posibilita la reproducción instantánea de lo grabado.
- Tiene un soporte reutilizable un número determinado de veces.
- Permite la ordenación de los distintos planos y secuencias en un proceso de edición apropiado para una narrativa educativa.

Las características de los videos permiten que las NNAJ faciliten sus procesos de enseñanza y aprendizaje, y no necesariamente se desarrollen dentro del aula, también gracias a la integración de diversas redes sociales la distribución de estos materiales se da con mayor facilidad.

Como podemos darnos cuenta, en la actualidad la integración y divulgación de estos videos educativos se da con mayor facilidad gracias a plataformas como Facebook, Tiktok o Youtube. Debido a su facilidad y a la situación de falta de conocimiento de los contenidos básicos que son necesarios para las NNAJ, se desarrollan los diversos proyectos enfocados a redes sociales, ya que “educar a través de redes” si puede ser posible.

2.4.2 Los videojuegos en la educación

Un campo que ha tomado fuerza durante estos últimos años ha sido el de los juegos, específicamente el de los videojuegos. Según Begoña Gros ejercen una importante motivación y pueden utilizarse para el desarrollo de la personalidad, así como para potenciar el aprendizaje en contenidos curriculares.⁴²

Según Thomas Malone, quien fue el autor que presentó por primera vez el valor de los videojuegos en la educación, contemplan tres aspectos fundamentales para garantizar el éxito de éstos: el reto, la sorpresa y la fantasía.⁴³

Como bien lo plantea Gros, los niños a través del juego desarrollan competencias para el manejo de entornos multimedia, despliegan estrategias de organización y planificación. James Gee plantea que el aprendizaje a través de los videojuegos no se basa en la memorización de hechos aislados, sino que éstos se conectan y se pueden controlar, por lo tanto, los videojuegos pueden ser una gran forma de transmitir contenidos a las NNAJ saliendo del método tradicional.⁴⁴

⁴² Begoña Gros, (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Graó, 2008

⁴³ *Op. cit., Ibídem*

⁴⁴ Ana García-Valcárcel, “Recursos digitales para la mejora de la enseñanza-aprendizaje” *Universidad de Salamanca*, consultada el 5 de septiembre 2023, <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=431912E89A088FFFE330DEAD2E3C8CE?sequence=1>

Según Ana García-Valcárcel, el tipo de aprendizaje que se plantea en los videojuegos está basado en la superación de retos, la experimentación de situaciones donde el usuario tiene que pensar y desarrollar las habilidades necesarias para poder solucionar un problema en el mundo virtual, lo que representa un gran significado para el usuario, en este caso, el alumno.

Como podemos darnos cuenta, el uso de videojuegos puede traer grandes beneficios para la relación de experiencia de las NNAJ con contenidos específicos. El proyecto de Viernes de Minecraft y sus siguientes temporadas tuvieron buen recibimiento de parte de las NNAJ, ya que era un juego que ellos conocían y únicamente se le dio el enfoque educativo.

2.5 Redes sociales: Facebook y YouTube

En la actualidad, las redes sociales se han involucrado de manera importante en la vida de las personas, y la pandemia por Covid-19 hizo que los entornos digitales se vieran mayormente frecuentados tanto en las escuelas como en los trabajos.

Es importante mencionar que las generaciones que ya se encontraban inmersas en diversas experiencias digitales no vieron este brinco a la virtualidad como algo raro.

Las redes sociales son espacios creados virtualmente con la finalidad de obtener una interacción entre las personas según lo plantea Harold Hutt.⁴⁵

⁴⁵ Universidad de Costa Rica, “Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión” en *Revista Reflexiones (sitio web)*, 2012, consultada 20 de diciembre de 2022, <https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>

También Rebeca Valenzuela define las redes sociales como una estructura compuesta por personas y otras entidades humanas, las cuales están conectadas por una o varias relaciones que pueden tener diversos intereses como lo son la amistad, lo laboral, intercambios económicos o cualquier otro interés que tengan en común.⁴⁶

Como podemos darnos cuenta, para estos autores la finalidad de las redes sociales es la de obtener interacción entre personas con un fin común. Éstas han tenido un gran impacto en los aspectos económicos y educativos.

Las redes sociales pueden clasificarse en tres tipos:⁴⁷

1. Profesionales, como lo es LinkedIn.
2. Redes generalistas como Facebook, Instagram, Tiktok, Youtube.
3. Redes especializadas en donde se reúnen grupos de personas con intereses en común, como por ejemplo SoundCloud que es una plataforma que está formada por una comunidad mundial de artistas y oyentes.

Para poder entender el uso de las redes sociales, David Caldevilla nos plantea las siguientes palabras clave:⁴⁸

- Interactividad, que se refiere a la interacción que existe entre los individuos y la rapidez con la que estos interactúan.
- Personalización, esta característica nos permite que el usuario consuma las redes sociales con sus preferencias o gustos específicos.
- Multimedialidad, que tiene que ver con la posibilidad de combinar distintos elementos en una red social como lo son videos, fotos, imágenes en 3d, etc.

⁴⁶ CODAES, "Redes sociales y Web 2.0, UNAM", consultada el 20 de diciembre de 2022, <https://lumen.uv.mx/recursoseducativos/exocerebro/pdf/3-Redes-sociales.pdf>

⁴⁷ Harold Hutt, "Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión" en *Revista Reflexiones (sitio web)*, 2012, consultada 20 de diciembre de 2022, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72923962008>

⁴⁸ David Caldevilla-Domínguez, "Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0" en *La sociedad digital actual (sitio web)*, 2010, consultada 20 de diciembre 2022, https://www.researchgate.net/publication/279657056_Las_Red_Sociales_Tipologia_uso_y_consumo_de_las_redes_20_en_la_sociedad_digital_actual

- Multiedición y retroalimentación, que están relacionadas a la interactividad que se puede dar, ya que a partir de una publicación diversos usuarios pueden proporcionar retroalimentación.
- Revolución lingüística y revolución legal, que van relacionadas al tipo de comunicación que se encuentra en constante cambio debido a sus usuarios.

Caldevilla plantea que el usuario toma un papel central tanto como creador como cuando es receptor.

Fue importante que todos los proyectos desarrollados durante la pandemia se distribuyeran por las redes sociales, ya que nos permitía tener mayor difusión que por los medios tradicionales. Aunado también a que en la mayoría de las escuelas no se contaba con un contacto digital escuela-alumno, lo que implicó que pasar a un formato 100% digital de la noche a la mañana fuera complejo.

Facebook

Facebook fue creada por Mark Zuckerberg en 2004 para los estudiantes de la Universidad de Harvard, y fue en el año 2006 que se abrió para todos los usuarios de internet. Es la red social genérica más extendida del mundo.

Facebook es una red social gratuita y de fácil acceso, es una de las más populares entre los jóvenes, ya que la edad mínima para su uso es de 13 años. Su manejo es bastante intuitivo y se ha actualizado constantemente para no ser remplazada por otra red social.

Según datos estadísticos de Statista Research Department, el consumo promedio diario de Facebook antes de la pandemia era de 79 minutos, y durante la pandemia fue de 114 minutos.⁴⁹

⁴⁹ "Consumo promedio diario de algunas redes sociales y sitios web antes y durante la pandemia de COVID-19 en México", en *Statista Research Department (sitio web)*, 15 de octubre de 2023, consultada 4 de julio de 2023, <https://es.statista.com/estadisticas/1173702/tiempo-invertido-redes-sociales-mexico/>

Youtube

YouTube fue creado por tres jóvenes: Steve Chen, Chad Hurley y Jawed Karim en 2005. Un año más tarde, esta plataforma fue vendida a Google Inc.

Es una red social gratuita de almacenamiento, administración y distribución de videos, que permite a los usuarios buscar asignaturas o temas que no comprendan aún.

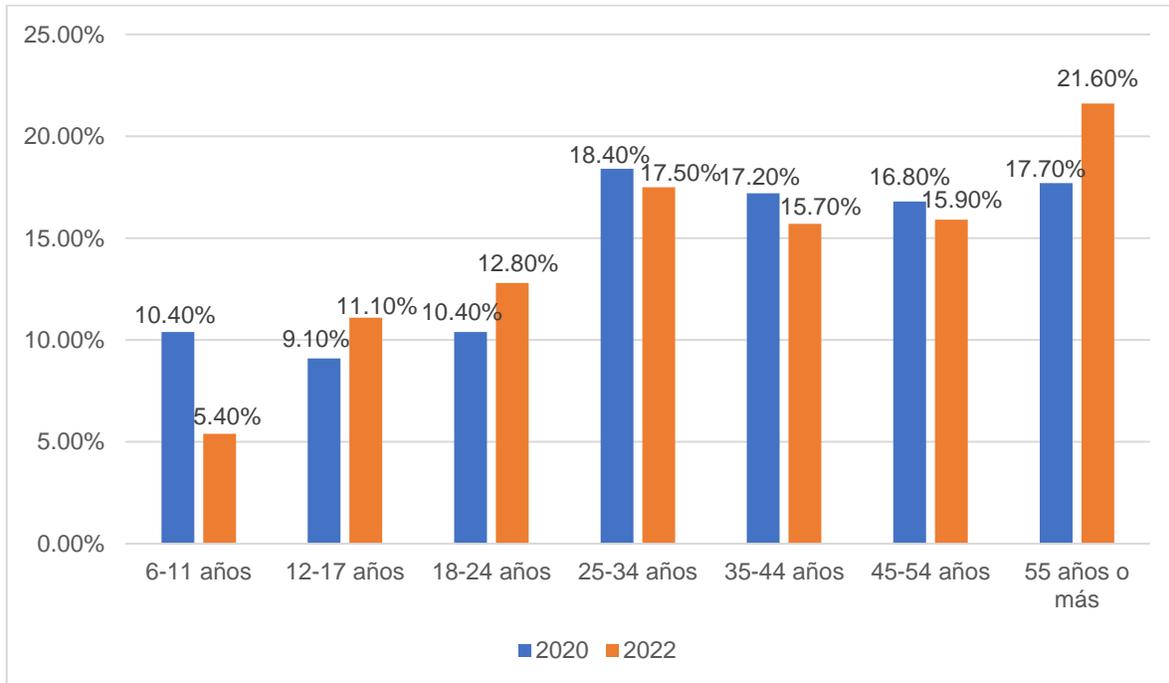
Según datos estadísticos de Statista Research Department, el consumo promedio diario de Youtube antes de la pandemia era de 57 minutos, y durante la pandemia fue de 78 minutos.⁵⁰

⁵⁰ *Ibidem*

Datos estadísticos del uso de redes sociales en la Ciudad de México

De acuerdo con los datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), el rango de edad por uso del internet durante el año 2020; es decir, antes de la pandemia, y en el año 2022 fue:

Ilustración 6. Uso del internet por rango de edad durante el año 2020 y 2022 ^{51,52}



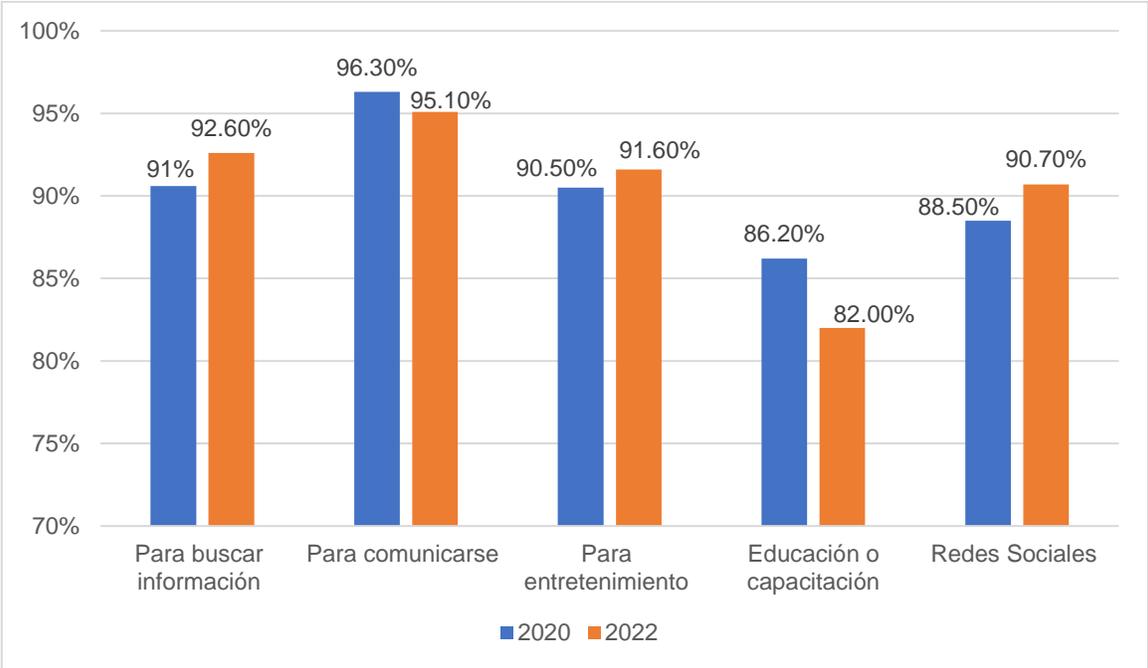
Como podemos darnos cuenta, el uso del internet se incrementó en algunos casos. En el rango de edad de 12 a 17 años se incrementó un 2%, el cual fue el rango de edad para el que la mayoría de los materiales para redes sociales fueron desarrollados.

⁵¹ Ilustración elaborada a partir de INEGI, “Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares”, consultada el 5 de julio de 2023, <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2020/>

⁵² Ilustración elaborada a partir de INEGI, “Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares”, consultada el 5 de julio 2023, <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2022/>

El uso de internet podría considerarse como algo abstracto, pues ¿qué entendemos por el uso del internet? Algunas personas podrían considerarlo como una simple búsqueda de información, o al contrario, el consumo excesivo de redes sociales y plataformas de *streaming*. Por lo anterior también consideré importante realizar una comparación del tipo o finalidad de uso:

Ilustración 7. Uso de las redes sociales durante los años 2020 y 2022 ⁵³



Si bien el rango de educación y/o capacitación tuvo una disminución, no fue el caso para uso de redes sociales que incrementó un 2.2%.

Como podemos darnos cuenta, las redes sociales y el uso de internet han revolucionado nuestra forma de aprender y de obtener conocimiento y qué mejor que las instituciones involucradas en la educación en la Ciudad de México sepan su impacto y, por lo tanto, desarrollen y apliquen nuevos proyectos en la actualidad.

⁵³Ilustración elaborada a partir de *Ibíd*em

Capítulo 3

3. Actividades desempeñadas: trabajo profesional pedagógico en la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México

Todo durante la pandemia se vio paralizada y la educación no fue la excepción. El 16 de marzo del 2020 la SEP publicó en el Diario Oficial de la Federación (DOF) el *Acuerdo 02/03/20* en el que suspenden las clases del 23 de marzo al 17 de abril de 2020 en escuelas de educación preescolar, primaria, secundaria, normal y demás para la formación de maestros de educación básica del Sistema Educativo Nacional. Mas adelante se publica el *Acuerdo 06/03/20* en el DOF el 1 de abril de 2020 donde se extiende la suspensión de clases del 23 de marzo al 30 de abril de 2020. Por último, el *Acuerdo 09/04/20* publicado en el DOF el 30 de abril de 2020, para ampliar por tercera y última ocasión la suspensión de clases hasta el 30 de mayo y, de manera extraordinaria, el 18 de mayo.^{54 55 56}

El día 5 junio del 2020 se publica el *Acuerdo 12/06/20* por el que se establecen diversas disposiciones para evaluar el ciclo escolar 2019-2020 y cumplir con los planes y programas de estudio de Educación Básica. Es aquí donde se tuvieron que pensar nuevas formas de llegar a las NNAJ para lograr los aprendizajes correspondientes. A la par fue necesario que los docentes tuvieran las herramientas necesarias para realizar su labor. Es así como a lo largo de este capítulo se podrán conocer todos los proyectos en los que me vi involucrada, como lo fue la selección

⁵⁴ DOF, *Acuerdo número 02/03/20*, consultado 13 de noviembre 2023, https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5589479&fecha=16/03/2020#gsc.tab=0

⁵⁵ DOF, *Acuerdo número 06/03/20*, consultado 13 de noviembre 2023, https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5590981&fecha=01/04/2020#gsc.tab=0

⁵⁶ DOF, *Acuerdo número 09/04/20*, consultado 13 de noviembre 2023, https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5592554&fecha=30/04/2020#gsc.tab=0

de los materiales de “Aprende en Casa”, capacitaciones masivas y otros más bastante interesantes.⁵⁷

3.1 Panorama general de las actividades realizadas

La pandemia estuvo llena de muchos retos y posibilidades de crear cosas a partir de y con apoyo de las tecnologías. Los proyectos aquí abordados son experiencias que no nacieron ni se desarrollaron en un par de horas, pero gracias a grandes equipos multidisciplinarios se lograron crear cosas maravillosas e innovadoras.

3.2 Selección de materiales para la página de “La escuela en casa”, antes “Aprende en Casa”

Como ya se ha mencionado, derivado de la contingencia sanitaria por el COVID-19, la SEP determinó que se suspenderían las actividades presenciales en las escuelas y las clases se impartirían bajo un modelo a distancia. Adicionalmente a las clases transmitidas por televisión, la AEFCEM diseñó una estrategia que constaba de una serie de acciones educativas en apoyo a NNAJ, docentes y padres de familia que contarán con acceso a internet; de esta manera se creó la estrategia “Aprende en Casa”, que constaba, además del acceso masivo a clases por televisión, de un portal donde se podía encontrar una amplia variedad de materiales de acuerdo con cada nivel.

Esta página se creó para NNAJ de educación inicial, preescolar, primaria y secundaria, para los padres de familia y para los docentes de escuelas públicas, siguiendo los contenidos establecidos por los planes y programas, y de acuerdo con los aprendizajes esperados para las NNAJ. Con el paso del tiempo y debido a que la estrategia de SEP Central contaba con el mismo nombre, se decidió el cambio de nombre de la estrategia de la AEFCEM a “La escuela en casa.mx”.

⁵⁷ DOF, *Acuerdo número 12/06/20*, consultado 13 de noviembre 2023, https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5594561&fecha=05/06/2020#gsc.tab=0

La creación de esta página generó un desafío para la generación o búsqueda de diversos contenidos que se encontraran estrechamente vinculados con los libros de texto gratuitos de los distintos niveles.

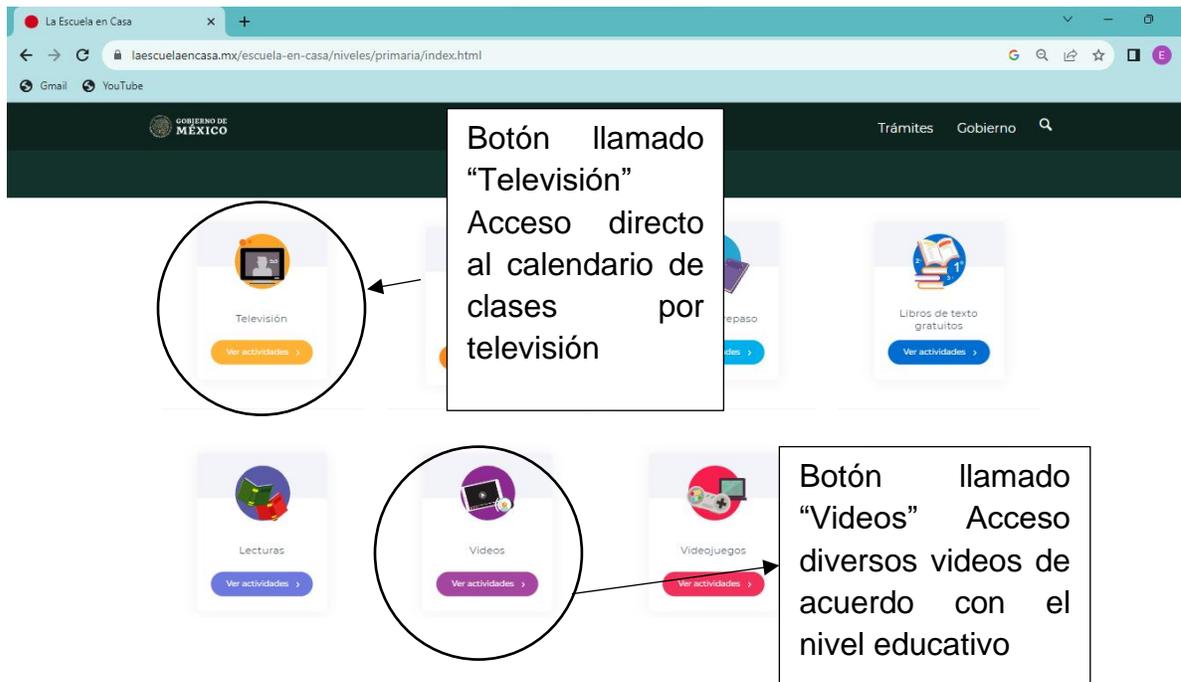
Los contenidos que se desarrollaron en un principio y hasta el momento han sido elaborados por docentes especialistas, pedagogas y pedagogos, así como diversas organizaciones sociales, fundaciones de México y países como España.

El compromiso con esta plataforma fue de gran importancia, ya que existían algunos factores a considerar. En principio, la creación o búsqueda de contenidos era y es una actividad constante, ya que éstos debían ser actualizados en periodos cortos para que las NNAJ tuvieran una plataforma actualizada y también el equipo encargado de esta actividad tenía que contar con una formación de educación a distancia. Otro factor importante fueron las diversas alianzas que la AEFM debía realizar para obtener otro tipo de contenido. Fue así que se realizaron diversas alianzas como el convenio realizado con “Chango Maniaco”, la cual ofrece a NNAJ y docentes herramientas digitales educativas de las materias de matemáticas, inglés y ciencias.⁵⁸

Al acceso de los diversos contenidos que ofrecía esta plataforma, era a través de botones de acuerdo al contenido de cada apartado, por ejemplo:

⁵⁸ Plataforma Chango Maniaco, disponible en: <https://changomaniaco.com/>

Ilustración 8. Descripción de los botones



Todos los botones de los diversos convenios elaborados a lo largo del tiempo estuvieron presentes en la plataforma por el lapso de tiempo que duró éste.

Otro botón que tuvimos la oportunidad de ofrecer a las NNAJ fue el de la plataforma de "Sócrates", en donde ellos pueden aprender a su propio ritmo. Un dato importante es que esta plataforma es de cobro, pero gracias al convenio las NNAJ ingresaban totalmente gratis.⁵⁹

Como podemos darnos cuenta, la constante actualización de los contenidos de los botones era de gran importancia. Formé parte de un equipo multidisciplinario que trabajó en la selección de contenidos y su correcta distribución en los apartados de la página. Existieron diversos apartados para los distintos niveles, y también para las diferentes figuras como docentes y padres de familia.

⁵⁹ Plataforma Sócrates, disponible en: <https://www.withsocrates.com/>

Cada semana los materiales se tenían que actualizar y redistribuir. Mi aporte dentro de esta selección de materiales se apoyó en una rúbrica elaborada en colaboración con otros docentes, que abordó los siguientes puntos:

- Relación de contenidos con el nivel planteado
- Material de buena calidad
- Los materiales alojados debían ser de fuentes fidedignas
- Evitar materiales que hicieran referencia a partidos políticos y/o religiosos
- Para el caso de la sección de los docentes, los cursos tenían que ser de fuentes confiables.

Es importante recalcar que todos los botones de la página se fueron agregando y desapareciendo conforme la AEFCM tuvo o desarrolló convenios, o a partir de la misma creación de los contenidos. En un principio los contenidos se desarrollaron en diversos apartados, para conocer con mayor profundidad éstos se puede consultar el **Anexo 1**. Para el caso de docentes y padres de familia, los contenidos se distribuyeron en los siguientes apartados:

Tabla 2. Distribución de los botones de docentes y padres de familia

Docentes
TIC y Manejo de plataformas virtuales Manuales para maestros Infografías Cursos docentes Socioemocional Salud
Padres de familia
Socioemocional Salud Alimentación

Actualmente se han agregado más botones a la página de “La escuela en Casa”. Por ejemplo, al año 2023 se tienen además de los botones comentados anteriormente, los siguientes:

- Reforzamiento del conocimiento, sigamos aprendiendo
- Beneficios de Microsoft



- Verano Divertido



La página cada día se va llenando más y más de contenido, gracias a los convenios realizados y también a los materiales elaborados y revisados por parte de la AEFCM.

3.2.2 Capacitación masiva de docentes en Google y Microsoft

Pasar de lo presencial a lo virtual de un día a otro fue un gran problema, ya que los docentes no se encontraban capacitados formalmente. Esto quiere decir que, aunque los docentes tenían la oportunidad de hacer uso, aún limitado, de las tecnologías en sus aulas, no se les proporcionaron capacitaciones acordes a ello.

Es así como por la pandemia que se presentó, la DGIFA realizó una alianza con Google y Microsoft en la que se ofrecieron cuentas institucionales gratuitas para los docentes y NNAJ con gran variedad de beneficios.

Para poder hacer uso correcto y eficiente de las aplicaciones proporcionadas se otorgaron capacitaciones masivas con apoyo de Red Magisterial, que es una red social en la que pueden participar los diversos actores del sistema educativo de habla hispana de todo el mundo, y es un proyecto de la empresa mexicana EDIlar, que se encarga de ofrecer herramientas y recursos necesarios a los docentes para que puedan llevar a cabo su labor de manera efectiva y eficiente.^{60, 61}

Fue complicado realizar las capacitaciones masivas a docentes, debido a que no todos contaban con las herramientas tecnológicas, o nunca habían tenido contacto con ellas; o profesores que todo lo contrario, ya las utilizaban y las manejaban correctamente.

Esto me permitió ver de primera mano la realidad de la alfabetización digital que tenían algunos docentes y también la falta de presupuestos que tiene la AEFCEM para brindar a los maestros las tecnologías necesarias.

⁶⁰ Red Magisterial, “¿Quiénes somos?”, <https://www.redmagisterial.com/quienes-somos/> (consultada el 14 de mayo de 2022)

⁶¹ EDIlar, “¿Quiénes somos?”, <https://www.edilar.com/nosotros> (consultada el 14 de mayo de 2022)

Es importante mencionar que las capacitaciones masivas ofrecidas fueron de asistencia voluntaria. Se formaron aproximadamente 45 mil docentes que se registraron y se capacitaron en los meses de mayo, junio y julio del año 2021.⁶²

Los temas abordados en los cursos impartidos estuvieron vinculados a los tipos de aplicaciones que pueden ser utilizadas en la educación.

Los contenidos estudiados por parte de ambas empresas fueron los siguientes:

	
<p>Mi cuenta institucional Office 365: Herramientas de colaboración</p> <p>Microsoft Teams: Seguridad y configuración de videoconferencias</p> <p>Microsoft Teams: Creación de actividades y asignación de tareas</p> <p>Creación de evaluaciones con Microsoft Forms</p> <p>Creación de presentaciones digitales con Microsoft Sway</p> <p>Libreta digital de clase para trabajo sin conectividad permanente</p> <p>Microsoft Teams: Administración de archivos y portafolios de evidencias automáticos</p> <p>Microsoft Teams: Uso de aplicaciones, canales de video y otras apps</p>	<p>Introducción a mi cuenta G Suite para la Educación - CDMX</p> <p>Google Drive y archivos de colaboración</p> <p>Formularios de Google</p> <p>Crea videoconferencias productivas</p> <p>Optimiza y enriquece tu Classroom</p> <p>Crea tu canal educativo en Youtube</p> <p>Configuraciones útiles: notificaciones, plantillas, offline</p>

⁶² Red Magisterial, *Webinar 1. Introducción a mi cuenta G Suite para la Educación – CDMX (sitio web)*, consultada 14 de mayo de 2022, https://www.youtube.com/watch?v=mFnjGYGL_zg&lc=UgzrIPPI52C4kvKJYCp4AaABAg&ab_chann el=RedMagisterial

Aunque las capacitaciones fueron muy específicas, permitieron que los docentes desarrollarán las destrezas básicas necesarias. Los cursos se efectuaron en dos horarios con la finalidad de formar a la mayor cantidad de docentes; un punto a favor es que fueron en vivo, permitiendo que los profesores expusieran todas sus dudas con las personas expertas en los temas, y en dado caso de querer repetir la sesión era posible hacerlo gracias a que las sesiones se encontraban grabadas.

La iniciativa de capacitar a tantos docentes debido a las necesidades que se presentaron fue impresionante, así como la rapidez con la que éstas se desarrollaron.

Mi trabajo dentro del equipo fue dar seguimiento a los contenidos de las sesiones, observar que se cumplieran en tiempos acordados y apoyar a los docentes en algunas dudas que se les presentaran, pues tristemente la población educativa tiene muchas deficiencias tanto digitales como de aprendizajes relacionados a éstos. En algunos casos los docentes expresaban que las NNAJ no tenían posibilidades económicas para tener una computadora y/o teléfono, o el caso de los mimos docentes había falta de herramientas tecnológicas.

3.3 Facebook Live “Prepárate para el ingreso a media superior”

Un gran proyecto en el que estuve mucho más involucrada fue “**Prepárate para el ingreso a media superior**”, un programa que se desarrolla dentro del **Programa de Reforzamiento del Conocimiento**, que se enfoca en ofrecer a los estudiantes los conocimientos básicos necesarios de acuerdo con cada nivel.

Se desarrolló por primera vez en el año 2021 junto con la Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS) y tiene la finalidad de ofrecer a los estudiantes de 3ro de secundaria los conocimientos básicos necesarios para presentar su examen de ingreso a media superior.⁶³

⁶³ SEMS, “Presenta SEP la estrategia Reforzamiento del Conocimiento para estudiantes que ingresarán al Bachillerato”, https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/en_mx/sems/Presenta_SEP_la_estrategia_Reforzamiento

Este proyecto engloba múltiples actividades que involucran diferentes actores. En un primer momento las y los alumnos tienen acceso a una plataforma proporcionada por SEMS donde pueden realizar exámenes simulacro estilo COMIPEMS; a la par de estas plataformas, la AEFCM desarrolló una propuesta en redes sociales de apoyo pedagógico. Es así como nacieron los “Facebooks Lives. ¡Prepárate para el ingreso a media superior!”, una propuesta desarrollada 100% de forma virtual, debido a la situación de la pandemia.

Los Facebook Lives constaron de 12 programas que reforzaban conocimientos de las materias de: física, matemáticas, historia, biología, habilidad verbal, habilidad matemática, español, geografía, química y formación cívica y ética.

El equipo multidisciplinario de este proyecto en el que participé estaba formado por el director de DFACE con dos subdirectores, una parte del área de diseño que involucraba a tres personas, 13 docentes de las distintas asignaturas, dos intérpretes de lengua de señas mexicanas, y una pedagoga. Para el caso de las retroalimentaciones de las transmisiones se involucraba a los demás directores de las otras direcciones faltantes.

3.3.1 Planteamiento de la estructura de los eventos en vivo de Facebook Live

La propuesta que se desarrolló tuvo un enfoque innovador y atractivo para las y los alumnos de tercero de secundaria.

La estructura del proyecto fue con la idea de un programa de televisión que tuviera “cortes comerciales”, en donde los participantes a cámara fueran personas jóvenes para atraer la atención de los alumnos y generar un vínculo o simpatía con los moderadores, al igual que con los docentes presentadores, y que fueran capaces de explicar los temas de forma sencilla, clara y directa.

nto_del_Conocimiento_para_estudiantes_que_ingresaran_al_Bachillerato (consultada el 25 de noviembre de 2023)

Otro aspecto importante era presentar los problemas de manera amena y que se encontrarán relacionados con situaciones cotidianas de las y los alumnos; a la par, estos aprendizajes serían reforzados con preguntas llamadas “Reto” que sería un gancho para que la audiencia se mantuviera durante todo el “Facebook live”.

Las preguntas “Reto” serían respondidas a lo largo de la sesión o se darían las bases necesarias para obtener la respuesta, y una vez concluido el “en vivo”, en Facebook se haría la publicación de la pregunta, y los primeros en contestar correctamente serían acreedores a un premio.

Los materiales propuestos durante las doce transmisiones fueron los siguientes:

- **Cortinillas de entrada y salida:** Hacían referencia a que el programa iba a comenzar o terminar respectivamente.
- **Cortinillas con los problemas presentados:** Se les presentaba a los alumnos la pregunta de tipo COMIPEMS que iba a desarrollar el docente a cargo.
- **Cortinillas de preguntas “Reto”.**
- **Cortinillas de cortes comerciales:**
 - Redes Sociales de La Escuela en Casa
 - Centro de Apoyo Pedagógico a Distancia (CAPD)
 - Libros de la Conaliteg

Todo lo mencionado anteriormente se diseñó de forma dinámica, así como los guiones de las cortinillas de entrada, salida y de cortes comerciales fueron propuestos. La estructura del programa se basó en una combinación de “Bizbirije” y “El mundo de Beakman”, los que contaban con pequeñas cápsulas dentro del programa, y se desarrolló de la siguiente manera:

Tabla 4. Estructura de los webinars

Bienvenida
Presentación del 1er problema con un formato de pregunta estilo COMIPEMS
Explicación del docente de cómo resolver la pregunta
Interpretación por parte de los monitores de cómo llegaron a la respuesta con palabras sencillas
Saludos del chat y preguntas por parte de los alumnos
El docente da respuesta a algunas preguntas planteadas en el chat
Preguntas “Reto”
Presentación del 2do problema con un formato de pregunta estilo COMIPEMS
Explicación del docente de cómo resolver la pregunta
Interpretación por parte de los monitores de cómo llegaron a la respuesta con palabras sencillas
Saludos del chat y preguntas por parte de los alumnos
El docente da respuesta a algunas preguntas planteadas en el chat
Preguntas “Reto”
Presentación del 3er problema con un formato de pregunta estilo COMIPEMS
Explicación del docente de cómo resolver la pregunta
Interpretación por parte de los monitores de cómo llegaron a la respuesta con palabras sencillas.
Saludos del chat y preguntas por parte de los alumnos
El docente da respuesta a algunas preguntas planteadas en el chat
Preguntas “Reto”
Despedida

Es importante recalcar que la estructura planteada es flexible y moldeable acorde a la situación y al tema que se esté trabajando en cada sesión, así como el uso de cortinillas que puede variar de una sesión a otra.

La estructura comentada anteriormente va cambiando conforme las sesiones van avanzando. La primera versión de los guiones se construyó con apoyo de un equipo en el que me vi 100% involucrada y éste se basó en un formato de guion de televisión que conforme avanzaban las sesiones se iba adaptando a las necesidades. Un ejemplo de un guion utilizado en el primer “en vivo” se podrá ver en el **Anexo 2**.

Con la finalidad de mantener un seguimiento y dar respuesta a las preguntas realizadas en el chat por parte de las y los alumnos, que no fueron contestadas durante el “en vivo”, se realizó la propuesta de una adición al programa llamado “Al rescate con...”. Lamentablemente, debido a la falta de tiempo y la baja interacción de los alumnos con estas mini cápsulas, no se siguió con esta propuesta.

Con el propósito de realizar un evento completamente en vivo era necesario que los moderadores fueran capaces de improvisar en dado caso que se presentara algún problema durante la sesión o evitar silencios incómodos durante ésta.

Una vez probada y mejorada la estructura de las sesiones, el siguiente paso fue el de la selección de los temas, así como las preguntas a realizar y contestar, y las preguntas “Reto”. Para poder cumplir con estos puntos importantes que serían la esencia de las transmisiones se contó con el apoyo de docentes que fueron los que seleccionaron los temas a tratar en cada sesión. Quedando de la siguiente manera:

Tabla 5. Temas abordados en las sesiones de los Facebook Lives

	Asignatura	Tema
1	Física	Movimiento rectilíneo uniforme. Segunda Ley de Newton. Caída libre.
2	Matemáticas	Productos notables. Factorización. Ecuaciones de segundo grado.
3	Matemáticas	Sistemas de ecuaciones lineales. Teorema de Tales. Trigonometría.
4	Historia Universal	Algunos hechos históricos: De principios del siglo XVI a principios del siglo XVIII. De mediados del siglo XVIII a mediados del siglo XIX. De mediados del siglo XIX a 1920. Entre 1920 y 1960.
5	Biología	Biodiversidad. Nutrición y respiración para el cuidado de la salud. Reproducción y sexualidad. Genética.
6	Habilidad verbal	Sinónimos. Antónimos. Analogías. Comprensión lectora.
7	Habilidad matemática	Sucesiones numéricas.

		Series espaciales. Imaginación espacial. Problemas de razonamiento.
8	Español	Obtención y organización de información. Análisis gramatical. Conjugación. Tipos de textos.
9	Historia de México	Culturas prehispánicas y la Nueva España. Independencia. Revolución Mexicana. Instituciones revolucionarias y desarrollo económico. México en la era global.
10	Geografía	Espacio geográfico. Procesos naturales y biodiversidad. Recursos naturales y espacios económicos. Medio ambiente y sustentabilidad.
11	Química	Características de los materiales. Estructura y periodicidad de los elementos. Reacción química.
12	Formación Cívica y Ética	Desarrollo social y personal. Ciudadanía democrática. Adolescentes y sus contextos de convivencia. Solución de conflictos sin violencia.

Todos los guiones de las sesiones fueron realizados en colaboración con los docentes y moderadores. Fue importante realizar esta vinculación para poder darle frescura a las sesiones y evitar palabras rimbombantes que causaran un desinterés o confusión en los alumnos. Gracias a los diálogos entre docentes y moderadores, las sesiones fluyeron con mayor facilidad y entendimiento.

El proyecto de “Prepárate para el ingreso a media superior” tuvo un buen recibimiento por parte de los alumnos de 3ro de secundaria. Los datos estadísticos hasta el 1 de septiembre del 2023 de las sesiones fueron los siguientes:

Tabla 6. Datos estadísticos de los Facebook Lives

Sesión	Asignatura	Vistas en el evento en vivo	Link a la transmisión
1	Física	17 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/2818758931785500
2	Matemáticas	17 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/252825063135661
3	Matemáticas	12, 700 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/238392708013009

4	Historia Universal	10,400 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/908054346691161
5	Biología	6,634 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/816485845743344
6	Habilidad verbal	1 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/279637260435383
7	Habilidad matemática	5,981 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/271227424728312
8	Español	6,733 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/918751635642717
9	Historia de México	5,653 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/755968028432247
10	Geografía	3,506 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/1381594305557937
11	Química	3,997 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/1900298540137268
12	Formación cívica y ética	4,208 mil	https://www.facebook.com/100055401313258/videos/361287168681210

Como podemos darnos cuenta, el proyecto tuvo un buen impacto, pero lamentablemente no se puede determinar si éste fue directamente en los alumnos de tercero de secundaria o en la población en general, ya que desde la dirección en la que me encontraba no hubo un seguimiento puntual de cada alumno que estuvo presente en las sesiones, debido a que la permanencia durante los “en vivo” era voluntaria; sin embargo, como *host* de la mayoría de los “en vivo” me pude dar cuenta de la constancia de las y los alumnos debido a sus comentarios en el chat, pues ellos realizaban un “pase de lista”, debido a que sus docentes les pedían visualizar los Facebook Lives, pues como se había mencionado anteriormente éstos son parte del gran proyecto “¡Prepárate para el ingreso a media superior!”

Existieron casos de éxito en donde los mismos niños mandaban sus resultados al correo de las preguntas “Reto”; por ejemplo, el caso de Chelito Pérez, un alumno que estuvo presente en todas las sesiones debido a que se mantenía muy activo en el chat, y fue ganador de varias preguntas “Reto”. Sus resultados le hicieron sentir tan orgulloso que mandó un correo electrónico agradeciendo las transmisiones y anexando sus resultados del examen de asignación a la escuela a la que ingresó, la preparatoria 6 de la UNAM, que era a la que deseaba entrar. Y así como el caso de Chelito Pérez, tenemos tres casos más.

Los retos que se me presentaron al desarrollar este proyecto fueron bastantes, ya que era el primero de esa magnitud y recién me incorporaba al ámbito laboral de la AEFCM. Cuando me incorporé ya se tenía una propuesta desarrollada por parte del director de DFACE y sus subdirectores, pero ésta fue descartada por la directora general, ya que consideraba que no era un formato interesante. Posteriormente, y justamente cuando ingresé, se tuvo la colaboración de una diseñadora que desarrolló una propuesta muchísimo más fresca e innovadora, gracias a que los participantes éramos adultos jóvenes que no estábamos institucionalizados, en comparación con los directores y subdirectores.

Si bien la frescura del “en vivo” y de los *hosts* era bastante buena, un factor importante fue vencer el “miedo” que se tenía en la institución a las redes sociales, ya que el docente tenía que resolver correctamente las dudas del público mientras se encontraba en la transmisión. También un factor importante fue que los docentes preparaban sus explicaciones de forma más rápida y sencilla; sin embargo, conforme fueron avanzando las sesiones, las explicaciones se tornaban pesadas, un poco complejas y en algunos casos aburridas. Esto se reflejó en la baja de visualizaciones de los “en vivo”.

3.4 Complementos para redes sociales

Las redes sociales de la “Escuela en Casa” crecieron exponencialmente gracias al proyecto de “Prepárate para el ingreso a media superior”, es por ello, y con la finalidad de seguir manteniendo la atención de las y los alumnos en nuestras redes sociales y con apoyo del proyecto “Reforzamiento del conocimiento”, que se hizo la propuesta de dos materiales audiovisuales adicionales para redes sociales que permitieran ofrecer conocimientos de diversas materias a las NNAJ mientras revisaban las redes sociales.

Lamentablemente, debido a la falta de personal y materiales, únicamente se realizaron pilotos de los complementos de las redes sociales. Los cuales fueron: #YaTeslaSabes y ¿Qué onda con..?

3.4.1 #YaTeslaSabes

Una primera propuesta realizada fue #YaTeslaSabes, que tuvo por objetivo explicar cosas de ciencia principalmente, así como de tradiciones de México.

Es importante recalcar que los complementos propuestos fueron materiales audiovisuales que le permitieran a las y los alumnos entender el porqué de ciertas cosas. Como primer video piloto se propuso mostrar una explicación de por qué el nombre seleccionado del programa, junto con una pequeña bibliografía de nuestra inspiración que fue Nicola Tesla.

Un segundo video piloto fue la explicación de los componentes del altar de día de muertos. En éste, así como en el primero, los guiones y videos fueron escritos en apoyo con docentes, grabados, editados y subidos por parte del equipo de diseño a las redes sociales de la “Escuela en Casa”.

Como un tercer video piloto también se propuso uno sobre sor Juana Inés de la Cruz, pero lamentablemente ese guion no fue revisado ni grabado debido a la falta de personal para la grabación, así como para la edición del material, pues por indicaciones gubernamentales todas y todos nos encontrábamos trabajando desde casa.

La idea de los videos fue planteada de la siguiente manera con la finalidad de atraer la atención de las y los alumnos:

- Explicaciones sencillas
- Palabras directas y concisas
- Videos cortos
- Uso de diversos tonos de voz, algunos chistes y/o comentarios para atraer y mantener la atención de las y los alumnos.

3.4.2 ¿Qué onda con..?

A la par de la propuesta de #YaTeslaSabes, nace la idea de crear cápsulas con carácter educativo para atacar el rezago que pueden presentar las y los alumnos en las materias de español y matemáticas.

La creación de los guiones y posteriormente la grabación de los videos tenía que ser de una forma tan rápida que permitiera incorporar a prestadores de servicio social de la Universidad Pedagógica Nacional, para apoyar en la creación de los guiones y participar en la grabación de las cápsulas. Mi apoyo como pedagoga fue proponer el desarrollo y revisión de los materiales realizados.

Para la creación de los guiones, se les presentaron a los prestadores de servicio social cuatro temas a desarrollar:

- Teorema de Pitágoras
- Funciones trigonométricas
- Movimientos literarios
- Argumentación

Se desarrollaron los guiones de forma personal y en parejas. En total se recibieron 10 guiones de los 4 temas.

Debido a que los prestadores realizaron varios guiones se optó por crear uno por cada tema, abordando todos los que enviaron. Gracias al apoyo de los prestadores de servicio social y a sus trabajos, nacieron cuatro guiones para los videos piloto.

Los primeros tres tuvieron un enfoque hacia la materia de matemáticas, y cada video se complementaba con el siguiente, además de que los contenidos eran de lo sencillo a lo complejo.

Por ejemplo, en el primer video se mostró y explicó el teorema de Pitágoras, lo que dio pie al segundo que abordó la congruencia de los triángulos, para poder pasar al tercero que estaba enfocado en las funciones trigonométricas. El cuarto y último video piloto fue sobre la materia de español del tema de Argumentación. Al igual que los puntos de la estructura de los videos de #YaTeslaSabes fue encaminada la creación de estos videos.

Todos los guiones elaborados pasaron por una serie de revisiones en donde se realizaron los cambios correspondientes.

Las redes sociales tomaron gran fuerza debido a la pandemia y la AEFM no se podía quedar atrás, lamentablemente debido a la poca atención y su institucionalización por parte de los directores y subdirectores hacia el proyecto de redes sociales, éste pasó a ser asignado al área de diseño, pero al no tener dentro del equipo a una persona con conocimientos del área educativa y también la demanda de diseños de los demás proyectos, las redes sociales se quedaron estancadas.

Las redes sociales de la AEFM abordan todos los proyectos de todas las direcciones; sin embargo, yo propondría el desarrollo de una dirección compuesta por pedagogos, docentes, diseñadores y *community managers*. Esta dirección sería la encargada del desarrollo y seguimiento de estrategias en redes sociales, donde los materiales elaborados se revisen, desarrollen y publiquen respectivamente.

Debido a la falta de personal y de que alguien estuviera presionando constantemente para mantener el proyecto, los materiales desarrollados, revisados y listos para grabar quedaron en pausa debido a que los integrantes fueron desatendiéndolo, pues eran demandados en otros proyectos.

3.4.3 Día del maíz

Otro complemento para redes sociales sería publicado el día 29 de septiembre con el motivo de festejar el día nacional del maíz. La AEFCM creó un evento conmemorativo que tuvo por objeto destacar la importancia del maíz como patrimonio cultural en nuestro país y su relevancia en la enseñanza de la identidad nacional.⁶⁴

Por ello, se me pidió crear un guion para la creación del video relacionado con el tema del maíz. La creación de éste resultó compleja, pues la indicación era que lo planteado tuviera relación con un hecho histórico de la educación, en donde se viera involucrado el maíz.

Fue así como nació la idea de crear un guion en donde el maíz fuera capaz de contar la historia a lo largo de los años. Se comenzó por la travesía de los aztecas para llegar a Aztlán, para después hablar del surgimiento, auge y posterior caída de los aztecas a manos del imperio español. El viaje incluía la Independencia y la Revolución Mexicana y, por último, hasta nuestros días.

Como podemos darnos cuenta, relacionar la historia de la educación con el maíz fue complejo, pero no hay que olvidar que la educación informal la ofrecen los contenidos de forma casual, sin planificación y en la cotidianidad del día a día, como lo fue el Día del maíz; gracias a esto pude darle una nueva perspectiva a la forma de abordar los contenidos.

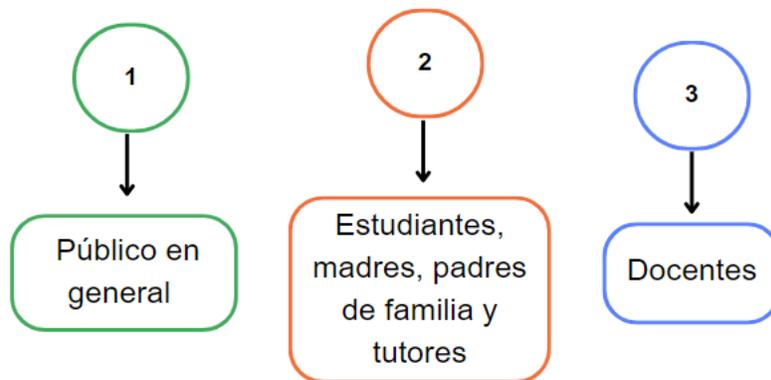
⁶⁴ Día del maíz, disponible en https://www.youtube.com/watch?v=y9wTuD67KG4&t=2447s&ab_channel=AEFCM

3.5 Creación de actividades conmemorativas del centenario SEP

El 3 de octubre del año 2021, se cumplieron 100 años de la creación de la SEP. En celebración se realizaron una variedad de actividades por parte de la SEP Central, y la AEFCM, que es específicamente la dirección en la que laboro, fue la encargada de realizar algunas convocatorias complementarias a esta conmemoración.

Las actividades propuestas se realizaron sobre tres vertientes:

Ilustración 9. Las tres vertientes de la conmemoración de la SEP



Tres convocatorias fueron las que se desarrollaron por parte de la DGIFA sobre dos de las tres vertientes: de estudiantes, madres, padres de familia y tutores, y docentes.

La propuesta de planificación, desarrollo y aplicación de la convocatoria fue por parte de un equipo multidisciplinario en el que estuve principalmente involucrada. Aunque todos los participantes conocían las tres convocatorias y se trabajó en conjunto se designó un líder o un encargado por cada una de ellas. Yo estuve a cargo del desarrollo de una, y posteriormente de la organización del material enviado de “La educación a través de nuestros ojos”.

La educación a través de nuestros ojos

Para esta convocatoria se desarrolló el objetivo, las bases del concurso, motivos de descalificación, así como seguimiento a los materiales enviados por parte de las y los alumnos.

El objetivo propuesto para la convocatoria fue el siguiente: “La compilación de galerías fotográficas para conocer los avances de la Educación en la Ciudad de México, a través de diversas habilidades asociadas a la escritura y fotografía”.

Con la finalidad de obtener los productos a tiempo se realizó el siguiente cronograma:

Tabla 7. Cronograma de actividades del centenario de la SEP

Actividad	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final
Creación "Convocatoria" (cartel)	Equipo DGIFA	13-sept	15-sept
Creación bases de la "Convocatoria"	Equipo DGIFA	13-sept	15-sept
Diseño de cartel	Equipo de diseño	17-sept	24-sept
Solicitud de correos	Equipo DGIFA	20-sept	24-sept
Ajustes - comentarios de cartel	Equipo de diseño	27-sept	1-oct
Revisión por parte del área jurídica	Área jurídica	27-sept	1-oct
Solicitud de carta (autorización de padres)	Equipo DCPSyGSR	27-sept	1-oct
Solicitud de carta (derechos)	Equipo DCPSyGSR	27-sept	1-oct
Aviso de privacidad	Área jurídica	27-sept	1-oct
Difusión de la Convocatoria (interna)	AEFCM	4-oct	28-oct
Difusión de la Convocatoria (externa)	Equipo DGIFA	4-oct	28-oct
Selección de jurado	AEFCM	25-oct	5-nov
Creación de constancia de participación	Equipo DGIFA	25-oct	27-oct
Diseño de la constancia de participación	Equipo de diseño	27-oct	29-oct
Lanzamiento de convocatoria	AEFCM	29-oct	29-oct
Atención a participantes	AEFCM	1-nov	3-dic
Recepción de documentos	AEFCM	1-nov	3-dic
Revisión de "obras"	Jurado	5-dic	7-ene

Elaboración de rúbrica para jurado	Equipo DGIFA	22-nov	29-nov
Selección de ganadores	Jurado	5-ene	14-ene
Creación de constancias con nombre	Equipo de diseño	10-ene	14-ene
Firma de constancias	AEFCM	10-ene	14-ene
Publicación de resultados	Equipo DGIFA	14-ene	14-ene
Presentación de "obras" ganadoras	Equipo DGIFA	17-ene	29-ene
Publicación en redes sociales	Equipo DGIFA	17-ene	29-ene
Ensayo de evento	Equipo DGIFA	14-feb	14-feb
Ceremonia de premiación	Equipo DGIFA y jurado	16-feb	16-feb
Seguimiento	Equipo DGIFA	30-ene	16-feb

Es importante recalcar que las fechas planteadas anteriormente no fueron cumplidas y los plazos de entrega se alargaron y/o atrasaron, debido nuevamente a la falta de personal y al constante cambio de encargados de darle seguimiento a las convocatorias.

Mi maestro, nuestra historia

Para la convocatoria de *Mi maestro, nuestra historia* se planteó el objetivo siguiente: “Reconocer la gran labor docente de las maestras y maestros, a través de la recopilación y difusión de relatos hablados y testimonios de los docentes por medio de videos, para mostrar sus experiencias, historias y logros en sus escuelas, como protagonistas de esta gran institución en conmemoración de su centenario”.

El desarrollo de esta convocatoria fue el reflejo de otra, *La educación a través de nuestros ojos*, ya que ambas se desarrollaron a la par, por lo tanto, el cronograma planteado anteriormente también fue aplicado.

Mi escuela ayer y hoy

En el concurso *Mi escuela ayer y hoy* se presentó una comparación de fotografías e historias por parte de los alumnos, y se desarrolló en el mes de marzo de 2022. Éste consistía en “consolidar, mediante la escritura y el dibujo, el intercambio de relatos entre padres e hijos sobre cómo era la escuela antes y cómo es ahora”.

Seguimiento

Para el caso de las convocatorias de *La educación a través de nuestros ojos* y *Mi escuela ayer y hoy*, fueron lanzadas el 4 de noviembre de 2021, la recepción de trabajos concluyó el día 3 de diciembre de 2021 y la publicación de resultados fue el 14 de enero de 2022.

Tabla 8. Estadísticas de actividades del centenario de la SEP

La educación a través de nuestros ojos	Se tuvo la participación de 240 estudiantes con proyectos de fotografía.
Mi escuela ayer y hoy	Se tuvo la participación de 293 estudiantes, 19 en la categoría de dibujo y 274 en la categoría de escritura.
Mi maestro nuestra historia	El lanzamiento de concurso de relatos docentes en video se realizó por parte de otra área involucrada por lo cual no se lograron obtener datos estadísticos de los participantes en esa convocatoria.

Todas las convocatorias se podrán consultar en el **Anexo 3**.

Este proyecto fue mi primer acercamiento a la realización de convocatorias con una finalidad tan importante como lo fue el centenario de la SEP. El equipo al que me integré estaba formado por una coordinadora de proyecto, que era pedagoga, dos jefes de departamento y por último yo, una pedagoga. Un punto a favor para la creación de estas convocatorias fue que todos éramos adultos jóvenes, entonces la integración del uso de las tecnologías fue más sencilla.

Consideramos la creación de las convocatorias como algo sencillo y rápido, y aunque el desarrollo de éstas fue fácil, algo que no consideramos fue su parte legal, es así como al concluir todas las revisiones de las convocatorias por las demás direcciones se optó por mandarlas al área jurídica. Esta área debió haber sido la primera en revisar los contenidos, y sus comentarios provocaron que se redistribuyeran los temas tratados de nuevo y se repitieran los procesos de revisión por parte de las direcciones con un nuevo producto.

3.6 Cápsulas OEI

En un convenio realizado con la Cooperación Española, la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), la AEFCEM y el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), se crearon 80 capsulas educativas para los niveles de preescolar, primaria y secundaria. Éstas tuvieron la misma idea del programa de “Reforzamiento del conocimiento”, que era el de ofrecer contenidos amenos, sencillos y claros de diversos temas.

El primer paso para crear las cápsulas fue realizar propuesta de la estructura que tendrían. Es así como mi participación dentro del equipo multidisciplinario tuvo gran importancia gracias a mi perspectiva de pedagogía y a la experiencia que había adquirido con la creación de guiones de proyectos anteriores.

Se realizó la propuesta de la estructura general de los guiones, así como las características específicas de creación de éstos, con la finalidad de que cualquier persona fuera capaz de crearlos con la estructura base.

La propuesta realizada fue la siguiente:

1. Inicio con pregunta detonadora (preguntas como: ¿Sabías qué? ¿Piensas qué? ¿Te has preguntado?
2. Introducción donde se dé respuesta a la pregunta detonadora y sea una entrada al tema. Esto con la finalidad de que el alumno conozca cómo aplicar el aprendizaje.

3. Desarrollo del tema de acuerdo con los aprendizajes seleccionados. Se debe considerar que debe incluir el conocimiento y no solo actividades, éstas se pueden incorporar al final de la cápsula.
4. Cierre, se puede finalizar con algunos datos curiosos o preguntas de reflexión para el alumno.

Con base en esta estructura y para identificarse con las NNAJ también se hizo la propuesta de una pandilla del conocimiento conformada por 4 niñas y niños con diferentes intereses, gustos y habilidades distintas. En la pandilla se encontraba Loe, Dani, Jaime, Majo y la mascota de la pandilla llamada Ajojo. Esta propuesta se transformó y se dejó tener una mascota, en su lugar se incorporó la Maestra Ajojo, pero la esencia seguía siendo la misma, un personaje que acompañaba a la pandilla a explorar el conocimiento.

La realización de los guiones fue por parte de otro equipo multidisciplinario que ocupó como base la estructura propuesta. Más adelante estos guiones pasaron por revisión por otros equipos multidisciplinarios realizando los cambios comentados. Es así como se crearon las 80 cápsulas educativas que se encuentran disponibles en la página de la “Escuela en Casa”, listas para su reproducción en las escuelas.⁶⁵

La complejidad de este proyecto fue la gran cantidad de guiones que se tenían que desarrollar en un tiempo corto y la falta de una capacitación más detallada a las personas que se iban a encargar de desarrollarlos.

Fue complicado ofrecerles a los docentes una estructura base que fuera fresca e innovadora y que la entendieran, ya que la mayoría de los profesores eran personas mayores, con muchísimos años de experiencia dentro del gobierno. Y si bien la experiencia de su área de conocimiento era de suma importancia, se volvían “tediosos” y poco entendibles los guiones.

⁶⁵ Las cápsulas se encuentran disponibles en el siguiente link: <https://laescuelaencasa.mx/escuela-en-casa/educapsulas/>

Los guiones pasaron por muchas revisiones efectuadas por diversas personas; sin embargo, al llegar al producto final entregado por la OEI nos dimos cuenta de múltiples errores que podían haber sido corregidos desde la primera versión del guion.

Tristemente no me vi involucrada en la revisión de estos guiones, si pudiera regresar el tiempo a ese momento del proyecto propondría la realización de una rúbrica o la integración de prestadores de servicio social para ayudar a los docentes a darles ideas y vocabulario más fresco para las NNAJ.

3.7 Viernes de Minecraft

Minecraft es uno de los juegos más vendidos en toda la historia, y es de gran atracción para las y los niños. Uno de los beneficios de tener una cuenta institucional de Office es la de tener una versión educativa de Minecraft totalmente gratis. Con la finalidad de dar a conocer a todos este beneficio y siguiendo la misma línea de “Prepárate para el ingreso a media superior” se desarrolló el programa “Viernes con Minecraft”.

Un programa donde todos los viernes durante 16 sesiones se abordarían diferentes asignaturas dentro del juego en los “mundos”. Un distintivo de este programa en comparación con los otros era la oportunidad de que las y los niños pudieran entrar al mundo que se estaba presentando en el “en vivo” y resolver los problemas planteados.

El proyecto al momento de la realización de este informe, ha pasado cuatro temporadas en las que he participado activamente:

Tabla 9. Temporadas del proyecto Minecraft

Nombre de la temporada	Días de transmisión	Número de sesiones
Viernes con Minecraft	Viernes	20
Verano con Minecraft	Todos los martes del mes de agosto	4
Creando con Minecraft. Temporada 2.0	Martes y viernes	26
Crea y aprende. Minecraft Education 3ra temporada	Martes y viernes	36

Minecraft en su versión educativa es una gran idea de actualización de las nuevas formas de aprender con apoyo de las tecnologías. Cuando se propuso la idea de desarrollar estos en vivos de los mundos fue complejo ya que el equipo a cargo de este proyecto estaba conformado por: un asesor de tecnologías de información, un docente, una psicóloga educativa y una pedagoga todos los integrantes con conocimientos muy básicos o hasta casos nulos relacionados al juego.

La primera solicitud de la AEFM a Microsoft fue la de ofrecer una capacitación exprés al equipo para el desarrollo de mundos, lamentablemente prejuzgamos el juego de Minecraft como algo sencillo y rápido de aprender y al adentrarnos poco a poco al desarrollo de mundos nos dimos cuenta de que teníamos muchas deficiencias en comparación con los niños de 12 años, población a la cual iban a ser enfocados los “en vivo”.

Los contenidos abordados y los datos estadísticos de las transmisiones se pueden observar en la siguiente tabla:

Tabla 10. Datos estadísticos de los Viernes de Minecraft

	Asignatura	Tema	Visitas	Liga a Youtube
1	Introducción	Minecraft EE	13.709	https://www.youtube.com/watch?v=JRwQvqbg9fI&t=54s&ab_channel=AEFCM
2	Matemáticas	Fracciones I	4561	https://www.youtube.com/watch?v=KKIWdIpkVAs
3	Matemáticas	Fracciones II	6362	https://www.youtube.com/watch?v=W-qRsZ9WCUo
4	Español	Comprensión lectora	3047	https://www.youtube.com/watch?v=76XLX9aPuLI
5	Español II	Comprensión lectora y noticia (Quijote)	6290	https://www.youtube.com/watch?v=D-VAlt2sX8Q&ab_channel=AEFCM
6	Ciencias I. Biología	Sistema circulatorio	3722	https://www.youtube.com/watch?v=qVa1BZIJ3Iq
7	Ciencias II. Física	Gravedad, Fricción, Densidad, Velocidad y Rapidez	3036	https://www.youtube.com/watch?v=fV3W24d0q2E&ab_channel=AEFCM
8	Ciencias III- Química	Elementos y compuestos	2025	https://www.youtube.com/watch?v=5T4UHnbnD0g&ab_channel=AEFCM
9	Tecnología	Principios de programación	1508	https://www.youtube.com/watch?v=h0UnKmRtaek
10	Tecnología	Retos de programación con el agente	1595	https://www.youtube.com/watch?v=U_s1PIIwUE&ab_channel=AEFCM
11	Feria de temas	Retos en el mundo con todo lo aprendido	2271	https://www.youtube.com/watch?v=BNYtlqOnNY8&ab_channel=AEFCM
12	Matemáticas	Ecuaciones Algebraicas	1433	https://www.youtube.com/watch?v=-7iOfuhAAPA&ab_channel=AEFCM

13	Matemáticas	Ecuaciones Algebraicas II	1549	https://www.youtube.com/watch?v=-qqMjPe0FB4
14	Español	Español comprensión lectora (Cuentos y Novelas)	2030	https://www.youtube.com/watch?v=SiaHnZXh4Uo&ab_channel=AEFCM
15	Español	Español comprensión lectora (Cuentos y Novelas)	1296	https://www.youtube.com/watch?v=xG7sRLu1z9E&ab_channel=AEFCM
16	Multiplataformas	Jurassic Park	1054	https://www.youtube.com/watch?v=jzvxJsXk_h0
17	Multiplataformas	Construcciones del mundo	1258	https://www.youtube.com/watch?v=AaOnKnoimIA
18	Historia y civismo	Ciudadanos activos	868	https://www.youtube.com/watch?v=LdY9qtJxISw&t=346s&ab_channel=AEFCM
19	Historia y programación	Agente del tiempo	887	https://www.youtube.com/watch?v=LdY9qtJxISw&ab_channel=AEFCM
20	Física	Formula 1 y automovilismo	926	https://www.youtube.com/watch?v=Kqk9CgscOwA&ab_channel=AEFCM
21	Cierre viernes de Minecraft	Mundo de Harry Potter	929	https://www.youtube.com/watch?v=1jncvNK4C0g

Las primeras sesiones fueron complejas, ya que las y los alumnos al ver nuestro bajo conocimiento en este juego nos hacían malas pasadas, como romper los mundos o cerrarlos. Conforme las sesiones iban avanzando nuestros conocimientos en este juego también, gracias a la incorporación al equipo de un joven de preparatoria interesado en el proyecto de Minecraft. Podríamos decir que fue nuestro *sensei* en el juego, ya que él era todo un experto y gracias a su apoyo los mundos propuestos para las sesiones atraían la atención de las y los alumnos, pues eran adecuado a sus conocimientos del juego.

A lo largo de las sesiones se decidió integrar la participación de diversos NNAJ en los “en vivo”, esto complejizó la preparación de las sesiones, ya que debíamos preparar a las y los niños para una transmisión y mostrarles los mundos para que los conocieran días antes de la transmisión, tuvieran la oportunidad de estudiar los contenidos y a la par el guion que se usaría.

Además de que la selección de niñas y niños debía ser muy cuidadosa, pues debían contar con ciertas características como lo son: tener con computadora que aguantara la transmisión en vivo y el juego de Minecraft, internet estable, sin pánico a equivocarse, pues se evitaba poner a los niños en situaciones incómodas o realizarles preguntas que no pudieran contestar para que no sufrieran *bullying* en el chat o con sus compañeros de clase que miraban los “en vivo”; y por último con la habilidad de leer un guion y si sentían la confianza, leer los comentarios del chat.

Otra complicación que existió al incorporar a las niñas y niños fue nuevamente el miedo de algunos integrantes dentro del equipo de que los chicos fueran a decir algo incorrecto y no se apegaran al guion proporcionado. Esta idea fue constante y compleja. Resultó difícil quitar en las personas esta preocupación, pero al proporcionarles un guion ya establecido a los niños, éste era leído de forma aburrida o simplemente las palabras que ahí se encontraban no eran parte de su vocabulario cotidiano, recordemos que el vocabulario de los adultos es un poco más complejo que el usado por un niño de entre 12 y 15 años; así que se optó por crearles guiones con palabras sencillas y se les ofrecía la oportunidad de cambiarlos de tal forma que ellos se sintieran cómodos con lo que decían.

La búsqueda de mundos, así como la adecuación de los contenidos es algo muy complejo y demandante. Además, los días de transmisión eran cercanos y había poco tiempo entre una emisión y otra. Propondría reducir las transmisiones a una a la semana para ofrecer a las y los alumnos contenidos con mayor calidad.

Capítulo 4

4. Valoración crítica del trabajo profesional desempeñado como pedagoga

La pandemia resaltó las múltiples deficiencias que tiene el sistema educativo, ya que no estaba preparado para ofrecer a la población una educación a distancia y con tan poco tiempo de planificación. Tanto los docentes como los estudiantes y las madres y los padres de familia no estaban capacitados ni preparados para este modelo.

Tuve la oportunidad de entrar a trabajar a la AEFCM a menos de un mes de declararse la pandemia, y podría decirse que fue un balde de agua fría para mí porque no contaba con experiencia laboral y menos en un contexto de pandemia, es decir, un trabajo virtual. Considero que para ser mi primer trabajo obtuve muchísima experiencia de distintas personas en un lapso muy corto de tiempo. Si bien mi práctica laboral era nula, gracias al poco tiempo de haber egresado los conocimientos de mi carrera se encontraban frescos, y me di cuenta de que todo lo que te enseñan las maestras y maestros en la Facultad, aunque no es cien por ciento apegado a la realidad, sí brinda las bases necesarias para poder desarrollar los conocimientos y adaptarlos al contexto actual.

Fueron bastantes e interesantes los proyectos en los que me vi involucrada o en los que desarrollé ideas nuevas, y lo interesante fue que, debido a la composición de los diversos equipos multidisciplinarios, las ideas innovadoras que proponía iban tomando forma, gracias a la retroalimentación de todas y todos.

Tuve la oportunidad de proponer y desarrollar los proyectos desde una dirección donde todos éstos llegaban a las escuelas de educación básica de la CDMX y así crear gran impacto para todos los NNAJ.

La educación y las formas de aprender se están transformando, durante este tiempo que estoy laborando en la AEFCM muchísimos cambios se están desarrollando, éste es un momento histórico para la educación y tuve la oportunidad de conocer y ver estas transformaciones desde adentro del sistema educativo.

A lo largo de la carrera de pedagogía obtuve muchísimos aprendizajes que fueron de gran apoyo para la realización de los distintos proyectos. Los conocimientos que considero esenciales hasta el momento serían destacar la gran importancia de la didáctica y específicamente la de los planes y programas de estudio; aprender a tener la capacidad de discriminar los distintos materiales con los que se cuentan o aprender a plantear el desarrollo más adecuado de acuerdo con los temas para garantizar el correcto aprendizaje de las NNAJ.

Al momento de trabajar en un organismo como la AEFCM que se encuentra dentro del sistema formal se podría pensar que la educación no formal no tiene presencia o es poca, pero al laborar aquí me doy cuenta que tanto la educación formal como la no formal tienen gran importancia y podría decir que dentro del gran mundo tecnológico en el que nos encontramos la educación no formal dentro de las tecnologías tienen la misma importancia que la educación formal debido a la gran demanda de contenido de las distintas redes sociales que existen y el consumo tan constante que existe dentro de la población, esto relacionado completamente a la asignatura de problemas contemporáneos de la educación que nos da las bases para poder realizar un análisis introspectivo sobre las necesidades y entender el porqué de ciertos proyectos desarrollados.

Siendo una generación que creció con el desarrollo de las tecnologías, me doy cuenta de que dentro del gobierno es necesario empezar a implementarlas de forma correcta y constante la tecnología, ofreciendo a todos las NNAJ y docentes las herramientas necesarias. Dejando de satanizar las tecnologías y empezarlas a ver como unos grandes aliados para el aprendizaje.

Gracias al primer acercamiento que tuve en las asignaturas de educación no formal, tecnologías de la educación, comunicación y administración educativa no vi como algo raro la integración de la educación a un formato tecnológico, hablando dentro de un contexto educativo, lo cual me dio las facilidades y la apertura de poder integrar los contenidos necesarios dentro de los distintos proyectos de educación no formal en los que las tecnologías eran la base para su desarrollo.

Lo que fue nuevo para mí como pedagoga fue la integración de los videojuegos a un contexto educativo, que se me hace una muy buena opción de atraer la atención de los alumnos. Lo complejo para mí fue que, si bien conocía a grandes rasgos el juego, fue más complejo aprender a jugarlo y con ello desarrollar los contenidos de manera aterrizada al juego. Aunque en la carrera no te enseñan la educación en los videojuegos, no consideraría mal adecuar una clase a este tipo de pedagogía de forma más general. Ya que, si bien este tipo de videojuegos es algo nuevo e innovador, puede pasar que en algunos años este tipo de juegos puede ser obsoleto.

He aprendido muchísimo y aún falta por aprender más, pues estar en constante actualización es de gran importancia para poder desarrollar diversos proyectos educativos de acuerdo con el entorno social, cultural y político.

Como pedagoga y dentro de la AEFCEM, específicamente en la DGIFA, me doy cuenta de la gran responsabilidad y compromiso que tengo con la educación, así como mi apertura a la innovación en la aplicación de las nuevas tecnologías y metodologías en los procesos educativos. Si bien no estoy sola dentro de esta dirección es importante tener apertura, ya que en la mayoría de los casos las ideas que se proponen ya no son tan acertadas a los contextos actuales y el hecho de ser joven dentro de los equipos multidisciplinarios permite que las nuevas propuestas tengan ideas más innovadoras y apegadas al contexto.

Conclusiones

Como se puede ver a lo largo de este informe, la pandemia orilló a cambiar las formas de enseñar y aprender con apoyo de las tecnologías, si bien también abrió una brecha entre las y los alumnos que pudieran acceder a ellas.

Como pedagogas y pedagogos debemos estar preparados y con la apertura necesaria para poder integrar metodologías innovadoras de acuerdo a los distintos contextos en los que nos encontramos.

Trabajar en la AEFM es una experiencia llena de retos, ya que las formas de aprender, y en general todo, va cambiando. Tratar con personas que ya tienen muchos años dentro de la institución puede por momentos hacernos sentir que estamos nadando a contracorriente y que no avanzamos, pero con el tiempo me doy cuenta de que gracias a las propuestas y desarrollo de los nuevos proyectos y a su éxito son escuchadas mis ideas nuevas y frescas dentro de un grupo de directores con muchos años de experiencia dentro del organismo. Por ejemplo, el simple hecho de dejarme proponer ideas nuevas para presentaciones o proyectos, además de brindarme la oportunidad de presentarlos y en algunos casos hasta llevarlos a cabo.

También me percaté de que desarrollar diversos guiones para redes sociales a veces es un poco complejo, ya que la creación de contenido tan constante y demandante puede hacernos caer en la repetición del mismo formato de contenido. Por ejemplo, el desarrollo de las cápsulas de la OEI no son muy diferentes a la idea planteada de los complementos de redes sociales como lo fue #YaTeslaSabes o ¿Qué onda con..? Trabajar en una institución gubernamental en donde es preciso experimentar constantemente con ideas nuevas resulta todo un desafío, ya que las cosas tienen que salir tan rápido que se ocupan “las mismas recetas” para distintos proyectos.

A lo largo de toda la carrera nos hacen trabajar en equipos y con ellos debemos aprender a mediar ideas, a dar ideas o saber retroalimentarlas sin ofender y trabajar colaborativamente una idea. Lo cual me parece una fantástica idea porque cuando nos integramos al ámbito laboral, el trabajo en equipos multidisciplinarios es algo constante y no es ningún problema integrarse a estos equipos cuando ya traes un antecedente de como trabajar en equipos.

Cuando escribía este informe una profesora me dijo ¿qué le dirías y aportarías a las nuevas generaciones sobre tu labor como pedagoga?

Me doy cuenta que trabajar en gobierno es complicado, pero no imposible. Otra cosa que les diría a los egresados es no dejar al final el proceso de titulación, si bien este es un informe académico de trabajo profesional, una vez que uno ingresa al ámbito laboral es complicado retomar la parte académica ya que tenemos más responsabilidades laboralmente.

Es tarea de todas y todos los pedagogos empezar a abrir camino y reclamar nuestro lugar dentro de las instituciones que involucren a la educación, es muy importante tener especialistas en educación que estén viendo cómo mejorar e innovar.

La pedagogía nos ayuda a sensibilizar y crear cosas nuevas a partir de grandes experiencias y nos hace dar cuenta que la educación puede ser un gran aliado para transformar a las personas, la sociedad y el mundo. Me doy cuenta de que la educación es una tarea titánica viendo todas las necesidades que tenemos, pero nada es imposible y sé que, con esfuerzo y posibilidad, todo es posible.

Trabajar en gobierno es y será un gran reto que me dejó grandes experiencias y me hizo comprender el porqué de ciertas cosas y cómo la educación no se puede cambiar únicamente de un año a otro, ya que se ven involucradas muchas direcciones y áreas dentro del gran mundo de la educación dentro de la Ciudad de México.

En resumen, agradezco la oportunidad que tuve de incorporarme a la AEFCM durante un hecho histórico coyuntural como lo fue la pandemia, y en su momento el cambio a la Nueva Escuela Mexicana.

Bibliografía por capítulo

Capítulo 1.

- AEFCM, “Funciones”, *Gobierno de México*, https://www.aefcm.gob.mx/quienes_somos/dgifa/index.html
- ___, “Funciones DGPPEE”, *Gobierno de México*, https://www.aefcm.gob.mx/quienes_somos/dgppee/funciones.html
- ___, “Estadística Educativa e Inmuebles AEFCM”, *Gobierno de México*, https://www.aefcm.gob.mx/inf_sep_cdmx/estadisticas/index.html
- ___, “Quienes somos”, *Gobierno de México*, https://www.aefcm.gob.mx/quienes_somos/index.html
- Archivo General de la Nación, “#AGNRecuerda la creación de la SEP con José Vasconcelos”, en *Gobierno de México*, <https://www.gob.mx/agn/articulos-agnrecuerda-la-creacion-de-la-sep-con-jose-vasconcelos?idiom=es>
- DGENAM, “Quienes somos”, *Gobierno de México*, <https://www.aefcm.gob.mx/dgenam/quienes-somos/>
- ILCE, “25 de Julio 1921. Decreto de la creación de la secretaria de Educación Pública José Vasconcelos”, en *Red Escolar*, https://redescolar.ilce.edu.mx/sitios/micrositios/25_julio_SEP_creacion/
- Larroyo, Francisco, *Historia Comparada de la Educación en México*, México, Porrúa, 1976, 588 p.
- Muñoz, Alicia, “Ideales y aplicaciones de la enseñanza moderna en México durante el porfiriato” en *Revista de la Universidad Autónoma de Yucatán*, <https://www.revistauniversitaria.uady.mx/pdf/233/ru2335.pdf>
- Reyes Heróles, Jesús, “Educar para construir una sociedad mejor”, en *Gobierno del Estado de México*, http://subeducacionbasica.edomex.gob.mx/sites-/subeducacionbasica.edomex.gob.mx/files/files/Sintesis%20de%20libros/1-38/19_epcusm.pdf
- SEP, “Decreto publicado el 23 de octubre de 2017 en el Diario Oficial de la Federación”, *Diario oficial*, https://www.aefcm.gob.mx/normateca/disposiciones_normativas/AEFCM/Decreto_Cambio_de_Nombre_AEFCM.pdf

Capítulo 2.

Caldevilla-Domínguez, David, “Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0” en *La sociedad digital actual*, https://www.researchgate.net/publication/27965705-6_Las_Redetas_Sociales_Tipologia_uso_y_consumo_de_las_redes_20_en_la_sociedad_digital_actual

CODAES, *Redes sociales y Web 2.0*, UNAM <https://lumen.uv.mx/recursoseducativos/exocerebro/pdf/3-Redes-sociales.pdf>

García-Valcárcel, Ana, “Recursos digitales para la mejora de la enseñanza-aprendizaje”, Salamanca, Universidad de Salamanca, p. 58

George, Carlos, “Alfabetización y alfabetización digital”, en *Revista Científica Transdigital*, <https://www.revistatransdigital.org/index.php/transdigital/article/view/15/5>

Gros, Begoña, (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Graó, 2008, p. 148

Hutt, Harold, “Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión” en *Revista Reflexiones*, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72923962008>

INEGI, “Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares”, <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2020/>

—, “Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares”, <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2022/>

Manghi, Dominique, Crespo, Nina, Bustos, Andrea, y Haas, Valentina, “Concepto de alfabetización: ejes de tensión y formación de profesores”, en *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/1038/1445>

OCDE, “Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina”, en OCDE, https://www.oecd.org/skills/centreforskills-/Aprovechar_al_m%C3%A1ximo_la_tecnolog%C3%ADa_para_el_aprendizaje_y_la_formaci%C3%B3n_en_Am%C3%A9rica_Latina.pdf

Osuna, Sara, “Aprender en la Web 2.0. Aprendizaje colaborativo en comunidades virtuales”, en *La educ@cion revista*, http://www.educoas.org/portal/la-educacion_digital/laeducacion_145/articles/art_osuna_es.pdf

SEMS, “Presenta SEP la estrategia Reforzamiento del Conocimiento para estudiantes que ingresarán al Bachillerato”, https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/en_mx/sems/Presenta_SEP_la_estrategia_Reforzamiento_del_Conocimiento_para_estudiantes_que_ingresaran_al_Bachillerato

SEP, “Agenda Digital Educativa.MX”, https://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta-/64/2/2020-02-051/assets/documentos/Agenda_Digital_Educacion.pdf

Siemens, George, “Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital”, Trad. Diego Leal, https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

Smitter, Yajahira, *Hacia una perspectiva sistémica de la educación no formal* <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102213.pdf>

Statista, *Consumo promedio diario de algunas redes sociales y sitios web antes y durante la pandemia de COVID-19 en México*, <https://es.statista.com/estadisticas/1173702/tiempo-invertido-redes-sociales-mexico/>

Trilla, Jaume, *La educación fuera de la escuela*, Barcelona, Ariel, 1993, p. 284

UNESCO, “Qué debe de saber sobre la alfabetización”, <https://www.unesco.org/es/literacy/needknow#:~:text=La%20alfabetizaci%C3%B3n%20es%20un%20proceso,el%20desarrollo%20sostenible%20y%20la>

Universidad Complutense de Madrid, “Diez criterios para mejorar la calidad de los materiales didácticos digitales” <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bits-treams/ac7b85ef-8853-46d1-9a7e-926291a852e5/>

Universidad de Costa Rica, “Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión” en *Revista Reflexiones*, <https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>

Universidad ICESI, “SAMR, modelo para integrar las tic en procesos educativos”, <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>

Universidad de Palermo, “El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC’s) para mejorar el alcance académico” https://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.pdf

Capítulo 3

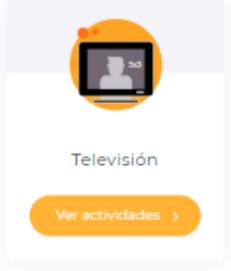
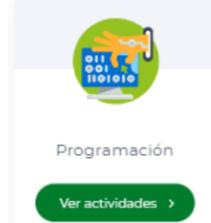
Diario Oficial de la federación, Acuerdo número 02/03/20, consultado 13 de noviembre 2023, https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5589479&fecha=16/03/2020#gsc.tab=0

—, Acuerdo número 01/04/2020, consultado 13 de noviembre 2023, https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5590981&fecha=01/04/2020#gsc.tab=0

—, Acuerdo número 30/04/2020, consultado 13 de noviembre 2023, https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5592554&fecha=30/04/2020#gsc.tab=0

Anexos

Anexo 1. Distribución de los botones de la página “La escuela en casa”, antes “Aprende en casa.mx”

Alumnos				
 Educación inicial	 Preescolar	 Primaria  Secundaria	 Educación especial	 Educación para adultos
 Televisión Ver actividades >				
 Primeros pasos Ver actividades >				
 Reforzamiento del conocimiento Ver actividades >				
Actividades lúdicas				
	 Programación Ver actividades >			
	 Activación física Ver actividades >			
	 Socioemocional Ver actividades >			

 Educación inicial	 Preescolar	 Primaria  Secundaria	 Educación especial	 Educación para adultos
 <p>Fichas de repaso</p> <p>Ver actividades ></p>				
 <p>Lecturas</p> <p>Ver actividades ></p>				
 <p>Videos</p> <p>Ver actividades ></p>				
 <p>Libros de texto gratuitos</p> <p>Ver actividades ></p>				
<p>Aplicaciones de práctica</p>				
 <p>Inglés</p> <p>Ver actividades ></p>				

 Educación inicial	 Preescolar	 Primaria  Secundaria	 Educación especial	 Educación para adultos
	 <p>Salud y alimentación</p> <p>Ver actividades ></p>			
		 <p>Videojuegos</p> <p>Ver actividades ></p>		
		 <p>Retos</p> <p>Ver actividades ></p>		
		<p>Actividades lúdicas</p>		

Anexo 2. Guion del 1er Facebook Live

Escaleta ¡Prepárate! Para el ingreso a media superior

Proyecto Facebook: Participación de los estudiantes de mi escuela en el proyecto
Fecha: 24 de febrero
Horario: 12:00
Número de sesión en Facebook Live: <u>01</u>
Área: Física
Temática para tratar: 1) Tiro vertical, movimiento uniformemente retardado, y 2) Segunda ley de Newton

MOMENTO 1	
ERANDI	<p>Hola, soy Erandi.</p> <p>Sabemos que esta cuarentena nos ha afectado a todos; y a mí, por ejemplo, me ha costado mucho trabajo estudiar y prepararme para el examen de ingreso a la educación media superior y supongo que a ti también ¿no? Me duele el estómago de solo pensar en el examen y tener que aprender tantos temas solos y por nuestra cuenta y obvio que, con la ayuda de nuestros maestros, aunque estén lejos de nosotros.</p> <p>Por eso la SEP a través de la AEFM y en colaboración con algunos profes, nos juntamos para que tú y yo podamos entender mejor algunos temas y salgamos victoriosos quedándonos en algunas de nuestras opciones.</p> <p>Puede que no sientas confianza en todos los conocimientos que tienes, pero no te preocupes porque estoy segura de que con estos repasos podrás entender mejor las preguntas del examen.</p> <p>Hoy nos van a acompañar las Maestras Bárbara y Beatriz en la parte de lenguaje de señas y Vic que estará leyéndolos en los comentarios.</p> <p>Hola Vic.</p>
VÍCTOR	<p>¡Hola Erandi! Yo estaré a cargo de los comentarios y todas las dudas que tengan a lo largo del en vivo. No olviden ser respetuosos en el chat y espero que disfruten</p>

	del directo. Presta atención porque habrá preguntas con premio, pero más adelante les contamos de qué trata.
--	--

ERANDI	<p>Me encontré una pregunta complicada y aún no sé cómo resolverla del todo. Invité a la maestra Ixchel para que nos apoye a resolverlo.</p> <p>Hola maestra.</p>
--------	---

Cortinilla del problema	
--------------------------------	--

MAESTRA IXCHEL	<p>Hola Erandi, hola a todos.</p> <p>Erandi, vamos a leer, entender y resolver el problema, así como las opciones de respuesta ...</p> <p style="text-align: center;">Proyectar pantalla Mtra. Ixchel</p> <p>Calcular la distancia recorrida por el móvil...</p> <p>Comencemos por identificar los datos que tiene el problema para resolverlo. En la gráfica, el tiempo lo podemos ver abajo, es decir, en el eje de las "x" (horizontal), mientras que en el eje de las "y" (vertical) tenemos a la velocidad, eso significa que vemos la representación gráfica de un objeto que se mueve con una velocidad de 20m/s durante 5 segundos.</p> <p>Con esto sabemos que se trata del tema Movimiento Rectilíneo Uniforme, ya que se da en línea recta y es uniforme porque la velocidad es constante, de tal manera que puedo tomar cualquier intervalo de tiempo y la velocidad del recorrido será siempre la misma.</p> <p>Este movimiento tiene dos implicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La primera es que a distancias iguales, tiempos iguales, es decir, si un objeto recorre 4 metros en 2 segundos en un primer momento y en un segundo momento, también habrá recorrido 4 metros en 2 segundos, y así consecutivamente, por lo que, en movimiento rectilíneo uniforme a distancias iguales, tiempos iguales. • La segunda, es que la aceleración es nula o vale cero porque la velocidad es constante.
-----------------------	---

	Del movimiento rectilíneo uniforme sabemos que la velocidad es igual a la distancia sobre el tiempo, aplicando esta fórmula de manera directa no podemos calcular la distancia que requiere el problema, por lo tanto Erandi, ¿qué debemos hacer?
ERANDI	Entonces tenemos que despejar la d ¿no? ¿Cómo podemos despejarla maestra?
MAESTRA IXCHEL	Pasando el tiempo con operación contraria del otro lado de la igualdad, es decir, cómo está dividiendo pasa multiplicando. De tal manera que la fórmula a usar dice distancia es igual a velocidad por tiempo.
ERANDI o VÍCTOR	Por ejemplo, maestra si el problema nos pidiera calcular el tiempo, entonces de la fórmula tendríamos que despejar la "t".
ERANDI	Sí, la velocidad pasa del otro lado del signo de igual dividiendo, ¿es correcto maestra?
MAESTRA IXCHEL	Así es, de esta fórmula movemos a la velocidad que está multiplicando y la pasaríamos dividiendo del otro lado del igual. Sustituyendo los datos que nos proporciona el problema, en la fórmula distancia es igual a velocidad por tiempo, tenemos que la distancia es igual a 20 m/s por 5 segundos. Iniciemos con las cantidades 20 por 5 es igual a 100, no debemos olvidar las unidades de medida, tenemos segundos que multiplican y segundos que dividen, entonces por esta razón simplificamos, así obtenemos como resultado 100 metros.
ERANDI	Entonces escojo la A, la respuesta es 100 metros. Mtra. Ixchel, en mi guía vienen dos palabras que parecen un poco parecidas, son velocidad y rapidez, ¿es lo mismo?
MAESTRA IXCHEL	Te explico, recuerda el tema de magnitudes escalares y vectoriales, una escalar es una magnitud que incluye un valor numérico con su unidad de medida, por ejemplo, de nuestro problema los 5 segundos. Una magnitud vectorial es diferente, tiene valor numérico con su unidad de medida, dirección y sentido, por ejemplo, un auto que se mueve 20 metros sobre segundo hacia el norte, la rapidez es únicamente la magnitud de la velocidad.
ERANDI	Entonces la magnitud de la velocidad es la rapidez, en el problema la rapidez es de 20 m/s porque no indica los valores de dirección ni sentido. Vic, ¿cómo vamos en los comentarios?, ¿tenemos algunas dudas?

VÍCTOR	<p>Pregunta 1 del público.</p> <p>Sí, tenemos una pregunta, ¿cuántas gráficas para velocidad existen?</p>
MAESTRA IXCHEL	<p>Si te refieres a cuántos tipos de movimiento rectilíneo uniforme de los objetos en gráficas de posición - tiempo existen, entonces son dos. La gráfica de velocidad contra tiempo o rapidez contra tiempo, como la del ejercicio que acabamos de revisar y la gráfica de distancia contra tiempo.</p>
VÍCTOR	<p>Pregunta 2 del público.</p> <p>También tenemos otra pregunta:</p> <p>Si uno de los problemas incluye segundos, metros, kilómetros y horas, ¿cómo hago la conversión?</p>
MAESTRA IXCHEL	<p>Si es de m/s a km/h, multiplicamos la cantidad por 3600 y la dividimos entre 1000, esto a razón de que 1000m equivale a un kilómetro y 3600 segundos a una hora.</p> <p>Iniciemos con km/h a metros/s multiplicamos la cantidad por mil y la dividimos entre 3600, esto porque 1 km es igual a 1000 metros, mientras que 1 hora es igual a 3600 segundos.</p> <p>Erandi o Vic, ¿me ayudan a colocar en el chat un material sencillo que pueden ayudarnos a entender esto de las conversiones?</p>
ERANDI	<p>Mtra. Ixchel muchas gracias por su ayuda.</p>
VÍCTOR	<p>Si van teniendo dudas sobre preguntas parecidas a éstas, es momento de dejarlas en el chat para que nuestros maestros nos ayuden y no se queden con la duda.</p>
ERANDI	<p>Vic te propongo un reto, ¿va?</p>
VÍCTOR	<p>Ah caray, ¿y por qué solo a mí? ¿Por qué no a todos?</p>
ERANDI	<p>Va, los reto a contestar las siguientes preguntas.</p>
VÍCTOR	<p>Las preguntas las van a poder encontrar al terminar este Live en nuestro Facebook, y los primeros tres comentarios con la respuesta correcta se llevarán un premio.</p>
	<p>Cortinilla: Preguntas Reto</p>

MOMENTO 2	
ERANDI	La física parece una de las materias que a primera vista causa dificultades para aprender, pero no es así, a veces solo es necesario analizar y entender la pregunta como sucede en este otro problema:
Cortinilla del problema	
ERANDI	El maestro Daniel se ofreció a explicarnos cómo resolver este problema. Hola, maestro.
MAESTRO DANIEL	<p>Hola chicos.</p> <p>Analicemos lo siguiente:</p> <p style="text-align: center;">CORTINILLA DE VECTOR</p> <p style="text-align: center;">(Explicación de la imagen del profesor Daniel)</p> <p>Los datos que nos proporciona el problema son fuerza F y masa m, el dato que nos proporcionan es la aceleración con un valor de 50 metros por segundo al cuadrado.</p> <p>De las leyes de Newton, la segunda relaciona la fuerza, la masa y la aceleración con la fuerza es igual a masa por aceleración, como el problema nos pide el resultado de la aceleración, de esta fórmula es necesario despejar la aceleración, veamos cómo en la siguiente cortinilla.</p> <p style="text-align: center;">CORTINILLA DE DESPEJE</p> <p>Una vez que despejamos la aceleración nos queda aceleración es igual a la fuerza dividida por la masa.</p> <p>Analizando la fórmula vemos que si la masa aumenta la aceleración disminuye, con esta deducción es posible descartar dos de las posibles respuestas.</p> <p>El inciso A es igual a 500 m/s^2, que es mayor a la aceleración que esperamos encontrar.</p> <p>El inciso B es igual a 50 m/s^2 que es idéntica a la aceleración que se está proporcionando.</p> <p>Por lo tanto, descartamos los incisos A y B.</p>

	Los resultados que descartamos de las 4 opciones son A y B.
ERANDI	<p>Maestro Daniel, esto se debe a que la masa aumentó, por lo tanto, la aceleración disminuye, ¿verdad?</p> <p>Podríamos descartar el inciso A y B.</p>
MAESTRO DANIEL	<p>Es correcto, a eso se le conoce como inversamente proporcional, por ello, nos quedan dos posibles resultados, los incisos C y D.</p> <p>Ahora veamos cómo podemos encontrar cuál de las dos respuestas es la que resuelve el problema.</p> <p>Como el problema no proporciona un valor específico para la fuerza y la masa, asignaremos un valor unitario a la fuerza y a la masa, es decir, el número 1.</p>
ERANDI	¿Por qué el número 1?
MAESTRO DANIEL	<p>El número 1 es el valor unitario que como cualquier otro valor numérico se le puede asignar a una variable que desconocemos, pero al utilizar el valor unitario nos facilita realizar los cálculos.</p> <p>Por lo tanto, $F = 1$ y $m = 1$</p> <p>Como ya tenemos la forma de calcular la aceleración sustituimos estos valores en la fórmula $a = F/m$</p> <p>$a = 1/1$ obteniendo el resultado de 1 m/s^2</p> <p>Pero como el problema nos dice que la masa aumenta 10 veces, apliquemos esta consideración:</p> <p>$a = 1/10$ de donde tenemos que la aceleración es igual a 0.1 m/s^2, si observamos la aceleración disminuye en décimos.</p>
ERANDI	<p>La respuesta es el inciso C, ¿verdad maestra?</p> <p>Vic, ¿tenemos alguna duda?</p>
MAESTRO DANIEL	Así es, el inciso C es la respuesta correcta puesto que es la única que está manifestada en valor de décimos.
VICTOR	<p>Pregunta 1 del público.</p> <p>Tenemos algunas dudas de nuestro problema.</p>

	Charly dice: ¿cuáles son las unidades con que se mide la fuerza?
MAESTRO DANIEL	<p>Hay que considerar que la fuerza es un vector, esto significa que tiene Dirección, Magnitud y Sentido.</p> <p>La Dirección es hacia donde se orienta, la Magnitud la cantidad de fuerza que se aplica y el Sentido hacia donde se aplica la fuerza, en sentido positivo o negativo.</p> <p>Se mide en newton y Dina.</p> <p>$1 \text{ N} = 1 \text{ kg m/s}^2$</p> <p>Es la fuerza que se le aplica a una masa de 1 kg para acelerarla un metro por segundo al cuadrado.</p> <p>$1 \text{ dn} = 1 \text{ gr c/s}^2$</p> <p>Es la fuerza que se le aplica a una masa de 1 g para acelerarla un centímetro por segundo al cuadrado.</p>
VÍCTOR	<p>Pregunta 2 del público.</p> <p>Pato love: ¿por qué la aceleración se mide en metros sobre segundo al cuadrado?</p>
MAESTRO DANIEL	<p>Un cuerpo aumenta su velocidad 1 metro x segundo cada segundo que pasa</p> <p>$a = 1 \text{ m/s/s}$</p> <p>Un metro sobre segundo cada segundo, es igual a un metro sobre segundo al cuadrado.</p>
x	<p>Pregunta 3 del público.</p> <p>“2x” pregunta: ¿qué diferencia hay entre la masa y el peso?</p>
MAESTRO DANIEL	<p>La masa es la cantidad de materia de un cuerpo y se mide en kilogramos (la materia es constante).</p> <p>El peso es la cantidad de fuerza con la que un cuerpo es atraída por la fuerza de gravedad (en la tierra 9.8 m/s^2). Se mide en newton.</p> <p>El peso es igual a la masa por la fuerza de gravedad en la tierra (9.8 ms^2)</p> <p>$W = m \cdot g$</p>
ERANDI	Muchas gracias maestro Daniel, fue de gran ayuda para resolver este problema.

	Además de los profes que hoy nos acompañan, también existen otras opciones ...
Cortinilla del CAPD	
VÍCTOR	¿Recuerdan el reto que nos dio Erandi?, si no tuviste oportunidad de ver las preguntas, te las volvemos a mostrar. Es tu segunda oportunidad para verlas. Recuerden que va haber premios a las tres primeras personas que contesten en nuestra publicación en Facebook.
Cortinilla: Preguntas Reto Cortinilla del CONALITEG	
MOMENTO 3	
ERANDI	El otro día estaba viendo mi insta parada en el balcón y me distraje por un segundo y mi teléfono se cayó.
VÍCTOR	No juegues, ¿en serio? ¿Y qué hiciste después?
ERANDI	Corrí al primer al piso a recogerlo, y para mi buena suerte no se rompió.
VÍCTOR	Eres una suertuda.
ERANDI	Justo esta situación se parece a un problema de mi guía de estudio que dice, algo que una moneda que cae de un edificio y tenía que calcular algo que no recuerdo muy bien, además creo le faltan algunos datos, para no equivocarnos mejor pidamos ayuda nuevamente a la maestra Ixchel.
Cortinilla del problema	
ERANDI	Maestra Ixchel, ¿cómo podemos resolver el problema?
MAESTRA IXCHEL	Iniciemos identificando los datos para poder seleccionar la fórmula. En caída libre, la distancia recorrida por un objeto es la altura que se identifica con la letra “h” en referencia a que el objeto está cayendo, según el ejercicio el valor es de 122.5 metros, mientras que el tiempo “t” es la incógnita para calcular. Ya que el problema dice que la moneda cae, entonces el problema es de caída libre, que es un movimiento que se debe a la influencia de la gravedad sobre un objeto que cae desde cierta altura; por eso debemos incluir la fuerza de gravedad. Erandi, ¿recuerdas cuál es el valor de la fuerza de gravedad en la Tierra?

ERANDI	Si, es 9.8 metros sobre segundo al cuadrado.
MAESTRA IXCHEL	Con los datos que tenemos y las fórmulas, ¿cuál debemos aplicar?
ERANDI	La fórmula de velocidad y solo despejamos el tiempo.
MAESTRA IXCHEL	No, porque el problema contempla el dato de altura.
VÍCTOR	No creo que esa sea la fórmula correcta Erandi. Si ponemos atención al problema, la fórmula correcta sería la de tiempo.
MAESTRA IXCHEL	<p>Correcto, porque tenemos un problema de caída libre, no solo por involucrar el dato de gravedad, también porque la velocidad inicial es igual a cero, ya que no existe ningún impulso inicial.</p> <p>Simplificamos metros porque tenemos uno que multiplica y uno que divide.</p> <p>Sustituimos los datos, realizamos las operaciones...</p> <p>Y hasta aquí nos queda raíz cuadrada de 25 segundos al cuadrado.</p>
ERANDI	¿Cómo quitamos el número cuadrado de los segundos?
MAESTRA IXCHEL	<p>Al aplicar la raíz cuadrada sobre segundos al cuadrado nos quedan segundos lineales, esto se debe a que el inverso de la potencia al cuadrado es la raíz cuadrada, como el inverso de sumar es restar.</p> <p>El resultado es A.</p>
VÍCTOR	<p>¿Habrán más preguntas de este estilo en donde no es necesario desarrollar todo el problema?</p> <p>Miren tomemos esta como base, el tiempo solo lo podemos medir en segundos u horas. Entonces la única opción con estas medidas es la A.</p> <p>Por eso es importante que a la hora del examen se dé un tiempo de leer y analizar bien las preguntas.</p>
MAESTRA IXCHEL	Así es, pero no olvidemos que en algunos casos “el resolver un problema” no siempre implica desarrollar una fórmula, sino más bien analizar y deducir, como es el caso del problema que acabamos de resolver. Si observamos el problema pide calcular tiempo, por lo que si observamos las respuestas, la única que utiliza segundos lineales es el inciso “A”, esto descarta al resto de las respuestas.

ERANDI	Víctor, ¿qué preguntas tenemos en el chat?
VÍCTOR	Pregunta 1 del público: Ángel dice: ¿por qué en algunos casos la aceleración es negativa y en otros positiva?
MAESTRA IXCHEL	La gravedad es positiva cuando un objeto se desplaza hacia abajo, ya que la gravedad atrae los objetos hacia el centro de la Tierra y su velocidad se va incrementando uniformemente; es negativa cuando el objeto es lanzado hacia arriba alejándose del centro de la Tierra, ya que en este caso la velocidad va disminuyendo.
VÍCTOR	Pregunta 2 del público: Luisa dice: ¿cuál es la fórmula para encontrar el tiempo cuando el objeto va hacia arriba?
MAESTRA IXCHEL	Lanzar algo verticalmente hacia arriba se llama tiro vertical, donde la velocidad inicial es diferente de cero y cuando alcanza la altura máxima la velocidad es 0 por que se va frenando, posteriormente inicia el descenso conocido como caída libre, existiendo así dos movimientos el primero es uniformemente retardado y el segundo es caída libre. la fórmula es $t=vi/g$ cuando sube, porque el tiempo que tarda en subir es el mismo tiempo que tarda en bajar en caída libre.
VÍCTOR	Pregunta 3 del público: ¿Cuál es el valor real de la aceleración de la gravedad?
MAESTRA IXCHEL	El valor es 9.8 m/s^2 , valor que encontró Newton de manera experimental, sin embargo, algunos problemas consideran usar 10 m/s^2 , pero así lo mencionan "considera $g=10 \text{ m/s}^2$ ", esto es para facilitar la realización de las operaciones pues no podrán usar la calculadora. No olviden leer muy bien el problema. Erandi...
ERANDI	Entonces maestra, ¿no vamos a poder meter la calculadora a nuestro examen?
MAESTRA IXCHEL	Nop. Antes de que se me olvide, por fis Erandi, ¿me puedes confirmar que el material que comparto se ve bien y nuestros invitados lo pueden ver?
ERANDI	Claro maestra. Vic, ¿nos ayudas a ver en este momento el material que la maestra Ixchel nos comparte?

VÍCTOR	¡Claro! Veamos el material completo.
ERANDI	Muchas gracias, maestra Ixchel, maestro Daniel por ayudarnos a reforzar nuestros conocimientos. Y gracias Vic por estar atento a nuestro chat. Envíanos tus respuestas. Nos vemos.
Cortinilla del CONALITEG Cortinilla de Salida	

Anexo 3. Convocatorias Centenario de la SEP

En homenaje a la celebración de los 100 años de la SEP, la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México invita a madres, padres de familia y/o tutores a participar junto con sus hijas e hijos en el concurso:

“La Educación a través de nuestros ojos”

Que tiene por objetivo la compilación de galerías fotográficas para conocer los avances de la Educación en la Ciudad de México a través de diversas habilidades asociadas a la escritura y fotografía.

¡Te invitamos a participar!

Compara la foto de tus papás en su escuela y la tuya y cuéntanos su historia.

¿Quiénes pueden participar?

Se podrá participar en los siguientes niveles y modalidades:

- Preescolar
- Primaria
- Secundaria
- Especial

Premios:

Constancia de participación

- 1º lugar
- 2º lugar
- 3º lugar

Periodo

Fecha de lanzamiento de la convocatoria: 29 octubre de 2021

Fecha de cierre: 03 diciembre de 2021

Fecha de publicación de resultados: 14 de enero de 2022

Ceremonia de entrega de constancias: enero de 2022

Bases

1. Podrán participar alumnas y alumnos de educación básica (preescolar, primaria, secundaria, especial) de escuelas públicas de la Ciudad de México.
2. Las y los concursantes deberán enviar sus fotografías en formato digital, las cuales deberán de estar relacionadas con la escuela y pueden ser antiguas o actuales.
3. Para las fotografías se puede utilizar una cámara digital o un teléfono celular actual.
4. Cada fotografía deberá describir de manera clara el contenido, de tal manera que la alumna o el alumno describa desde su perspectiva los cambios y el significado de lo que representa la fotografía para ella o para él.
5. Escribe en no más de media cuartilla la historia de tu fotografía. No olvides escanear (imagen legible) y anexar el relato en el correo.
6. Se deberán enviar los trabajos realizados al correo electrónico: galeriasfotos@aefcm.gob.mx
7. Cada participante podrá inscribirse en el nivel que cursa del ciclo escolar 2021-2022.
8. El trabajo enviado deberá contar con las especificaciones de las "características técnicas" que se plantean en la convocatoria.
9. Al momento del envío de su trabajo deberán anexar la siguiente información:
 - Título de la obra
 - Nombre completo
 - Correo electrónico
 - Teléfono de contacto
 - Nombre de la escuela
 - Carta de permiso firmada por tu mamá, padre, y/o tutor
10. Participarán en el concurso aquellas fotografías que hayan sido recibidas o tengan una fecha postal que no exceda el límite del día de recepción.

11. No se tomarán en cuenta las fotografías que no se sujeten a las bases del concurso.
12. Las y los concursantes no podrán ser familiares de los organizadores ni de los miembros del jurado.

Características técnicas

1. Las fotografías deberán ser originales e inéditas, que no hayan sido publicadas total o parcialmente en medios impresos o electrónicos.
2. No se recibirán fotografías que hagan uso de personajes o imágenes de la televisión, del cine, historietas, revistas, logotipos, marcas, emblemas comerciales o políticos.
3. Las fotografías podrán ser fotos antiguas o tomadas con un celular actual.
4. En caso de existir personas en la fotografía, el participante deberá promocionar los derechos de uso de imagen correspondientes a través de la carta anexa.

Causas de descalificación

- Fotografías que tengan contenido denigrante, ofensivo, agresivo o discriminatorio.
- Fotografías que tengan explícito o implícito mensajes o intencionalidad política o comercial.
- Fotografías que hayan participado en otros concursos o hayan sido premiadas anteriormente.
- Fotografías que no contengan una breve explicación de su historia.
- Las y los participantes o fotografías que no cumplan con las condiciones establecidas en la presente convocatoria.
- Fotografías que no contengan historia.

Jurado

La AEFM designará al Jurado, quienes de acuerdo con su experiencia, valorarán las fotografías en función de cada nivel.

El dictamen del Jurado calificador será inapelable. Cualquier asunto no previsto en la presente convocatoria será resuelto por el Jurado.

Uso de datos personales

Los datos personales proporcionados con motivo del presente concurso serán considerados confidenciales en términos de las disposiciones jurídicas en materia de transparencia y protección de datos, sin perjuicio de la autorización que las y los participantes entreguen a la AEFM para la publicación de las fotografías.

Permisos de uso y distribución

- Quienes participen en el presente concurso autorizan a la AEFM a publicar y difundir las fotografías. En dicho sentido, madres, padres y/o tutores de las y los estudiantes participantes manifiestan bajo protesta de decir verdad, ser titulares de los derechos de la(s) fotografía(s) que se entregan para efectos del concurso a la AEFM a título gratuito, que utilice con su crédito de autor la(s) fotografía(s) para su exhibición por cualquier medio electrónico o impreso.
- Todas las fotografías enviadas para participar en el presente concurso serán exhibidas por la AEFM a través de diferentes medios electrónicos e impresos.

Para más información contacta a la directora o director de tu escuela, escribe o llama a:

centenariodudas@aefcm.gob.mx

Tel. 55 4172 0413



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

AEF MÉXICO
AUTORIDAD EDUCATIVA FEDERAL EN LA CIUDAD DE MÉXICO

gob.mx/aefcm

“Mi escuela ayer y hoy”.

Concurso literario de padres e hijos.

En homenaje a la celebración de los 100 años de la SEP, la **Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México** invita a madres, padres de familia y/o tutores a participar junto con sus hijas e hijos en el concurso:

“Mi escuela ayer y hoy”

Que tiene por objetivo consolidar, mediante la escritura y el dibujo, el intercambio de relatos entre padres e hijos sobre cómo era la escuela antes y cómo es ahora.

¡Te invitamos a participar!

En familia, y mediante un relato o dibujo, cuéntanos las diferencias entre la escuela de tus padres y la tuya.

¿Quiénes pueden participar?

Podrás participar en alguna de las siguientes categorías:

- De dibujo, si cursas 1º, 2º o 3º de preescolar, 1º de primaria o educación especial.
- De literatura, si eres alumna o alumno de primaria (2º, 3º, 4º, 5º, 6º) o secundaria (1º, 2º, 3º).

Premios:

Constancia de participación.

- 1º lugar
- 2º lugar
- 3º lugar

Período:

- Fecha de lanzamiento de la convocatoria: 29 octubre de 2021
- Fecha de cierre: 03 diciembre de 2021
- Fecha de publicación de resultados: 14 de enero de 2022
- Ceremonia de entrega de constancias: enero de 2022

Bases:

1. Podrán participar alumnas y alumnos de escuelas públicas de la Ciudad de México (preescolar, primaria, secundaria, especial).
2. Las y los concursantes deberán enviar su trabajo sobre cómo era la educación antes y cómo es ahora.
3. Las obras deberán ser originales e inéditas, que no hayan sido publicadas total o parcialmente en medios impresos o electrónicos.
4. Para el caso de la categoría literaria, las obras deberán tener una extensión mínima de una cuartilla y máxima de cinco, en "Arial" y tamaño "12". Los trabajos de la categoría de dibujo, deberán estar hechos a mano y elaborado en una hoja de papel bond tamaño carta sin bordes extras y podrán utilizarse diferentes materiales y técnicas.
5. Sólo podrá participar un dibujo o relato por concursante, acorde al grado que cursa en el ciclo escolar 2021-2022.
6. Los trabajos se deberán enviar de la siguiente manera: para el caso de dibujo (preescolar, especial, 1º primaria), en hoja tamaño carta que deberá ser escaneada (imagen legible); y para el caso de obras literarias, se podrá utilizar el formato que se desee, a mano o a computadora, que deberá ser escaneado (imagen legible).

Asimismo, se deberán adjuntar los datos de identificación de la autora o autor y obra:

- a. Título de la obra.
- b. Nombre completo.
- c. Correo electrónico.
- d. Teléfono de contacto.
- e. Nombre de la escuela.
- f. Carta de permiso firmada por tu mamá, papá, y/o tutor.

Se podrán enviar los trabajos realizados al correo electrónico:

centenarioliterario@aefcm.gob.mx

7. Se deberá incluir una carta declaratoria firmada donde la madre, padre y/o tutor de la o el estudiante participante manifieste de manera expresa que la obra concursante es original e inédita.
8. Las y los concursantes no podrán ser familiares de los organizadores ni de los miembros del jurado.
9. El plazo de recepción de obras (literatura/ dibujo) comenzará desde la publicación de la presente convocatoria hasta el 03 de diciembre de 2021. Los trabajos que se envíen posterior a esta fecha no serán considerados en este concurso.

Jurado:

La AEFM designará al jurado, quienes de acuerdo con su experiencia, valorarán los trabajos en función de las categorías. El dictamen del Jurado calificador será inapelable. Cualquier asunto no previsto en la presente convocatoria será resuelto por el Jurado.

Causas de descalificación:

Relatos o dibujos que:

- Tengan contenido denigrante, ofensivo, agresivo o discriminatorio.
- Tengan explícito o implícito mensajes o intencionalidad política o comercial.
- Hayan participado en otros concursos o hayan sido premiados anteriormente.
- No cumplan con las condiciones establecidas en la presente convocatoria.

Los datos personales proporcionados con motivo del presente concurso serán considerados confidenciales en términos de las disposiciones jurídicas en materia de transparencia y protección de datos, sin perjuicio de la autorización que las y los participantes entreguen a la Autoridad Educativa Federal de la Ciudad de México para la publicación de las obras.

Permisos de uso y distribución:

- Quienes participen en el presente concurso autorizan a la AEFM a publicar y difundir los relatos y/o dibujos. En dicho sentido, las y los participantes manifiestan, bajo protesta de decir verdad, ser titulares de los derechos de los trabajos que se entregan para efectos del concurso a la AEFM a título gratuito, que utilice con su crédito de autor la(s) obra(s) para su exhibición por cualquier medio electrónico o impreso.
- Todas las obras literarias y dibujos enviados para participar en el presente concurso serán exhibidas por la AEFM a través de diferentes medios electrónicos e impresos.

Para más información contacta a la directora o director de tu escuela, escribe o llama a:

centenariodudas@aefcm.gob.mx

Tel. 55 4172 0413

¡Esperamos contar con tu participación!



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

AEFI MÉXICO
AUTORIDAD EDUCATIVA FEDERAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

En homenaje a la celebración de los 100 años de la SEP, La Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México (AEFCM) invita a los docentes de la Ciudad de México a participar en el concurso:

“Mi maestro, nuestra historia”

Concurso de relatos sobre la experiencia docente en video

Con el objetivo de reconocer la labor docente de maestras y maestros, a través de la recopilación y difusión de videos con relatos hablados y testimonios, en donde se mostrarán experiencias, historias y logros en sus escuelas, como protagonistas de esta gran institución en conmemoración del centenario.

Los videos serán difundidos en la página de la AEFCM y por medio de redes sociales.

¡Te invitamos a participar!

¿Quiénes pueden participar?

Las y los docentes adscritos a escuelas públicas de la AEFCM en los niveles o modalidades siguientes:

- ▶ Inicial
- ▶ Preescolar
- ▶ Primaria
- ▶ Secundaria
- ▶ Especial
- ▶ Educación para los adultos

Premios:

Constancia de participación

1º lugar

2º lugar

3º lugar

Fechas

- ▶ **Periodo de recepción de los videos.** 1 al 15 de marzo 2022
- ▶ **Publicación de resultados.** 2 de mayo 2022
- ▶ **Difusión de los relatos y entrevistas en video seleccionadas.** 2 al 31 de mayo 2022

Bases:

1. Podrán participar todas las figuras educativas de educación básica (inicial, preescolar, primaria, secundaria, especial y educación para los adultos) de escuelas públicas
2. Las y los participantes deberán enviar un video con un relato o testimonio sobre su experiencia significativa, logros colectivos en sus escuelas o la trayectoria de algún docente destacado.
3. Los videos deberán cumplir las siguientes características:
 - a. Tendrán una duración de 3 a 6 minutos.
 - b. Deberán precisar el nombre del docente o los docentes participantes, su escuela, colonia y alcaldía.
 - c. Contar un relato sobre su experiencia individual o colectiva, o de un docente destacado, mencionando acontecimientos y casos de éxito y/o actividades significativas que hayan ocurrido en su escuela. Se pueden responder algunas de las siguientes preguntas: ¿Cuál ha sido la experiencia más enriquecedora que ha vivido en el salón de clases? ¿Cuáles han sido los retos más grandes a los que ha tenido que enfrentarse? ¿Cuál ha sido el principal valor que le ha motivado para ser docente? ¿Algún mensaje que le gustaría compartir con las y los estudiantes?
 - d. El video no debe contener música con derechos de autor o cualquier otro elemento que pueda comprometer su difusión.
 - e. De manera optativa se pueden emplear imágenes propias. En caso de existir personas en la fotografía, el participante deberá promocionar los derechos de uso de imagen correspondientes.

f. Las grabaciones se pueden enviar únicamente en formato MP4 con calidad estándar de grabación y se podrá realizar en cualquier dispositivo móvil. La grabación debe ser en formato horizontal. Para la edición del video, se podrá usar cualquier programa de edición.

4. Las y los participantes podrán enviar sus videos al correo electrónico: relatosdocentes@aefcm.gob.mx

Se deberá incluir:

- ▶ Copia de identificación oficial (INE, pasaporte, cédula profesional)
- ▶ Hoja de registro debidamente llenada
- ▶ Carta libre de cesión de derechos para la difusión y uso del video por parte de la AEFCM

Los cuales se pueden descargar en el siguiente enlace.

Los videos deberán cumplir con los requisitos anteriormente mencionados. Las y los concursantes no podrán ser familiares de los organizadores ni de los miembros del jurado.

5. La AEFCM designará un Jurado Calificador, el cual seleccionará los 100 mejores videos para su difusión y los tres primeros lugares. El fallo del Jurado será inapelable. Cualquier asunto no previsto en la presente convocatoria será resuelto por el Jurado.

Causas de descalificación:

Videos que:

- ▶ Tengan contenido denigrante, ofensivo, agresivo o discriminatorio.
- ▶ Tengan explícito o implícito mensajes o intencionalidad política o comercial.
- ▶ No cumplan con las condiciones establecidas en la presente convocatoria.
- ▶ Hayan sido presentados y dados a conocer previamente en algún otro espacio de difusión.

Permisos de uso y distribución:

- ▶ Quienes participen en el presente concurso autorizan a la AEFCM a publicar y difundir sus videos. En dicho sentido, las y los participantes manifiestan, bajo protesta de decir verdad, ser titulares de los derechos de los videos que se entregan para efectos del concurso a la AEFCM a título gratuito, que utilice con su crédito de autor los videos para su exhibición por cualquier medio electrónico o impreso.
- ▶ Todos los videos enviados para participar en el presente concurso serán exhibidos por la AEFCM a través de diferentes medios electrónicos.

¡Que todas y todos conozcan las historias de las escuelas y la labor docente de la ciudad!

Para más información pregunta a la directora o director de la escuela, escribe o llama a:
dudascentenario@aefcm.gob.mx
Tel. 55 4172 0413

¡Los esperamos!



