

La evaluación de juegos recreativos en educación física: un reto en tiempos de pandemia

Manuel Rentería Espinoza



Imagen de alumnos de la escuela Francisco Javier Mina de Aquiles Serdán, Chihuahua, con el juego “Los hoyitos”.

Fuente: cortesía de Manuel Rentería E.

Rentería Espinoza, M. (2022). La evaluación de juegos recreativos en educación física: un reto en tiempos de pandemia. En J. A. Trujillo Holguín, J. L. García Leos, A. C. Ríos Castillo y T. de J. García Cortés (coords.), *Desarrollo profesional docente: la evaluación de los aprendizajes escolares durante y después de la pandemia* [col. Textos del Posgrado n. 7] (pp. 157-166). Escuela Normal Superior Prof. José E. Medrano R.

Resumen

Los juegos recreativos son una forma de evaluar el desarrollo integral de los alumnos de quinto grado de educación primaria. Sirven para motivar y detectar las capacidades físicas, motrices, sociales y emocionales de los niños de manera concreta, libre y objetiva. Aunque los juegos dentro de la educación han ido evolucionando a través del tiempo, son fundamentales para el desarrollo de competencias en los niños, ya que desarrollan múltiples capacidades como el análisis, la reflexión, la comunicación y la participación directa en sociedad, formando poco a poco su identidad. La pandemia por COVID-19 trajo cambios importantes en la forma de tomar las clases, ya que surgieron modalidades de clases en línea, híbridas y presenciales, siendo las dos primeras en las que los docentes y alumnos asumieron el reto de trabajar de una manera eficaz. Los alumnos de 5° A de la escuela primaria Francisco Javier Mina, en los instrumentos de valoración aplicados, mostraron gran interés y aceptación por los juegos recreativos más que por los juegos predeportivos y los ejercicios generales, lo que fue un punto de partida para integrar, de manera directa y de forma constante, los juegos recreativos a la clase de Educación Física.

Introducción

En este ensayo académico describiré cómo podemos utilizar la evaluación, por medio de juegos, dentro de la clase de Educación Física, para que sean incluidos en la planeación y se conviertan en una herramienta para los docentes, y que a la vez le sirvan para valorar el desarrollo escolar en cada una de las sesiones. El juego como herramienta de apoyo ayuda a que los alumnos puedan expresar de forma libre y natural los conocimientos adquiridos y aplicados dentro de un contexto realista, sin necesidad de indicarles a los alumnos los momentos de evaluación que se tomarán en cuenta dentro de cada clase. Si contemplamos esta herramienta como forma de evaluar, la observación es la técnica más viable e importante, también nos pueden servir de apoyo llevar una lista de cotejo y las notas del docente.

Las historias de los juegos de educación física han evolucionado según las necesidades en el país, según los tiempos y el contexto. Los cambios se presentaron de manera muy significativa dependiendo del enfoque de cada modelo educativo, donde los juegos se integraron directamente a los planes y programas en 1960 y desde entonces aportan elementos muy importantes para que hoy en día se integren directamente al currículo.

La contingencia por COVID-19 impactó a nivel mundial y se declaró como pandemia. México no fue la excepción y tomó medidas similares a lo que ocurría en el resto del mundo y decretó el confinamiento de personas durante el año 2020. Una de las medidas más importantes fue el cierre de las escuelas a nivel nacional, los maestros nos enfrentamos entonces a un nuevo reto que aceptamos de manera profesional y comenzamos a impartir clase en la modalidad a distancia. Una de las estrategias fue incluir juegos

recreativos que ayudaran a alcanzar los aprendizajes esperados en la clase de Educación Física y que se vieran reflejados en los logros del alumnado.

Los maestros buscaron diversas estrategias y capacitaciones para desarrollar las clases en línea, siendo la planeación y la evaluación los más grandes retos. Fue complicado recopilar los saberes previos de los estudiantes en la planeación, ya que la educación física se basa principalmente en la observación. En el ámbito de la evaluación se presentaron dificultades para recabar objetivamente las evidencias de los avances que fueran presentando en el logro de los aprendizajes esperados, pues algunos trabajos se entregaban de forma simulada, hechos por los padres de familia o simplemente presentados para obtener una calificación aprobatoria.

Los alumnos se enfrentaron a una nueva forma de aprendizaje basada en el manejo de las tecnologías con aplicaciones más allá de las redes sociales y tuvieron que afrontar el uso educativo e informativo en el mundo del internet. Muchos niños adoptaron un sistema de aprendizaje autodidacta y se vieron forzados a organizar por sí mismos los tiempos y ritmos de trabajo.

En las reuniones de Consejo Técnico de Educación Física se hablaba sobre el comportamiento de los alumnos ante el confinamiento, el gran ausentismo en sesiones virtuales, la entrega de evidencias y la calidad de los trabajos realizados semana a semana. Se solicitaba el registro de cada alumno para que al final de cada trimestre se emitiera un juicio de evaluación. Sin embargo, al observar el comportamiento de los alumnos de la zona 35 de Educación Física, ubicada al sur de la ciudad de Chihuahua y en parte del municipio de Aquiles Serdán, varios docentes concluyeron que había coincidencias con las demás zonas del norte, oriente y poniente de la ciudad capital, con respecto a la falta de compromiso por parte de los educandos y padres de familia para desarrollar los contenidos que establecen los planes y programas de educación primaria.

Los docentes de Educación Física coincidimos en que la pandemia vino a marcar un retroceso muy significativo en comparación con años pasados, los alumnos actualmente están por debajo de la media en habilidades y capacidades físicas, en comparación con ciclos escolares pasados. Las niñas y niños presentaron capacidades físicas y motrices más limitadas, de acuerdo con experiencias de compañeros docentes de la zona 35 de Educación Física, lo que llevó a plantearnos la interrogante: ¿Cómo mejorar los resultados de la evaluación de Educación Física en estudiantes de quinto año de primaria, ante una modalidad educativa a distancia en tiempos de pandemia?

La evaluación durante y después del periodo de confinamiento fue –y seguirá siendo– un reto para los docentes. En Educación Física nos tenemos que enfocar en buscar diversas estrategias y en formular juicios objetivos para determinar los logros motrices, sociales, psicológicos y emocionales, así como en el desarrollo de competencias por medio de juegos en diferentes modalidades. Este documento toca la evaluación de los juegos recreativos a

través del tiempo, la evaluación de juegos durante la pandemia y la evaluación de juegos recreativos en alumnos de 5° año A de la escuela primaria Francisco Javier Mina. De manera general se analizan alternativas de evaluación para que los estudiantes le encuentren sentido al desarrollo físico y motor, para entender los beneficios que le aporta a la salud, y que lo tomen como algo satisfactorio al momento de realizar actividades físicas y recreativas.

Evaluación de juegos recreativos a través del tiempo

El juego es una condición primaria en la humanidad, es la principal fuente de interacción de la persona ya que con él se expresa y expone lo artístico, físico, emocional y social, mostrando la necesidad de convivencia sin el afán de competición. El ser humano es lúdico por su naturaleza y encuentra la forma de aprender jugando, por lo tanto –desde la niñez– se busca la manera más sencilla de adquirir esas experiencias para que en la etapa adulta tenga mayor sentido analítico y reflexivo, y las capacidades físico-motoras que la sociedad exige.

Sin embargo, la evaluación de los juegos dentro de la clase de Educación Física ha sufrido modificaciones importantes a lo largo de los años. En el primer programa –en 1940–, denominado “militarizado”, los juegos no fueron considerados de relevancia o importantes y lo que se buscaba era preparar físicamente a los estudiantes de forma militar, con acciones guiadas e instrucciones precisas de orden y control, para que los movimientos mostraran uniformidad entre los participantes.

Posteriormente, en el año de 1965 se introdujo el programa denominado “deportivo”, que sigue teniendo influencia en la actualidad en cuanto a que algunas personas siguen confundiendo educación física con deportes, siendo que estos últimos son solamente un complemento de la Educación Física. Los juegos hicieron su primera aparición en la asignatura y el objetivo principal era el de competición, detectando talentos deportivos para las olimpiadas que se realizarían en México en 1968. La vigencia de este modelo fue más prolongada que la del anterior. Ceballos y Alfonso (2013) señalan que “en 1960 aparece un programa de enfoque Deportivo dirigido a la enseñanza de fundamentos técnicos deportivos con una marcada orientación hacia lo competitivo, de ahí su énfasis en la detección de talentos deportivos y su enfoque de apreciar las actividades recreativas solo como complemento” (p. 11). En 1993 apareció el “programa motriz de integración dinámica”

En el enfoque actual, denominado “por competencias”, el Modelo Educativo 2017 lo centra en los aprendizajes claves, retomando los juegos como parte fundamental para la evaluación, y busca que el alumno tome las actividades físicas de forma placentera y no como una obligación escolar.

La actuación estratégica radica en un proceso en el que se piensa, identifica, selecciona, diseña, emprende y reestructura la acción motriz; de tal forma que, la toma de decisiones vincula con el pensamiento estratégico de los alumnos en los

juegos y actividades, representa una oportunidad para favorecer su desempeño e interacción de manera placentera y gustosa [SEP, 2017, p. 242].

Existe una gran variedad de juegos, dependiendo de lo que se quiere trabajar o evaluar. Entre los más significativos están los “juegos colaborativos, juegos recreativos, juegos motores, juegos intelectuales, juegos sociales, juegos escolares, entre otros” (Sandoval, 2011, pp. 108-109), aunque existen aquellos específicos para evaluar cada una de las capacidades físicas y motrices; de manera que, una vez detectados los aprendizajes esperados que se van a evaluar, debemos utilizar diferentes juegos que centran su atención específicamente en los elementos que ayuden a la evaluación y los que incluyan de manera transversal otras capacidades que presente el alumno. Dentro del mismo juego se podrá observar y registrar el desarrollo de competencias dentro de los cuatro pilares de la educación para el siglo XXI: *aprender a ser*, que ayuda a comprender el mundo que lo rodea y comportarse de manera justa; *aprender a hacer*, para formar personas que puedan influir en el propio entorno; *aprender a conocer*, para que el niño aprenda a aprender, dejando de lado la memorización; *aprender a vivir juntos*, para evitar conflictos o bien solucionarlos de manera pacífica (Delors, 1996).

Para los juegos y sus diferentes formas es necesario entablar la relación que tienen con la recreación. Los juegos recreativos para niños de ocho a diez años son

...el conjunto de ocupaciones a que el individuo se entrega en forma voluntaria, ya sea para descansar o divertirse; desarrollar sus conocimientos, información y formación desinteresada; incrementa su participación social voluntaria, o su libre capacidad creadora tras haberse liberado de las obligaciones escolares, laborales profesionales, familiares y sociales [Pérez y Sánchez, 2014, p. 1].

Así pues, los aprendizajes que se adquieren de forma lúdica despiertan en los alumnos capacidades físicas, sociales y psicológicas; motivándolos y preparándolos para desenvolverse de manera competente a lo largo de su vida. A través del juego realizan acciones que les ayudarán a enfrentar los retos directamente ligados con la realidad, para darles oportunidad de analizar y encontrar soluciones acordes con los cuatro pilares de la educación.

Cuando los estudiantes participan activamente en los juegos, tienen oportunidad de asumir roles que les permiten ejemplificar situaciones de la vida adulta, así como también expresarse y liberar todo tipo de emociones. Se convierten en protagonistas directos en la construcción de reglas y organización del juego, dando oportunidad para desarrollar la comunicación efectiva entre los involucrados en la elaboración del plan. Sin embargo, debemos entender que dentro de la clase de Educación Física los juegos se pueden utilizar para identificar y evaluar los aprendizajes esperados que nos marcan su desarrollo motor y –consecuentemente– se deben planificar y proponer los que contengan la mayor cantidad de elementos en lo que se espera evaluar.

La evaluación de los juegos durante la pandemia

Con respecto al trabajo docente durante la contingencia sanitaria, Guevara (2020) señala que en Chihuahua

Las diversas propuestas de atención virtual generaron variadas reacciones, que van desde la aceptación pasiva hasta el incremento en los niveles de estrés (así lo manifestaron tanto los alumnos como los padres y los docentes). Revelan los encuestados que los niveles de exigencia mostraron aumentos paulatinos de estrés y ansiedad (quizás derivados de la necesidad de cumplir con los tiempos y los contenidos que, desde la atención presencial, debían atenderse). Así, los cuerpos docentes se enfrentaron al reclamo de virtualizar los contenidos, situación para la que no recibieron capacitación alguna [Guevara, 2020, p. 14].

Los maestros del estado se enfrentaron al problema de la falta de capacitación en habilidades digitales, pues las dependencias educativas no establecieron un programa oportuno que abordara el tema de las plataformas educativas. Esto llevó a que se generaran gastos extra para los docentes, ya que se tuvo que invertir en computadoras y pago de internet de buena calidad que soportara las exigencias a las que se estaban enfrentando: recepción de archivos de evidencias de trabajo, sesiones de clases virtuales y comunicación constante con los alumnos. Lo más importante es que se hicieron autogestivos, creando círculos de estudio que cubrieran los retos que implicaban las clases desde casa.

Por otro lado, los alumnos –aun considerándose como nativos digitales– se encontraron con situaciones en que no solo les pedían el manejo de redes sociales, sino que se les exigía adaptarse al uso de plataformas educativas como *Classroom*, en las que padres de familia, maestros y docentes enfrentaron dificultades, por lo que optaron por aplicaciones de mensajería rápida como *WhatsApp*. Muchos recursos digitales fueron rechazados en un inicio por desconocimiento a lo nuevo o por resistencia al cambio, sin embargo, conforme al avance de los meses se fueron adoptando para facilitar el trabajo de maestros y alumnos.

La contingencia derivada de la COVID-19 hizo difícil que se pudiera llevar a cabo la modalidad de educación a distancia, híbrida y presencial. Las limitaciones para dar seguimiento adecuado a los aprendizajes de los alumnos, cuando se encuentran en línea, se acentúan en la sesión de Educación Física, pues el docente se base principalmente en la observación de los movimientos y la actitud que muestran los estudiantes dentro de la clase para emitir la evaluación; así que en la modalidad híbrida o en línea es difícil la entrega de trabajos y muchas veces las evidencias que se piden son una simulación de los alumnos y no se pueden revisar los procesos que llevaron para alcanzar el resultado que se tenía planeado. En casos muy drásticos, hubo complicidad de los padres de familia para enviar las evidencias sin tener el compromiso

moral y ético en el proceso de aprendizaje de sus hijos y confundieron una alta calificación con los aprendizajes reales que debían alcanzar para ser personas competentes en el proceso educativo y en el desarrollo de competencias para la vida.

La evaluación formativa en el Nuevo Modelo Educativo se entiende como un proceso que se lleva desde los aprendizajes previos hasta que obtenemos un producto final, en el cual se va evaluando la integración de los saberes durante el proceso y se le da más importancia a este que al producto final. Sin embargo, durante la pandemia se dejó de lado el proceso que los alumnos deben tener y solamente nos enfocamos en las evidencias finales, debido a que el docente no compartía el espacio con los estudiantes y por lo tanto no podía realizar la retroalimentación para que el aprendizaje fuera significativo. Es por esta razón que durante la educación a distancia vimos calificaciones más elevadas que cuando están en clases presenciales.

Evaluación de juegos recreativos al alumnado de 5º A

Para los procesos de enseñanza-aprendizaje y de evaluación diagnóstica es importante reconocer el entorno educativo y los saberes previos con los que cuenta el estudiante. La fase previa es punto de partida en la evaluación, por ello se analizan algunos datos de la escuela y del grupo de 5º A de la Escuela Primaria Francisco Javier Mina, turno matutino, que se toma como base para la elaboración de estas reflexiones.

El plantel cuenta con una matrícula de 430 alumnos y el grupo de análisis consta de 32 estudiantes, de los cuales se focalizó a 24 de entre nueve y diez años de edad, doce de cada sexo; así como también a 22 padres de familia. Se obtuvieron algunos datos que nos aportan información de la situación económica, el grado de estudio, el tiempo que le aportan en familia a la recreación y la actividad física, y algunos otros elementos importantes.

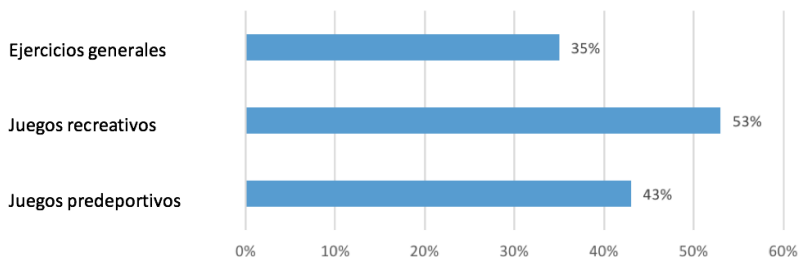
La escuela está ubicada en el municipio de Aquiles Serdán, Chihuahua. Es una zona de nivel socioeconómico bajo, sin llegar a la pobreza extrema. La colonia se encuentra ubicada a un costado del Centro de Rehabilitación Social de Chihuahua (CERESO), en el fraccionamiento Aquiles Serdán.

El personal docente está conformado por 12 maestros de grupo, dos profesores de Educación Física, dos trabajadores manuales, una subdirectora y una directora. El edificio está conformado por 12 salones de clase, dos direcciones, dos pares de baños, una explanada, una cancha multiusos para la sesión de Educación Física y una biblioteca.

El alumnado del grupo de 5º A es activo y apasionado por la clase de Educación Física, de acuerdo con lo expresado en el instrumento que se aplicó para conocer su gusto por los juegos recreativos, predeportivos y ejercicios generales, como se muestra en la Figura 1.

Figura 1

Preferencia de actividades física de alumnos de 5° A de la escuela primaria Francisco Javier Mina



Fuente: Construcción personal.

Cuando analizamos los instrumentos aplicados a los padres de familia destaca el bajo nivel de estudio de los padres, así como las pocas horas que utilizan para las actividades de esparcimiento, ya sea individual o en familia, siendo uno de los factores más determinantes para que tengan pocas horas de actividad física a la semana. Con estos resultados podemos determinar que los alumnos practican pocas horas de actividad física y recreación, por lo que en Educación Física prefieren actividades que no estén demasiado estructuradas, es decir, sin muchas reglas, y muestran una sensación de felicidad en los juegos recreativos. Para la evaluación no representa ninguna limitante que se puedan visualizar los aprendizajes esperados en los movimientos naturales durante este tipo de actividades.

A través de juegos recreativos se obtienen resultados más objetivos, evitando la simulación de evidencias por parte de algunas familias que, durante la educación a distancia, solo encuadraban en la fotografía lo que la rúbrica de evaluación solicitaba. Sin embargo, al adoptar este método de evaluación basado en la actividad lúdica, las evidencias muestran muchos aspectos que se pueden evaluar enfocándonos principalmente en las tareas en que los alumnos demuestren las competencias adquiridas.

El periodo de contingencia sanitaria fue un reto para docentes y alumnos a causa de la COVID-19. Los maestros de Educación Física modificaron la manera de dar las clases a distancia y su principal reto fue la evaluación, pues durante este tiempo solamente se enviaban actividades para realizar en casa y clases en línea en que los alumnos permanecían de forma pasiva, escuchando las indicaciones que se les daban. La única evidencia que se obtenía era la fotografía, o bien rúbricas o listas de cotejo, que dejaban al docente en un lugar desfavorable para asentar una calificación y no coincidía el enfoque con las concepciones de evaluación del plan de estudio, que la conceptualizan como “un proceso integral y sistemático a través del cual se recopila la información de manera metódica para reconocer, analizar y juzgar el valor de un objeto educativo determinado” (SEP, 2013, p. 19). Por lo tanto,

en la modalidad *Aprende en casa II*, aplicada durante el ciclo escolar 2020-2021, no se alcanzaron los aprendizajes esperados, y cuando los niños regresaron de manera híbrida a las escuelas en el ciclo 2021-2022 nos encontramos con la realidad del retroceso en las capacidades motrices del alumnado. Para los estudiantes el reto de volver a la escuela de manera presencial ha sido difícil, ya que tienen que despegarse de los padres y familiares que les ayudaban en la entrega de trabajos académicos, artísticos y psicomotores.

En el programa *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación Física*, dentro del eje de “Competencia motriz”, existen tres para quinto grado de primaria. El componente “Desarrollo de la motricidad” hace una recomendación de evaluación en la que debemos de observar los aspectos más significativos de las acciones que desarrolla y lo que requiere modificar, así como el registro de los juegos y propuestas (SEP, 2017).

En el componente “Integración de la corporeidad” el aprendizaje esperado hace mención de que el alumno coordina sus acciones y movimientos con ritmo y secuencia por medio de actividades lúdicas y expresivas. Sugiere promover secuencias rítmicas por medio de juegos y llevar un registro de su desenvolvimiento corporal y social durante la ejecución, tanto individual como colectivamente.

Por último, en el tercer componente, “Creatividad de la acción motriz”, hace mención del pensamiento estratégico en situaciones de juego, para disfrutar de la confrontación lúdica. Debemos evaluar las representaciones gráficas de las estrategias que plantea en los juegos y favorecer que exprese verbalmente los resultados que se obtienen en lo que aplica.

Es así que los aprendizajes, a través de juegos recreativos, influyen de manera importante en el desarrollo integral de los niños, pues en ellos ponen a prueba –de forma natural– los aprendizajes obtenidos, sin necesidad de decirles que se trata de una evaluación formal. Los aprendizajes esperados surgen de manera espontánea: diferentes movimientos, ritmo y fluidez de la ejecución, así como el análisis y planteamiento de estrategias para alcanzar objetivos individuales o grupales.

Conclusión

La evaluación en tiempo de pandemia fue factible por medio de juegos recreativos, ya que generó motivación extra, considerando que durante las clases a distancia los alumnos perdieron interés y entusiasmo por las actividades físicas, enfocándose solamente en el envío de evidencias que solamente simulaban el cumplimiento de las tareas, sin darle importancia a la ejecución y –sobre todo– al logro de los aprendizajes esperados.

Sin duda alguna los juegos recreativos son un elemento de gran apoyo, ya que los aprendizajes que se alcanzan de forma lúdica son permanentes. Proponer la evaluación por medio de juegos ayuda al alumno a trabajar en casa con la participación de los integrantes de la familia y a favorecer el desarrollo

de la comunicación, el análisis, la convivencia y –principalmente– la activación física. Por otro lado, la evaluación de los juegos recreativos en las clases presenciales desarrolla otro tipo de comunicación, participación activa y real de los niños en el diseño de reglas y en la comunicación. También favorece el proceso de comparación y demostración de sus capacidades en relación con sus compañeros de grupo, fomentando su seguridad personal y autonomía.

La SEP recomienda que los alumnos desarrollen sus aprendizajes esperados en quinto grado de educación primaria, poniendo énfasis en la educación socioemocional, para que los alumnos puedan enfrentar sentimientos de ansiedad, estrés, ira, entre otros. Los juegos encajan de manera ideal debido a que desvían los sentimientos de preocupación y estrés hacia la diversión, la recreación y el entretenimiento. “Los tiempos actuales demandan enfocar la educación desde una visión humanista, que se coloque en el centro del esfuerzo formativo, tanto a las personas como a las relaciones humanas” (SEP, 2017, p. 517), para cambiar la idea de que la evaluación se utiliza para calificar y concebirla más como un proceso de retroalimentación que favorece el desarrollo de competencias para la vida.

Referencias

- Ceballos Gurrola, O., Alfonso García, M. R., Medina Rodríguez, R. E., Muela Meza, Z. M., Enriquez Martínez, M. A., y Ceballos Gurrola, E. (2013). Enfoque histórico de la educación física en México. *Revista Electrónica Actividad Física y Ciencias*, 5(1), 1-30. <http://eprints.uanl.mx/4420/>
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro, informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI* [compendio]. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa
- Guevara Araiza, A. (2021). Evaluación de los aprendizajes en tiempos de Covid-19. El caso del estado de Chihuahua. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 23, 1-16. <https://doi.org/10.24320/redie.2021.23.e17.4335>
- Pérez Colas, M., y Sánchez del Risco, S. (2014). *Los juegos recreativos para niños de 8 a 10 años*. <https://www.efdeportes.com/efd188/los-juegos-recreativos-para-8-a-10.htm>
- Sandoval Magalhaes, R. (2011). La educación física y el juego. *Investigación Educativa*, 14(26), 105-112. https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf
- SEP [Secretaría de Educación Pública] (2013). *El enfoque formativo de la evaluación*. SEP.
- SEP (2017). *Aprendizajes claves para la educación integral. Plan y programa de estudio para la educación básica*. SEP.

Manuel Rentería Espinoza. Es Licenciado en Educación Física y Ciencias del Deporte egresado de la Universidad Autónoma de Chihuahua en el año 2001. Cuenta con 22 años de servicio y actualmente cursa el grado de maestría en la Escuela Normal Superior Profr. José E. Medrano R. Además cuenta con experiencia como entrenador de natación, basquetbol y beisbol a nivel escolar. Actualmente trabaja en la zona 35 de Educación Física en Chihuahua, en la Escuela Primaria Francisco Javier Mina del municipio de Aquiles Serdán. La equidad y la inclusión son valores que proyecta en su quehacer docente. Correo electrónico: menre3s@gmail.com