**ÁRBOL DE PROBLEMAS**

**Problema**

Deficiencia en los programas educativos de las instituciones de nivel primario en la ciudad de Puebla, Puebla.

**Causas**

Educación

* Sistema educativo en un solo sentido
  + Focaliza el desarrollo de algunas áreas (Los alumnos no tienen las mismas capacidades ni aprenden al mismo ritmo)
  + Manufacturación de la educación (Separa a los niños en grados con contenidos específicos que consideran ideales)
* Centrados en el desarrollo curricular
  + Estandarización numérica de la calidad del estudiante (Tengo títulos, tengo certificaciones, tengo papeles, etc.)
* Preparación no vocacional de los maestros (Herencia de plazas)
* Represión de habilidades natas del alumno
* “Adiestramiento” en lugar de educación
* Perspectiva al sistema no perspectiva humana
* Repetición no comprensión

Cultural

* Espacios de aburrimiento
* Paradigmas de que el ser humano no puede aprender
* Estandarización del buen comportamiento del ser humano (El deber ser exitoso, deber ser rico, adaptarse en el objetivo no en la persona)

Social

* Competitividad y premiación al mejor
* Delegación de la educación al maestro
  + Padres no quieren tener a sus hijos en casa
* Maestros y alumnos no quieren ir a la escuela

Económico

* Desviación de recursos
* Malos salarios a los profesores

Político

* Reformas educativas deficientes
  + “Arreglar” un elemento, no el conjunto (Ejemplo del video: Autobús, calle, chofer)
* Conveniencia a tener una población analfabeta
  + Desinterés en el ser humano como individuo
* Programas educativos creados por administrativos

**Efectos**

* Mecanización en el aprendizaje
* Consumismo, deshumanización y elitismo
* Selección y exclusión social
* Malos trabajos
* Estructura vertical (Social, política y económica. Ejemplo de las pirámides organizacionales)
* Mala calidad de vida
* Desinterés en los maestros y alumnos a la educación
* Supresión de la curiosidad del alumno
  + Individualismo, soledad y materialismo
* Pésimos salarios a los profesores
* Violencia e inseguridad social
* Olvido de lo que se ha aprendido
* Estrés y problemas de salud mental y biológica
* Mecanización de las habilidades laborales, personales y cognitivas
* Bullying

**ÁRBOL DE OBJETIVOS**

**Objetivo**

Eficiencia en los programas educativos de las instituciones de nivel primario en la ciudad de Puebla, Puebla.

**Medios**

Educación

* Sistema educativo con sentido colectivo
  + Desarrollo de áreas más relevantes
  + Educación estructurada en las habilidades (Separa a los niños en grados con contenidos específicos que consideran ideales)
* Centrados en el desarrollo de habilidades
  + Sin evaluación numérica de la calidad del estudiante
* Preparación vocacional de los maestros
* Desarrollo de habilidades natas del alumno
* Educación en lugar de adiestramiento
* Perspectiva humana no perspectiva al sistema
* Comprensión no repetición

Cultural

* Espacios de interés
* Paradigmas de que el ser humano puede aprender
* Des estandarización del buen comportamiento del ser humano (quitar el miedo)

Social

* Desarrollo grupal y premiación al desarrollo
* Padres involucrados en la educación de los niños
* Maestros y alumnos quieren ir a la escuela

Económico

* Inversión adecuada de recursos
* Buenos salarios a los profesores

Político

* Reformas educativas eficientes
  + Arreglar el conjunto
* Conveniencia a tener una población alfabetizada
  + Interés en el ser humano como individuo
* Programas educativos creados por educadores

**Fines**

* Aprendizaje dinámico
* Sin consumismo, deshumanización ni elitismo
* Inclusión social, aceptación y respeto
* Buenos trabajos
* Estructura horizontal
* Buena calidad de vida
* Interés en los maestros y alumnos a la educación
* Impulso de la curiosidad del alumno
  + Colectivismo, socialización y amistad
* Excelentes salarios a los profesores
* Seguridad social
* Retención de lo que se ha aprendido
* Estado de salud mental y biológica óptima
* Habilidades laborales, personales y cognitivas dinámicas y adaptables
* No bullying

**PROPUESTA: DISEÑO DE INTERACCIÓN Y ANIMACIÓN DIGITAL**

Crear material didáctico (digital) que satisfaga las necesidades indispensables del alumno. Con el fin de motivar al aprendizaje autodidacta y experimental.