



## BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: Las herramientas digitales en la clase de español.  
Una experiencia didáctica con un tercer año

---

AUTOR: David Ezequiel Gálvez Salazar

---

FECHA: 7/15/2021

---

PALABRAS CLAVE: Enseñanza del español, Práctica docente,  
Estudiantes, Competencias digitales, Tecnología educativa

---

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO  
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN  
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL**

**BENEMÉRITA Y CENTENARIA  
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**

**GENERACIÓN**

**2017**



**2021**

**“LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA CLASE DE ESPAÑOL. UNA  
EXPERIENCIA DIDÁCTICA CON UN TERCER AÑO”**

**ENSAYO PEDAGÓGICO**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN  
SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN ESPAÑOL**

**PRESENTA:**

**C. DAVID EZEQUIEL GÁLVEZ SALAZAR**

**ASESORA**

**LIC. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES MEDINA**

**SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

**JULIO DEL 2021**



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

---

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO  
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA  
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

---

**A quien corresponda.  
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito DAVID EZEQUIEL GÁLVEZ SALAZAR  
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la  
utilización de la obra Titulada:

**“LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA CLASE DE ESPAÑOL. UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA  
CON UN TERCER AÑO”**

en la modalidad de: Ensayo pedagógico para obtener el  
Título en Licenciatura en Educación Secundaria con especialidad en Español

en la generación 2017-2021 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el  
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines  
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras  
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en  
atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE  
cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se  
utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los  
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos  
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en  
la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 10 días del mes de JULIO de 2021.

ATENTAMENTE.

DAVID EZEQUIEL GÁLVEZ SALAZAR

Nombre y Firma  
AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA  
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO  
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

**BECENE-DSA-DT-PO-01-07**  
OFICIO NÚM: **REVISIÓN 9**  
DIRECCIÓN: Administrativa  
ASUNTO: **Dictamen Aprobatorio.**

San Luis Potosí, S. L. P., 10 de Julio del 2021.

Los que suscriben tienen a bien

## DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): **GALVEZ SALAZAR DAVID EZEQUIEL**  
de la Generación: **2017-2021**

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de (✓) Ensayo Pedagógico, ( ) Tesis de investigación, ( ) Informe de prácticas profesionales, ( ) Portafolio Temático, ( ) Tesina.  
Titulado:

**“LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA CLASE DE ESPAÑOL. UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA CON UN TERCER GRADO”**

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado (a) en Educación **SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN ESPAÑOL.**

**ATENTAMENTE**



**DIRECTORA ACADÉMICA**

**DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS**

  
MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

  
DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

**JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN**

**ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL**

  
MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ

  
LIC. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES MEDINA

***A mi familia, mi compaera de vida y mis maestros.***

## Índice

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>1. TEMA DE ESTUDIO</b> .....	4
1.1. Contexto escolar.....	4
1.1.1. Maestros en conexión.....	5
1.1.2. Los alumnos en conexión.....	6
1.2. Núcleo y línea temática.....	9
1.3. Descripción del hecho y conocimientos obtenidos de la experiencia y de la revisión.....	10
1.3.1. El uso de la tecnología en el aula.....	12
1.3.2. Diseño de presentaciones.....	14
1.3.3. Crear actividades en línea.....	16
1.3.4. Juegos para la clase virtual.....	17
1.3.5. Interactuando en clases virtuales.....	19
1.4. Los planes de estudio y el manejo de las tecnologías.....	21
1.5. Los maestros y las herramientas digitales.....	24
1.6. Los alumnos y las herramientas digitales.....	25
1.7. Preguntas que guiaron el desarrollo del trabajo.....	26
<b>2. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL</b> ....	28
2.1. Hablando de las TIC con las herramientas digitales.....	29
2.2. Presentando el guion radiofónico con herramientas digitales.....	35
2.3. Los alumnos y sus productos finales con herramientas digitales.....	41
2.4. Conociendo los mapas conceptuales a través de herramientas digitales.....	46
2.5. Elaborando un mapa conceptual en clase virtual de español.....	52
2.6. Crucigramas a través de herramientas digitales.....	57
2.7. Resultados. La mirada de los alumnos.....	62
<b>CONCLUSIONES</b> .....	65
<b>REFERENCIAS</b> .....	70
<b>ANEXOS</b> .....	76

## INTRODUCCIÓN

El presente ensayo titulado “Las herramientas digitales en la clase de español. Una experiencia didáctica con un tercer año” se elaboró durante el ciclo escolar 2020-2021, trabajando con el grupo de 3° E de la escuela secundaria Dionisio Zavala Almendarez, en el turno matutino. La situación pandémica que vive el país, provocó un reto al sistema educativo, el cual fue continuar con sus labores a distancia, por lo que se presentaron nuevas formas de llevar a cabo el proceso de enseñanza que realizan los docentes, transformándola; una de estas fue la utilización de herramientas digitales, tema que compete en este trabajo.

Seleccioné el tema debido a que, en el centro educativo a través del Consejo Técnico Escolar, se presentó la oportunidad de realizar clases virtuales con los alumnos de un tercer grado, esto significó pasar de los materiales tradicionales como el pizarrón, pintarrón, cartulina, entre otros materiales físicos, a aquellos donde se use otro soporte, es decir, las herramientas digitales. Por ello investigar, conocer sus funciones e implementarlas en clases se convirtió en una necesidad en mi formación profesional. Cabe señalar que fue necesario indagar acerca de las herramientas que conocían y utilizaban tanto los estudiantes como los maestros en la escuela secundaria, con la finalidad de seleccionar las que implementaría de acuerdo a sus características, entre ellas, Padlet, Canva, Quizizz y Educaplay. Esta situación generó actualizarme en cuanto al uso de herramientas digitales dentro del aula que, desde mi perspectiva, es fundamental hoy en día debido al avance de las mismas y a la innovación que sugirió este contexto virtual.

Por otra parte, a lo largo de mi formación académica, me di cuenta que el uso de herramientas digitales era poco, desde educación básica hasta educación superior. Ser docente en formación me permitió estar más en contacto con diversas herramientas digitales ya sea por las tareas asignadas o prepararme para jornadas de práctica docente, aunque en esto último dependía en gran medida de los medios con los que contara la escuela. La exploración de este tipo de herramientas ha resultado en beneficio tanto en lo personal como en lo educativo.

Respecto a los propósitos de estudio de este trabajo, me planteé, en primera instancia, investigar las funciones de diferentes herramientas digitales por medio de su exploración para determinar cuáles aplicar en la enseñanza del español; después, describir el uso de las herramientas digitales aplicadas a través de la clase de español para identificar sus ventajas y/o desventajas; y por último, analizar a partir de los resultados obtenidos el uso de las herramientas aplicadas para valorar su pertinencia en la enseñanza de español.

Para ello, dentro de las actividades de indagación que realicé se encuentran la observación de clases de manera virtual; el diario de trabajo docente, este abrió las pautas para analizar, así como reflexionar acerca del qué y cómo estuve realizando mi trabajo junto al de los estudiantes; la aplicación de encuestas tanto a maestros como a los educandos del grupo acerca de las herramientas digitales que conocen y usan; además de la exploración de algunas herramientas digitales, por recomendación o de manera autónoma para determinar cómo aplicarlas en clases.

En el tema de estudio presento la línea temática y del núcleo en que se ubica el trabajo, el contexto y las características sociales relevantes, la descripción del hecho, así como de los conocimientos obtenidos de las herramientas digitales exploradas, y las preguntas que propuse responder. En el desarrollo del tema describo el cómo implementé las herramientas digitales seleccionadas al abordar los temas de la asignatura de español durante las clases virtuales, las reacciones de los alumnos, las ventajas y/o desventajas que se presentaron y los resultados obtenidos de acuerdo a su utilidad en las sesiones. En las conclusiones realizo un repaso general de lo que fue usar las herramientas digitales en mi labor docente y los retos que se generaron con las mismas. Por último, se encuentran la bibliografía y anexos que apoyan el trabajo realizado.

Por otro lado, reconozco que el estudio de este tema no fue fácil, ya que se presentaron algunas dificultades, en primer lugar la mayoría de estas herramientas digitales supone contar con una red de acceso a internet, la cual no siempre cuenta con una conexión estable, lo que genera falla en la conectividad desde el ingreso a

una clase virtual hasta el uso de una herramienta; en segundo lugar el reto de encontrar herramientas digitales que se adecuaran al ámbito educativo; en tercer lugar, el grado de disponibilidad tanto material como de acceso a una red de los estudiantes del grupo, así como del conocimiento que tenían de las herramientas aplicadas; en cuarto lugar, la falta de recursos de una parte del grupo significó no lograr trabajar a la par con sus compañeros. Se puede añadir que laborar en esta modalidad provocó la falta de una investigación más profunda, así como el cumplir con todos los aspectos requeridos para este tipo de trabajo adecuándonos a las posibilidades.

Para finalizar, considero que este trabajo es de gran utilidad en mi formación académica, pues además de fortalecer rasgos del perfil de egreso que contribuyen a mi desarrollo profesional, también puede ser de provecho para maestros y futuros docentes en cuanto al uso de algunos instrumentos digitales en el aula considerando sus funciones, así como sus propósitos. Invito al lector a profundizar en este trabajo llevándose un aprendizaje a partir de las experiencias compartidas en torno al uso de herramientas digitales en la clase de español.

## 1. TEMA DE ESTUDIO

### 1.1. Contexto escolar.

La escuela secundaria general “Dionisio Zavala Almendarez” se ubica en la calle Fernando de Magallanes #239, colonia Industrial Aviación, Código Postal 78140, con Clave de Centro de Trabajo 24DES0018Z, en San Luis Potosí, S.L.P. (Véase anexo A), trabajan en ambos turnos, matutino y vespertino, donde el primero fue en el que realicé el trabajo docente.

Debido a la situación actual de contingencia la escuela trabajó con una modalidad a distancia con apoyo de la programación “Aprende en Casa” promovida por la Secretaría de Educación Pública (SEP), transmitida en el canal estatal Nueve TV, también en cadenas como Sistema Público de Radiodifusión del Estado Mexicano (SPR), Imagen Televisión, RED México, Ingenio TV Potencia tu mente y Multimedia.

En los tres grados de la secundaria, la programación es una guía de los temas que se van abordando durante el ciclo escolar. Cada programa tiene un nombre relacionado al contenido, un aprendizaje esperado y un énfasis, este último determina el tema que se va a abordar, sirviendo de apoyo para los alumnos y el maestro en cuanto a lo que se espera aprender. Revisando los contenidos de este programa, del Plan de estudios 2017. Lengua Materna y antes de iniciar los períodos de Trabajo Docente, identifiqué que los programas de “Aprende en Casa” están elaborados con base al Plan y Programa de Estudio 2011 de español de tercer grado; lo cual atribuyo a que se diseñó entre los meses de mayo a julio de 2020 para iniciar en el mes de agosto y era el plan vigente para la generación 2017-2020 de egresados de educación secundaria.

Por otro lado, durante las reuniones del Consejo Técnico Escolar se dio la oportunidad de dar clases virtuales, sin embargo, esto solo se presentó en algunas asignaturas con la finalidad de reforzar lo que se enseña en “Aprende en casa” y para resolver dudas que los alumnos puedan tener sobre los temas abordados. Sin embargo, considero que no se podría quedar nada más en una sesión de preguntas

y respuestas, tenemos que ir más allá, haciendo uso de las herramientas digitales. En la academia de español optaron por dar clases virtuales, en mi caso particular dos veces a la semana por medio de Google Meet. No obstante, debido a la falta de comunicación y organización con otros maestros que daban clases virtuales, los horarios no estaban del todo establecidos porque se presentaban situaciones en las que los alumnos avisaban que ya tenían una hora destinada para una clase de otra asignatura y solo hasta que los estudiantes mencionaban estar libres se procedía a programar la clase.

Después de un tiempo, en la escuela lograron tener más organización en cuanto a los horarios de las clases virtuales, la forma de comunicarse y la plataforma en que se trabajó con los educandos, ya que el director junto a los maestros, realizaron cada viernes una reunión virtual con la finalidad de comentar las diferentes situaciones que se presentaban en los 18 grupos que conforman la escuela, por ejemplo, la comunicación que mantienen con los alumnos y padres, además de las situaciones en las que buscaron hacer contacto con estudiantes que no habían entregado tareas asignadas.

#### 1.1.1. Maestros en conexión.

Con la finalidad de conocer la forma en que se comunicaron los docentes con sus alumnos y las herramientas digitales que conocen y utilizan, apliqué una encuesta (Véase anexo B) de carácter cuantitativo a los profesores que imparten en tercer grado en la escuela secundaria por medio de la aplicación de Google Formularios, la misma tuvo la respuesta de ocho maestros que imparten clases a los alumnos del grupo.

La primera parte de la encuesta fue acerca de la conectividad y la comunicación. En primera instancia, al manifestar la frecuencia en la que realizaron clases virtuales con los estudiantes, el 25% respondió que lo hacen dos veces por semana, mientras que el 75% restante lo hace una vez por semana. Lo que demuestra que los docentes procuraron tener otra vía de enseñanza además de la ya establecida por la SEP “Aprende en casa”, también en parte por el común acuerdo establecido en

los CTE, donde se mencionó de ser posible tener reuniones virtuales con alumnos, por lo menos una vez a la semana.

El conectarse a clases virtuales también fue un reto para los docentes, pues hace falta contar con un tipo de internet. Para indagar la red que usaban los maestros, se les cuestionó el tipo que utilizaron para dar clases virtuales, estos manifestaron en un 75% valerse de una red inalámbrica, 12.5% de una red alámbrica y otro 12.5% de red móvil. Esto deja en claro que los maestros tienen un compromiso con sus estudiantes, pues cualquier tipo de red sugiere un gasto particular que bien podría omitirse en una modalidad de educación presencial.

Para dar clases, los maestros encuestados en su 100% mencionaron realizarlo con una laptop o computadora, demostrando que cuenta con un medio para reunirse con sus alumnos, donde además el uso de este equipo puede ser un facilitador del uso de herramientas digitales generando oportunidades de mejorar la enseñanza.

Respecto a los medios de comunicación que manejaron para estar en contacto con los alumnos, determinaron un 100% utilizar WhatsApp, el 50% Facebook, el 75% correo electrónico y un 50% Google Classroom. Estas cifras dan entender que los maestros no se quedaron solamente con un medio, sino que se valieron de otros que les permitieron cubrir a todos los estudiantes posibles. (Véase anexo C)

#### 1.1.2. Los alumnos en conexión.

Los alumnos con los que trabajé fueron los de 3° E, conformado por 26 alumnos, de los cuales 14 son mujeres y 12 son hombres, cabe señalar que, de la totalidad del grupo, se conectaban a clases virtuales alrededor de 10 alumnos. Es importante resaltar que la cifra de los alumnos que asistían a sesiones virtuales varió, ya que estas no son obligatorias, sin embargo, benefician tanto el aprendizaje como la comunicación. La clase de español con el grupo asignado lo estableció la maestra titular en martes y jueves de 8:20 a 9:10 AM por medio de Google Meet, proporcionando el enlace minutos antes del horario establecido.

En lo que se refiere a la comunicación, la maestra titular creó un chat para el grupo en WhatsApp, donde se tuvieron agregados a todos los alumnos, es decir, 26 estudiantes. Cabe mencionar que en este medio se incorporaron a algunos padres de familia, esto convirtió a WhatsApp como la aplicación principal para mantener comunicación sobre tareas y anuncios importantes.

Otra forma de comunicación establecida fue mediante la red social Facebook, donde la maestra creó un grupo. Al contrario de WhatsApp, en este medio solo se contaron en el grupo con tres miembros de los 26 que son en lista. Estas cifras dificultaron la comunicación, pues algunos estudiantes no tenían una cuenta en esta red social. A pesar de estos números en el grupo, continué publicando las actividades a realizar.

Durante los primeros meses del ciclo escolar, la forma en que enviaron los trabajos los estudiantes fue a través del correo electrónico de la maestra titular o por medio de Facebook. No obstante, se optó por crear clases por medio del servicio de Google Classroom con cuentas personales, al no tener orden en el servicio antes mencionado con las cuentas institucionales de los educandos. Esto se hizo con la finalidad de asignar las tareas o publicar anuncios y que los alumnos agregados pudieran entregar sus tareas con orden, logrando así un registro más administrado en cuanto a actividades solicitadas.

Google Classroom permite tener clases para diferentes grupos, donde se pueden agregar a alumnos o docentes con su cuenta. Contiene las funciones de publicar anuncios, asignar tareas, crear cuestionarios, material, reutilizar publicaciones o crear temas. La utilicé con más regularidad para asignar tareas donde permite otorgar un nombre, descripción, adjuntar un archivo o enlace, establecer un puntaje, una fecha límite y en qué clase se quiere asignar. Una vez asignado el trabajo, los alumnos desde su cuenta pueden ver la actividad junto a los archivos enviados (en caso de adjuntarlos), así como enviar su tarea en el espacio establecido, donde además pueden realizar comentarios privados y se les envía su calificación.

Esta aplicación la implementó la maestra titular a finales del ciclo escolar pasado, por lo que los estudiantes estaban familiarizados con la misma. Aunque por ser a través de sus cuentas personales, no todos estuvieron agregados, por ejemplo, en el grupo se tuvieron a 23 alumnos de 26 que son en total. Por lo tanto, las actividades siguieron enviándose a través de WhatsApp, medio donde tuve la totalidad de estudiantes. Para los ausentes en Classroom, tuvieron como medio de envío el correo electrónico de la maestra titular.

Con la finalidad de conocer la manera en que se conectaban a sus clases virtuales, así como la selección de herramientas digitales que conocen y utilizan realicé una encuesta a los estudiantes (Véase anexo D). La apliqué a través de Google Formularios, en donde proporcioné un enlace a los estudiantes. Constó de ocho cuestiones de respuestas múltiple, por lo que fue de carácter cuantitativo. Respecto al grupo, de los 26 alumnos que conforman el 3° E, solo seis alumnos respondieron la encuesta, lo que supuso que la mayoría de los estudiantes no contaron con los medios necesarios para ingresar a sus clases virtuales.

Al preguntarles la frecuencia con la que ingresaban a sus clases virtuales de español, de los encuestados un 83.3% lo hizo dos veces por semana, y el 16.7% restante no asistió a clases virtuales. Esto indicó que hubo un compromiso por conectarse a sesiones virtuales de la mayoría de los estudiantes, por lo menos en español. Para conectarse a sus clases, es necesario contar con un tipo de red, por ello, indagué este rubro, donde los encuestados mencionaron en un 50% utilizar una red inalámbrica, el 33.3% red alámbrica y el 16.7% restante una red móvil. Es claro que los alumnos se valieron del tipo de red que tuvieron al alcance, y con la mayoría contando con red alámbrica o inalámbrica, se dio la oportunidad de implementar herramientas digitales interactivas.

Continuando con los dispositivos que utilizaron para sus clases, en el grupo mencionaron usar celular un 50% y computadora o laptop también un 50%. Tomando en cuenta que algunos alumnos usaban una computadora o laptop se reafirmó la oportunidad de implementar algunas herramientas digitales como Padlet

o Canva, además con aquellos que usaban celular, consideré que Quizizz es una buena opción para implementar en clases virtuales debido a sus características.

Para terminar, indagué acerca de los espacios con los que contaron para sus clases virtuales. Los estudiantes expresaron tener a disposición en su hogar la sala común con un 33.3%, el comedor otro 33.3%, habitación propia el 16.7% y habitación compartida con 16.7%. Es importante este aspecto, ya que es claro que los alumnos no tuvieron un espacio destinado para sus sesiones virtuales como lo es un aula, por lo que adaptarse al medio que tienen fue un reto en esta modalidad, además es fundamental que se sientan cómodos durante sus clases.

Los resultados son interesantes (Véase anexo E), ya que demuestran que contaron con diferentes recursos. También permitió ver que una modalidad a distancia se puede tornar compleja, no solo hablando de la red que utilizan o el tipo de dispositivo, también en el sentido que desconocí la situación económica; además si hubo más personas en sus familias que tuvieron clases e hicieron uso de los dispositivos que manifestaron tener los estudiantes, trayendo complicaciones en su desempeño.

## 1.2. Núcleo y línea temática.

El tema herramientas digitales, lo ubico en la línea temática “Análisis de experiencias de enseñanza”, ya que busqué analizar la pertinencia de los instrumentos digitales que empleé en la asignatura de español, además di cuenta de los conocimientos, iniciativa e imaginación que he desarrollado a lo largo de mi formación para diseñar y aplicar actividades de enseñanza (SEP, 2002), pues la oportunidad de usar las herramientas digitales se presentó y la decisión partió de la reflexión de que son pocas las veces en las que se implementan en el aula, además fue una manera de innovar mi labor docente.

Por lo tanto, “el análisis se sustentará en evidencias producidas en el aula” (SEP, 2002, p. 21), puesto que a través de las sesiones virtuales valoré la pertinencia de las herramientas digitales empleadas en la clase, así como las reacciones que expresaron los estudiantes ante el uso de estas, tanto en las labores de enseñanza

como en las actividades propuestas. Dicho análisis contribuye a mi formación docente porque me permitió valorar mis logros en el desarrollo de mis competencias profesionales (SEP, 2002).

El núcleo temático al que pertenece el tema es “la competencia didáctica de los estudiantes normalistas para la enseñanza de la especialidad” (SEP, 2002, p.36), ya que los contenidos, divididos en los diferentes aspectos, ofrecieron los insumos para analizar mi competencia docente frente a grupo, además de guiar la organización en el diseño de actividades de enseñanza con apoyo de las herramientas digitales para aplicarse en clases.

El núcleo y línea temática fue una gran oportunidad para desarrollar mi desempeño como docente en el ámbito de la enseñanza, pues la reflexión y análisis de los espacios virtuales durante las jornadas de Trabajo Docente me permitieron determinar mis fortalezas para desarrollarlas, así como mis áreas de oportunidad con la finalidad de combatirlas siempre en consonancia con la implementación de las herramientas digitales.

### 1.3. Descripción del hecho y conocimientos obtenidos de la experiencia y de la revisión.

Dadas las circunstancias de contingencia en el país, se presentó la oportunidad de trabajar a través de clases virtuales con un grupo de tercer grado de la escuela secundaria “Dionisio Zavala Almendarez” en la asignatura de español. Es aquí donde entraron las herramientas digitales, que se convirtieron, desde mi perspectiva, en una necesidad en esta modalidad demostrando habilidad al usarlas con el fin de que la enseñanza lograra ser diversa de acuerdo con las características de los estudiantes.

Con el surgimiento de Internet, la información se volvió más accesible a las personas, lo que posibilitó la búsqueda de esta. Sin embargo, Internet ha ido evolucionando, como si fuera una ciencia, y no solo se quedó en una forma de consultar información, sino también surgió la creación de páginas web con diferentes fines, pasando por aplicaciones y el uso de redes sociales.

Dentro de todo lo que ofrece Internet, están las herramientas digitales, Alegsa (2016) las define como aquellos recursos de software que están inmersos en computadoras o dispositivos que permiten realizar diversas actividades. Entonces se puede decir que cuando usamos un ordenador o celular ya empleamos al menos una herramienta digital y en este contexto en el que trabajé su uso se volvió una necesidad, cuando en años anteriores las veíamos como una opción o hasta un lujo. En este sentido, la escuela no está exenta, pues es un hecho que, para mantener comunicación con alumnos, los maestros hicieron uso de un dispositivo o también cuando asistieron a clases virtuales.

Las herramientas digitales son diversas, además han facilitado la vida de las personas, al poder comunicarse desde diferentes lugares de manera asincrónica; consultar información específica en cualquier momento; crear y/o editar una página web personal; crear documentos, presentaciones y archivos de todo tipo; descargar música, videos, programas; leer libros, noticias, artículos, revistas; entre otra clase de tareas que pueden realizarse.

La emulación de la realidad ha invadido los espacios más íntimos de las relaciones humanas; un ejemplo lo tenemos en los vínculos que pueden establecerse a través de internet donde se ofrece un sinúmero de servicios para satisfacer necesidades emocionales, sexuales, profesionales o de entretenimiento de la más diversa índole (Arévalo & Hernández, 1998, p. 303).

Llama la atención que estos autores, revisados en el sexto semestre, den esta visión acerca de los distintos fines del Internet en nuestras vidas, ya que si reflexionamos cómo es nuestra día a día, podemos darnos cuenta que las herramientas digitales están presentes en la mayoría de nuestro entorno y ¿por qué no darles ese giro educativo? No obstante, son pocas las ocasiones en que se implementaban en las escuelas que visité durante las jornadas de Observación y Práctica Docente. Aunado a esto, los maestros de la licenciatura usaron algunas herramientas digitales con el fin de abordar los diferentes temas, pero son pocas las

situaciones en que nos enseñan alguna manera de utilizarlas en nuestro desempeño docente.

Sin embargo, un punto a favor fue que se presentaron ocasiones durante mi formación académica de realizar trabajos en los que utilicé herramientas digitales para el diseño de presentaciones o de infografías sobre los temas que se revisan en las distintas asignaturas o para el diseño de materiales en las jornadas de Observación y Práctica Docente. Por consiguiente, tuve la oportunidad de explorar algunos instrumentos digitales que permitieron el diseño atractivo y creativo de distintos materiales. Aspecto valioso porque el acercamiento a las herramientas digitales es importante no solo en la sociedad, sino también en el ámbito educativo pues “a lo largo de toda su experiencia educativa, los futuros docentes deben aprender de forma práctica acerca del uso de la tecnología y de las formas en que ésta puede incorporarse a sus clases” (UNESCO, 2004, p.37).

#### 1.3.1. El uso de la tecnología en el aula.

La aplicación de las tecnologías en el aula implica, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2004), cuatro competencias: pedagogía, donde se centra en la instrucción y en las oportunidades que se pueden crear para el uso de las mismas, tanto en la enseñanza como en el aprendizaje tomando en cuenta el contexto; colaboración y trabajo en la red, donde se ven las ocasiones de ir más allá del salón de clases a través de la comunicación en la red y trabajando de manera cooperativa; aspectos sociales, haciendo énfasis en la igualdad de oportunidades al acceso de las tecnologías, el cuidado de la salud al estar frente a ellas y al respeto de los derechos de autor; y aspectos técnicos, en el cual los docentes deben actualizarse en el uso del hardware y software con sus avances.

Cada una de las competencias, las debo tomar en cuenta, ya que la implementación de la enseñanza de la asignatura depende en gran medida del contexto, en este caso virtual, y del ingenio para diseñar las clases con las herramientas digitales (pedagogía). Asimismo, aprovechando los beneficios de

estas para mantener la comunicación y aplicación de actividades con alumnos en esta modalidad a distancia (colaboración y trabajo en la red). Llevando a cabo las medidas que contribuyan al cuidado de la salud al momento de utilizarlas en las sesiones o dando el crédito a las personas o instituciones que investigué para los temas (aspectos sociales), además de mostrar una actitud por aumentar mis habilidades en el uso de las herramientas digitales (aspectos técnicos).

Ahora bien, Océano Educación (2020) establece una definición para las herramientas digitales con fines educativos, pues en la era del Internet se pueden encontrar muchas herramientas con diferentes propósitos y este autor muestra que existen unas con la finalidad de utilizarla en la educación, por ejemplo, Google Classroom o Educaplay.

Se define como herramientas digitales educativas a aquellas plataformas que facilitan la elaboración de contenido didáctico para los distintos dispositivos, tales como computadoras, celulares o tablets. Están pensadas para generar y compartir de forma sencilla, contenido amigable y de interés para niños y adolescentes. Permiten crear tareas y ejercicios interactivos entre otras tantas novedosas aplicaciones, además de ser una herramienta de comunicación entre docentes y alumnos.

A pesar de que algunas herramientas digitales tienen esa funcionalidad dentro de la educación, existen otras que, no teniendo como propósito principal usarlas dentro de la enseñanza, se les puede implementar en las aulas, más en un contexto virtual, ya que gracias a las clases virtuales las oportunidades de usar la tecnología se multiplicaron.

En este sentido, hay varias herramientas digitales que algunos portales web (Educación 3.0 y Educación a Distancia Acapulco) establecen que se pueden usar en el ámbito educativo, como lo es Moodle, GIMP, Inkscape, Audacity, VideoLAN, Canva, Prezi, Genially, CmapTools, Scratch, Geogebra, Educaplay, MindMeister, Lucidcahrt, Quizizz, Edmodo, Cerebriti Edu, ClassDojo, Kahoot, Padlet, Popplet

Vyond, entre otras. Si bien la lista puede continuar, fue necesario determinar las que investigué a partir del tema seleccionado, considerando recomendaciones de personas que incidieron o tuvieron breve contacto durante mi formación académica, además de tener la oportunidad de crear ambientes de enseñanza en la modalidad de clases virtuales. Por lo tanto, investigué las características de las siguientes herramientas digitales:

- a) PowerPoint
- b) Slidesgo
- c) Canva
- d) Educaplay
- e) Cerebriti
- f) Kahoot
- g) Quizizz
- h) Padlet
- i) Mentimeter

Cabe mencionar que algunas no son exclusivamente con fines educativos, sin embargo, se les dio ese giro en la enseñanza y de acuerdo a las características que tienen se logran clasificar, ya que son para crear presentaciones, diseñar actividades, crear cuestionarios o interactuar.

### 1.3.2. Diseño de presentaciones.

PowerPoint, Slidesgo y Canva son herramientas digitales que tienen como propósito el diseño de presentaciones. Dentro de sus características más relevantes se encuentran la creación de plantillas con diversos colores, el uso de diferentes tipos de fuentes y tamaños, insertar imágenes o elementos visuales que apoyen la información, insertar gráficos de diferente índole, así como vídeos o audios de apoyo. Todo con la finalidad de crear una presentación digital que permita explicar un contenido en específico.

Es importante resaltar que las presentaciones digitales “se convierte en un excelente recurso en el proceso enseñanza aprendizaje y una herramienta relativamente fácil de utilizar, tiene como finalidad mostrar la información de manera organizada para lograr una mayor retención de las ideas compartidas” (Universidad Autónoma del Estado de México, s/f). Por lo que fueron buenas aliadas en las clases virtuales, brindando una oportunidad de explicar un contenido buscando que fuera ameno para los estudiantes de secundaria, procurando no colmar de información la clase con el fin de no volverla tediosa.

Tanto Canva como PowerPoint son herramientas digitales con las que tuve contacto anteriormente en mi trayecto académico, por ejemplo, al diseñar presentaciones o infografías sobre temas abordados o al observar cómo los maestros las implementaban en sus clases. Con Slidesgo tuve la oportunidad de investigarlo hasta este último tramo académico dentro de las prácticas profesionales. Por el contrario, durante las jornadas de Observación y Práctica Docente el uso de cualquiera de estas tres herramientas digitales era poco, pues las escuelas no contaban con los medios en sus respectivas aulas.

Desde mi punto de vista, PowerPoint es una herramienta conocida por la mayoría de las personas que se han acercado a la tecnología, por lo que la visualizo para exposiciones de todo tipo, ya depende de cada uno darle el propósito que desea. Por otro lado, Slidesgo, brinda la oportunidad de darle una temática específica a las diapositivas, por ejemplo, al iniciar el primer periodo de Trabajo Docente I, descargué una presentación relacionada al día de muertos, misma que utilicé en una clase virtual. Por su parte, Canva tiene una ventaja sobre las dos primeras, ya que tiene la función de diseñar presentaciones y de crear infografías añadiendo distintos elementos, digo ventaja pues “produce nuevos parámetros de producción que permite optimizar y agilizar los procesos de comprensión basándose en una menor cantidad y una mayor precisión de la información, anclada en la imagen y el texto” (Minervini, 2005), por lo tanto, el uso de Canva para el diseño de presentaciones e infografías obtuvo una ventaja en su implementación respecto a

las otras dos herramientas digitales. Aunado a esto, Canva se vuelve más práctico en el sentido de que se tienen varias plantillas prediseñadas, elementos como imágenes o GIF, así como moldes de fuentes para seleccionar y utilizarlas de manera rápida y eficaz.

### 1.3.3. Crear actividades en línea.

Un aspecto que tuve que trasladar al ámbito de la modalidad en línea fue el diseño de actividades, pues anteriormente para diseñar ejercicios destinados a las jornadas de Observación y Práctica Docente solo utilizaba Word y se presentaban en un formato físico con el fin de que los alumnos lo contestaran. Word lo continué utilizando en esta modalidad a distancia como la herramienta que permitió dar instrucciones para actividades en casa. Sin embargo, llegué a pensar que era necesario implementar una actividad en las clases virtuales que fuera significativa para los estudiantes.

Gracias a lo anterior, investigué dos herramientas digitales que permitieron el diseño (por parte del maestro) y la realización (por parte del alumno) de actividades: Educaplay y Cerebriti, ambas tienen la función tanto de crear como de realizar actividades. Dentro de las características que permiten crear ejercicios se tienen desde elegir el tipo de actividad, por ejemplo, test, crucigramas, relacionar parejas, sopa de letras, identificar una imagen, clasificar en ranking palabras, entre otras, hasta darle un título, instrucciones y determinar tanto las cuestiones como las respuestas (en caso de ser necesario). Para contestar una actividad es necesario publicarla (previo diseño) o buscar en el vasto catálogo y compartir el enlace (de ahí que sean en línea).

El acercamiento a estas herramientas digitales fue nuevo tanto para mí como para los alumnos, ya que hasta las jornadas de Trabajo Docente tuve la oportunidad de diseñar actividades en línea. Ahí fue donde identifiqué que estas pueden llamar la atención de los estudiantes porque no solamente la clase consistía en observar una presentación, sino que se pasó a reafirmar lo abordado en la sesión a través de

un ejercicio que se visualizara como juego. Además, una ventaja es que “en estos entornos las actividades [...] están siempre disponibles por medio de la red, los participantes los pueden descargar a su computadora y consultarlos cuando lo deseen” (Espinoza, s/f), como sucedió en una ocasión donde les proporcioné un enlace a los educandos para realizar un ejercicio en Educaplay, mismo que podían consultar en cualquier momento.

Incluso con lo nuevo que eran las dos herramientas digitales, considero que la herramienta digital Educaplay tiene cierta ventaja sobre Cerebriti, pues la primera tiene la opción de crear 16 tipos de ejercicios, mientras que la segunda 10, además las actividades propuestas de Educaplay deben cumplir con ciertos requisitos en su diseño para ser publicadas, aspecto que pienso es importante, ya que dan consejos para incrementar la calidad de la misma. Otro aspecto a tomar en cuenta es que al momento de contestar una actividad en Cerebriti, la persona se encuentra con publicidad alrededor del espacio destinado para el ejercicio lo que puede generar distracción; por su parte Educaplay pone publicidad antes de la actividad, pero relacionada a la suscripción de paga de la misma. Por último, Educaplay tiene la función de asignar la tarea en Google Classroom, herramienta digital que se utilizó con el grupo con el que trabajé, y en el caso de no tener la oportunidad de implementarla en una clase virtual, se asignaba de tarea.

#### 1.3.4. Juegos para la clase virtual.

Jugar en la clase puede ser algo incoherente desde una visión en la que se piensa que los alumnos de secundaria, sobre todo los de tercer grado, tienen la responsabilidad de estudiar y hasta en palabras de la maestra titular “deben ser autodidactas”. No obstante, gracias a las herramientas digitales la noción de jugar en una clase se volvió una realidad en esta modalidad a distancia, pues investigué dos herramientas que tienen este propósito: Kahoot y Quizizz.

Estas dos herramientas digitales tienen como función crear cuestionarios para que se realicen en clase a través de dispositivos móviles u ordenadores, pero con

un giro de competencia entre los alumnos ya que responder de manera correcta la pregunta y ser rápido en esta labor proporciona una cantidad de puntos al usuario participante, lo que genera una tabla de ganadores. Entre otras características con las que cuentan están diseñar preguntas de opción múltiple, respuesta abierta, completar o verdadero y falso, además se designan colores específicos a las opciones de respuesta. Lo interesante está en la forma en que se contestan, pues en ambas herramientas digitales se proporciona un enlace y un código para ingresar, una vez adentro tienen que identificarse, aspecto importante para reconocer a los alumnos. Una ventaja es que se pueden llevar a cabo al ritmo del maestro, es decir, la transición de una pregunta a otra es determinada por el docente. Después de cada juego se obtiene un informe del mismo, donde se pueden observar las distintas cuestiones junto a las respuestas de los estudiantes, esto fue un apoyo para determinar las áreas de oportunidad en un tema.

Acerca de mi experiencia con estas herramientas digitales, por un lado, tenía poco acercamiento con Kahoot, pues en algunas ocasiones la utilizaron durante mi formación académica con la finalidad de repasar un tema en concreto. Esa primera vivencia me gustó, que más tarde la implementaría en una actividad con compañeros de grupo con la finalidad de evaluar sus conocimientos de un tema revisado; por el otro lado, Quizizz fue una herramienta nueva para mí, ya que fue hasta una sesión del Consejo Técnico Escolar de la escuela secundaria Dionisio Zavala Almendarez donde mencionaron cómo se implementó con unos alumnos, me llamó la atención y decidí investigarla para determinar la manera en que se podía usar en clases virtuales, gracias a ello logré ejecutarlo en una sesión virtual donde los estudiantes conectados participaron en su totalidad. A pesar de la forma en que experimenté el trabajo con estas herramientas digitales, es importante resaltar que su implementación en las clases virtuales es una gran oportunidad para reafirmar la enseñanza de un contenido y donde los alumnos demuestren sus conocimientos pues el “juego puede convertirse en una potente herramienta didáctica para que los estudiantes pongan a prueba sus conocimientos y, además, adquieran otros nuevos de un modo dinámico” (Educación 3.0, 2020).

Con base a las experiencias con estas herramientas digitales, desde mi punto de vista, Quizizz tiene una ventaja sobre Kahoot, pues al momento de aplicar un juego, en la primera los alumnos desde su dispositivo pueden ver las opciones de respuestas, mientras que en la segunda solo se ven los colores y figuras designadas a las opciones, esto quiere decir que es necesario en la ejecución de Kahoot ver la pantalla que proyecta la pregunta con sus respuestas para contestar en el dispositivo personal, y tomando en cuenta que los educandos se conectan con un solo dispositivo, por ejemplo, el celular, esta tarea podría tornarse complicada para los estudiantes en una clase virtual. Sin embargo, ambas tienen de ventaja la opción de asignarse de tarea compartiendo el enlace o asignándose en Google Classroom. Estas características las tomé en cuenta para su implementación en clases virtuales, pues es importante que tengan un propósito de utilización, también fue necesario considerar la disposición de los alumnos en cuanto a sus dispositivos y redes.

#### 1.3.5. Interactuando en clases virtuales.

Para participar en clases los alumnos tuvieron que pasar de alzar la mano y darles la palabra a encender su micrófono, sin embargo, esto no sucedió del todo, pues al solicitar una intervención oral del grupo, estos se mantenían en silencio. Llegué a pensar que había poca interacción por miedo a equivocarse y estas situaciones me hicieron pensar de qué forma podrían expresarse los educandos, pues considero indispensable que ellos manifiesten sus ideas, porque además de que “una de las claves para hacer clases virtuales más atractivas es aumentar el nivel de interacción y participación de los estudiantes” (Peñalosa, 2020), creo que es necesario que los estudiantes se expresen, y si no se logra desde lo oral, bien podrían hacerlo en forma escrita. Visualizo la clase como un diálogo donde los alumnos compartan ideas y lleguen juntos al conocimiento que les permita aprender. Lo anterior me llevó a investigar dos herramientas digitales que posibilitan la interacción, me refiero a Padlet y Mentimeter.

Estas dos herramientas digitales no son semejantes en sus características, sin embargo, permiten a las personas que participan en una sesión presencial o virtual compartir sus ideas. Padlet, admite crear un espacio en la web con un formato en específico, por decir unos ejemplos, una conversación, un muro, una lista o una columna, mismos a los que se les asigna un título, descripción, tipo de fuente, un fondo visual y hasta un ícono, creado el Padlet las personas pueden publicar sus ideas una vez que ingresen al enlace compartido. Por su parte, Mentimeter cuenta con las características para diseñar una presentación digital, pero con el agregado de poder interactuar gracias a los tipos de diapositivas que se pueden crear, por ejemplo, nube de palabras, un ranking, una estadística, entre otras, donde se logra escribir una cuestión, para cumplir con la interactividad en cada diapositiva se proporciona un enlace junto a un código con la finalidad de responder lo solicitado y enviar las ideas, estas se verán reflejadas en la presentación.

Entre estas dos herramientas digitales, solo había tenido un breve acercamiento con Mentimeter gracias a un curso al que asistí durante mi formación académica, en su momento tuve una dificultad para comprender cómo enviaba mis ideas, pues solo se da un espacio en específico, pero no se observa la diapositiva con las ideas, no obstante, me pareció interesante el hecho de poder compartir pensamientos o ser partícipe de una encuesta, razón por la cual se usó en una sesión virtual. Padlet, la investigué gracias a que me la recomendaron, y una vez explorada esta, decidí implementarla en mis jornadas de Trabajo Docente I, pues era una oportunidad para que los alumnos se expresaran de manera escrita, sin miedo a realizarlo de forma oral.

Gracias a la oportunidad de utilizar estas herramientas digitales, Padlet se posicionó como aquella que tiene una ventaja sobre Mentimeter, pues en la primera es más rápido compartir una idea gracias a su característica de publicar en el mismo con ayuda de un ícono, lo que provocó que los estudiantes, en su mayoría, se expresaran sin complicaciones de forma escrita debido a que el formato de conversación fue familiar para ellos por ser similar a una chat de WhatsApp, además

vieron las ideas de sus compañeros; por otro lado, cuando se utilizó la segunda, se presentaron complicaciones con el enlace, la forma de enviar sus opiniones y, sobre todo, observar los resultados, ya que al contar con un solo dispositivo tenían que enviar sus ideas e inmediatamente pasarse a la presentación de pantalla para ver los resultados. Es por ello, que Padlet, sin contar los diversos formatos con los que tiene, fue una herramienta necesaria para la expresión de los estudiantes.

#### 1.4. Los planes de estudio y el manejo de las tecnologías.

El uso de las herramientas digitales por parte de los maestros es un aspecto que tiene años considerándose. Desde el plan de estudios 2011 se empezó a visualizar al docente como aquel que utilice materiales en su labor, entre ellos, la Internet, ya que se menciona en uno de sus principios pedagógicos *usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje*, que además del uso del libro de texto se pueden incluir otro tipo de materiales, entre estos, los audiovisuales, la multimedia e Internet (SEP, 2011). Cabe señalar, que esto no quiere decir que solo se utilice un instrumento, sino que se implementen varios de los expuestos con el fin de enriquecer las clases.

Aunado a esto, señalan el uso de recursos educativos informáticos, con determinados propósitos como lo son *los objetos de aprendizaje* para acercarse a los contenidos de las asignaturas; *los planes de clase*, para sugerir estrategias didácticas a maestros; *reactivos*, donde se realizan cuestiones y se identifica el logro de aprendizajes; *plataformas tecnológicas y software educativo*, con portales que cuentan con herramientas digitales para la construcción de contenidos, así como para el trabajo colaborativo. Aquí se demuestra que el propósito dentro de la educación es variado y están disponibles para los maestros; no obstante, disponible no es lo mismo que tenerlos al alcance y considero que esta es una tarea pendiente, que los docentes cuenten con los medios necesarios para interactuar con estos recursos, de esa manera, la innovación en el aula se verá reflejada.

Asimismo, plantea la gestión de estándares de habilidades digitales donde se estableció una estrategia de inserción del aula de medios. Además, ante el auge de

la sociedad del conocimiento, la UNESCO (cit. Por SEP, 2011) declara que los maestros deben tener en cuenta la “elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación”. (p. 69). Para cumplir con la competencia antes mencionada, se establecieron indicadores de desempeño en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), énfasis en las siguientes:

- Utilizar herramientas y recursos digitales para apoyar la comprensión de conocimientos y conceptos.
- Utilizar herramientas de colaboración y comunicación, como correo electrónico, blogs, foros y servicios de mensajería instantánea, para trabajar de manera colaborativa, intercambiar opiniones, experiencias y resultados con otros estudiantes, así como reflexionar, planear y utilizar el pensamiento creativo.
- Utilizar herramientas de productividad, como procesadores de texto para la creación de documentos o la investigación; un software para la presentación e integración de las actividades de la investigación, y un software para procesar datos, comunicar resultados e identificar tendencias.
- Utilizar las redes sociales y participar en redes de aprendizaje aplicando las reglas de etiqueta digital.
- Hacer uso ético, seguro y responsable de Internet y herramientas digitales. (SEP, 2011, p. 69-70)

Hago énfasis en estas, ya que hasta esta modalidad a distancia se están desarrollando, un primer ejemplo es que el uso de las herramientas digitales en la modalidad presencial era limitado al no tener los medios en los salones y el poco uso del aula de medios, en cambio las clases virtuales contribuyen su implementación para apoyar la comprensión de un tema, pues hubo oportunidades para insertarlas en las sesiones. Un segundo ejemplo es el uso de redes sociales o la comunicación por correo electrónico, así como de WhatsApp con los alumnos para que estén al tanto de las actividades a realizar, así como de los anuncios a

padres de familia. Un tercer ejemplo es el uso de procesadores de texto para el diseño de actividades junto a la implementación de herramientas digitales para crear presentaciones (Canva PowerPoint) y hasta para procesar datos con Google Formularios.

En lo que respecta al uso ético de la Internet junto a las herramientas digitales, se hizo énfasis en las clases virtuales sobre la responsabilidad en el manejo de la información que buscan tanto el alumno como el maestro para realizar una actividad. Parece interesante cómo a pesar de no estar vigente este plan de estudios, sigue validándose el desarrollo de algunas competencias establecidas hace años a causa del contexto virtual en el que nos encontramos.

Por su parte, el plan de estudios Aprendizajes Clave para la Educación Integral (SEP, 2017) menciona, en lo que respecta a materiales educativos, tener a disposición a través de internet Recursos Educativos Digitales con el fin de alcanzar los aprendizajes de los contenidos. También en infraestructura indica que en las escuelas es necesario contar con un modelo informático que permita conectividad, red interna y equipos de cómputo. Es clara la intención de la SEP por proporcionar materiales, pero ya no solo es el dar algo intangible como las herramientas digitales, también reconocen que se necesita lo tangible, es decir, el hardware para tener más oportunidades de manejar la tecnología.

Incluso, se menciona que “el profesor ha de aprovechar las TIC disponibles como medio para trascender las fronteras del aula” (SEP, 2017). Esta aseveración la relaciono directamente con las clases virtuales donde cada alumno y el maestro se encuentran en diferentes lugares para que se lleve a cabo la sesión. Este contexto virtual ha permitido que se cumpla este fin educativo en el uso de las TIC, ya que en anteriores experiencias el uso de estas herramientas digitales -en caso de presentarse- no sobrepasaba del salón de clases.

Algo que observé en el Plan de estudios vigente es que no habla mucho en el uso de las herramientas digitales, sin embargo, esto no quiere decir que no sea

importante, pues al revisar ambos Planes de estudio (2011 y 2017), de manera implícita, desde mi punto de vista, se le da una continuidad en el desarrollo de competencias docentes en el uso de las tecnologías en el aula, pues una vez que se establecieron los indicadores en 2011, es tarea desarrollar cada uno de ellos con la finalidad de ir innovando en las clases.

#### 1.5. Los maestros y las herramientas digitales.

La realidad en cuanto al conocimiento y uso de herramientas en la escuela secundaria se ve reflejada en el segundo apartado de la encuesta aplicada a los docentes, como se mencionó en el contexto, los maestros dan clases a los grupos de tercer grado. El uso de herramientas digitales se convirtió en una necesidad en esta modalidad, pues desde que se usa Google Meet para las clases virtuales se hace uso de un instrumento digital.

Los resultados fueron los siguientes: al manifestar la frecuencia con la que utilizaron herramientas digitales por semana el 50% dijo hacerlo cinco o más, el 25% de tres a cuatro veces y el 25% restante de una a dos veces. Demostrando que el uso constante de cualquier herramienta digital es una necesidad y puede verse como una aliada en el desempeño docente.

Entre las herramientas que conocen y utilizan, los docentes seleccionaron en un 100% PowerPoint, 25% Quizizz, 50% Canva, 100% Word, también se les dio la oportunidad de mencionar otras herramientas digitales, teniendo en un 25% Live worksheets, 25% Genially y otro 25% Google Forms (Formularios). Es interesante observar cómo Word y PowerPoint predominan en todos los maestros, sin embargo, no se quedan en esas dos herramientas que son comunes (pero imprescindibles), sino que utilizan otras con distintas finalidades, lo cual puede indicar que buscan innovarse.

La última cuestión era conocer la finalidad con la que utilizan las herramientas digitales, entre las opciones a seleccionar, el 100% dijo hacerlo para diseñar actividades, el 50% para diseñar una exposición y el 25% para crear un examen.

No cabe duda, que los maestros han tenido la oportunidad de utilizar herramientas digitales siendo una oportunidad en su actuar, ya que como he mencionado, en prácticas anteriores el uso de las tecnologías era poco; es importante resaltar que el utilizarlas es fundamental hoy en día dentro de un contexto que se desarrolla cada vez más rápido (Véase anexo F).

#### 1.6. Los alumnos y las herramientas digitales.

Por otro lado, el segundo apartado de la encuesta realizada a los estudiantes de tercer grado también proporcionó información acerca de las herramientas que conocen y utilizaron, así como la frecuencia en que las usaron. Los resultados dejaron claro que, al igual que los maestros, los alumnos pueden valerse de distintas herramientas digitales para sus actividades.

Para la frecuencia con la que utilizan herramientas digitales, los alumnos encuestados en un 100% dijeron utilizar herramientas digitales cinco o más veces por semana. Es claro que el grupo E estuvo más familiarizado con el uso de las herramientas digitales, lo cual significó que servirse de estas puede ser en beneficio para ellos tanto en clases virtuales como para otros usos personales.

Entre las herramientas que utilizaron, el grupo seleccionó un 66.7% PowerPoint, otro 66.7% Canva, 33.3% Padlet, 83.3% Word y 16.7% Google. Es interesante como Word y PowerPoint son utilizadas por alumnos, la primera bien podría ser para la realización de tareas y la segunda para exponer un tema. Además, una parte conoce Padlet, lo que abrió la posibilidad de utilizarlo para interactuar en clases virtuales.

Dentro de las finalidades con las que fueron usadas las herramientas digitales, los estudiantes encuestados en su 100% lo hicieron para hacer tarea, el 50% para exponer en clase y el 16.7% para editar fotos. Es evidente que no solo emplearon las herramientas para finalidades educativas, sino también para editar fotos algo considerado más personal, sin embargo, hacer su tarea por medio de las

herramientas digitales ya se puede considerar cotidiano en esta modalidad (Véase anexo G).

Es interesante observar que el grupo utilizó con frecuencia herramientas digitales. Encima, manejan las mismas para sus tareas, convirtiéndose en una necesidad para llevar a cabo con eficacia su trayecto académico, logrando desarrollar un rasgo del perfil de egreso para secundaria donde se declara que el alumno “compara y elige los recursos tecnológicos a su alcance y los aprovecha con una variedad de fines, de manera ética y responsable” (SEP, 2017, p. 77).

#### 1.7. Preguntas que guiaron el desarrollo del trabajo.

Con la finalidad de desarrollar el trabajo se plantearon las siguientes preguntas:

- ¿Qué herramientas digitales conocen y utilizan los alumnos y los docentes?
- ¿Qué herramientas digitales se seleccionaron para implementar en la clase de español?
- ¿Qué opciones ofrecen las herramientas digitales para la enseñanza del español?
- ¿Cómo pueden implementarse esas herramientas digitales en la clase de español?
- ¿Qué actitudes manifiestan los alumnos al utilizar estas herramientas digitales?
- ¿Qué resultados se obtuvieron al aplicar las herramientas digitales?
- ¿Cuáles fueron las ventajas y/o desventajas al utilizar las herramientas digitales aplicadas?
- ¿De qué manera las herramientas aplicadas favorecen la enseñanza del español?

Estas fueron esenciales en el trabajo, pues encaminaron hacia el conocimiento de herramientas digitales, sus características y el cómo poder implementarlas en la clase de español. Además de analizar las reacciones de los alumnos, junto a las ventajas y desventajas que presentaron al momento de aplicarlas. También fue

necesario conocer la visión de los alumnos de acuerdo a su valoración de las herramientas aplicadas para obtener resultados, pues su perspectiva es muy importante al ser el centro de la enseñanza.

## 2. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL

En el presente capítulo describo las experiencias obtenidas a lo largo de seis sesiones, en las cuales implementé herramientas digitales para mi tarea de enseñanza como docente en la clase de español. Las clases se realizaron a lo largo de la primera jornada de Trabajo Docente II, con dos proyectos distintos basados con la programación de Aprende en Casa. Razón por la cual el diseño de materiales y actividades con herramientas digitales se vio fortalecido dentro de mis competencias docentes.

A partir del análisis y exploración de las diversas herramientas digitales descritas en el capítulo anterior, seleccioné las siguientes para implementar en las clases virtuales: Padlet, con el fin de que los alumnos participaran de manera escrita; Canva que gracias a sus características beneficia el diseño de material atractivo al momento de explicar; Quizizz para evaluar a los alumnos y dar un repaso de los temas que abordamos; Educaplay para que los estudiantes que se conectaron realizaran una actividad en la sesión; y vídeos de YouTube, esto como recomendación de la maestra titular para ampliar los temas explicados. Cabe señalar que no se usaron todas en las seis sesiones, sino que en algunas se presentaron y en otras no, esto debido a que el tiempo era un factor, además de la reflexión suscitada al cabo de las clases virtuales.

Después de haber realizado estas sesiones viene a mí la reflexión de Cabero (2010) al decir que nunca se había contado con tantos medios, como los de la actualidad para la tarea de la enseñanza dentro del ámbito educativo. Si bien las herramientas digitales han traído un beneficio para la sociedad, ¿por qué no introducirlas en nuestra labor? Considero conveniente esto, ya que debemos estar en constante actualización debido a que nuestro entorno está evolucionando, donde la tecnología no se queda atrás y a causa de esta situación, tuve la oportunidad de implementarlas en el aula. Solo bastaría la creatividad, así como la formación en las mismas para llevar esta “galaxia de tecnologías” (Cabero, 2010) a nuestros alumnos.

## 2.1. Hablando de las TIC con las herramientas digitales.

Esta sesión se realizó el 4 de marzo de 2021, dentro del proyecto “Culturas por conocer y compartir”, de la práctica social del lenguaje *realizar un programa de radio sobre distintas culturas del mundo*, del ámbito participación social. El proyecto se inició con retraso debido a una situación extra escolar con la maestra titular, esto significó que se abarcaran tres clases virtuales para el proyecto. El propósito de la sesión fue que los alumnos conozcan el guion y programa de radio, así como una cultura a través de una infografía y vídeo respectivamente para que determinen la cultura que van a investigar (Véase anexo H). Para ello, utilicé un Padlet, una infografía en Canva y un vídeo.

Para comenzar, les mencioné a los estudiantes sobre el tema del día que eran los tipos de Tecnologías de la Información y de la Comunicación, la radio y que íbamos a ver un vídeo de una cultura con el fin de identificar aspectos de la misma. A continuación, les proporcioné un enlace para expresarse en la herramienta digital Padlet, en un formato de dos columnas, donde en cada una había una pregunta, les mencioné que para contestar tenían que darle clic al ícono que estaba debajo de las mismas. Las dos preguntas eran “¿Cuáles Tecnologías de la Información y de la Comunicación conoces?” y “¿Sobre qué cultura del mundo te gustaría conocer y por qué?”

Como resultado de lo anterior, de los doce alumnos conectados en la sesión, se tuvieron ocho respuestas, es decir, el 66.6% respondió las dos cuestiones, por lo tanto, se tuvo un interés por parte de los educandos por la actividad. Esto sugirió una ventaja en el uso de Padlet que fue la aportación de los alumnos de manera escrita, como lo afirma la Pontificia Universidad Católica De Valparaíso-Chile (s/f) al mencionar que esta herramienta incentiva la participación de los alumnos dentro de la virtualidad. Además, fue evidente que los estudiantes tuvieron la confianza de participar en este medio, ya que en jornadas anteriores elegí hacer una lluvia de ideas de manera oral obteniendo poca respuesta. Esto resulta interesante, pues es probable que los alumnos prefieran expresarse a través de la escritura que de forma

oral porque puede existir el miedo a equivocarse frente a los demás viéndose evidenciados, y debido a que en Padlet no se puede ver el nombre de la persona que publica (a menos de que tenga una cuenta), hay cierta libertad de expresión sin susceptibilidad a evidenciarse. Por otro lado, las respuestas de los estudiantes me hicieron entrar en confianza porque la mayoría respondió generando una lluvia de ideas, mismas que leí después de que se terminó el tiempo asignado; al momento de analizar sus respuestas me di cuenta que estaban familiarizados con la televisión y el internet como tipos de TICs, así que también opté por mencionarles que la radio es una TIC y que nos enfocaríamos en ver una clasificación de las TICs; para la segunda cuestión se mostraron interesados en conocer culturas como la brasileña, japonesa, española y alemana.

A pesar de la buena respuesta de los estudiantes, creo que tengo un área de oportunidad en el manejo de sus ideas del tema, pues solo me limité a leer sus respuestas cuando pude tomar un papel de mediador, como lo afirma Pimienta (2008) que dentro de las características de la lluvia de ideas debe existir un mediador, razón por la cual una mejor intervención hubiera sido propiciar un espacio para que leyeran sus ideas escritas, complementándolas, confrontándolas y guiando sus conocimientos. Además, de esta manera se puede llegar a propiciar la expresión oral de los alumnos con el fin de combatir la desconfianza de hablar dentro de la clase. También con ello se alcanza el uso de las habilidades lingüísticas: la escritura y lectura de su idea dentro de Padlet; el habla para defender su idea (en caso de confrontarla con otra) y la escucha de parte del resto del grupo; este uso de las cuatro competencias de la lengua dentro de una sola herramienta digital me generó una reflexión acerca del grado en que se puede explotar al máximo una sola dentro de la sesión.

Siguiendo con la clase utilicé la herramienta digital Canva, con el fin de presentar una infografía donde abordé los tipos de Tecnologías de la Información y de la Comunicación: redes, equipos y servicios (Véase anexo I). Cuando expliqué las redes y los equipos creí conveniente mencionar que las redes son las que ayuda a tener esa conexión mientras que los equipos ya es algo que manipulamos como el

celular (mostré mi celular por la cámara de la laptop), esto para que no se confundieran los alumnos; considero que funcionó, puesto que hasta ese momento pregunté si había dudas y contestaron que “no”; con los servicios fue más sencillo, ya que les comenté que gracias a ellos tenemos clases virtuales desde cualquier lugar en el que estuviéramos; aquí bien podría decir que lo realizado reflejó dominio del contenido junto a una relación con sus vidas cotidianas, sin embargo, una manera de saber si estaban comprendiendo o no, era solicitar ejemplos de los tipos de TICs y cómo aplican alguno de los servicios para determinar si en realidad entendieron lo explicado, indagar el grado de comprensión puede ser una forma de seguir o no la clase.

Los alumnos ayudaron en la lectura de los diferentes tipos de TICs y gracias a los elementos GIF que inserté en la infografía estuvieron atentos al contenido. Esto sugiere una ventaja dentro de Canva al diseñar material y emplearlo en clases, pues llegó a ser atractivo para los educandos visualizar el contenido de esta forma, además lo consideré para futuras sesiones, tomando en cuenta que “en la actualidad la herramienta Canva se ha vuelto un instrumento importante dentro del ambiente educativo, puesto que esta herramienta convierte presentaciones llamativas que motiven a los estudiantes” (Sánchez, 2020, p.17). No obstante, cabe señalar que por momentos pregunté si alguien gustaba participar solo para leer una parte de la infografía, y no obtuve respuesta, lo que me generó cierta incertidumbre, pues llegué a pensar que me salí de la sesión virtual de forma involuntaria, hasta que después de un silencio que pareció eterno, pregunté:

Mf: ¿Sigo aquí [en la clase virtual]?

Ao: Yo participo, profe.

Considerando esta situación, se presentó una desventaja al usar Canva, pues al momento de presentar mi pantalla (función de Google Meet) para utilizar esta herramienta digital, solamente observo lo que explico, en este caso la infografía, no logré ver si seguía con los alumnos o si estos últimos continuaban conectados y si podía solicitar la participación de alguien en particular. Por lo tanto, debo considerar

esta situación en las siguientes sesiones y una posible solución puede ser utilizar dos dispositivos al momento de conectarse a la clase virtual con el fin de estar pendiente de que se está presentando el material.

Para continuar, pasé a explicar la radio y el guion radiofónico, ambos aspectos también estuvieron en la misma infografía. En la definición de la radio les mencioné que la red que se emplea para dar la señal es a través de las ondas y que para crear un programa era necesario redactar un guion; la definición del guion estuvo más enfocada hacia la realización de una radionovela, esto lo aclaré diciendo que antes se utilizó la radio para transmitir este tipo de programas y presenté rápidamente un ejemplo de un guion radiofónico, este era un fragmento de un guion de radionovela para tener congruencia con la definición. Además, aproveché la oportunidad para platicar mis experiencias en este medio con el fin de animar a los alumnos, así como para que se interesaran, por lo que se podría decir que abrí un paréntesis platicando acerca de las visitas que he realizado a la radio, de la cabina aislando el sonido, de las anotaciones que tenía la locutora a forma de guion para conducir el programa y de las funciones de la operadora.

Llegado a este punto, el silencio de los estudiantes se presentó, lo que me hizo pensar que estuvieron prestando atención, aunque era mejor que se manifestaran dudas o participaciones, ya que considero que me adueñé de ese tiempo y no di la oportunidad a los alumnos de contar sus experiencias relacionadas a la radio; mucho o poco de estas pudieron haber enriquecido la sesión, intercambiar ideas o vivencias por medio de una pregunta detonante haría al educando más participe en esta modalidad que ya por ser virtual la podemos llegar a ver como una mera sesión de transmisión del contenido, con esta idea creo que debí darles ese espacio a los estudiantes en la expresión de sus ideas. Al respecto, Cabero (2010) afirma:

Con las TIC lo que debemos procurar es crear nuevas escenografías de aprendizaje, no reproducir las tradicionales y ello pasa necesariamente para la transformación del rol del profesor y del estudiante; pasando unos, de roles de transmisor de información a diseñadores de entornos mediados de

aprendizaje, y otros de ser unos receptores pasivos de la información a actores activos en el proceso de construcción del conocimiento. (pp.48)

Por consiguiente, el que se llegue a pensar que el uso de las herramientas es algo innovador no radica en el uso de las mismas, estas deben cumplir con un propósito, crear espacios donde el alumno y el maestro interactúen, en el cual el primero sea el actor activo, mientras que el segundo un mediador, todo ello con el fin de crear conocimientos significativos y donde el papel de la enseñanza se vea reflejado en el aprendizaje del alumno.

Después, utilicé el vídeo de YouTube “Los aztecas en 8 minutos” (<https://www.youtube.com/watch?v=O8Yas4KRPdk&t=5s>) para hablar acerca de los aspectos que engloban una cultura, en este sentido seleccioné unas partes del vídeo para que los alumnos identificaran los aspectos que se estaban abordando y que tuvieran una idea de las características que les gustaría investigar con el fin de que participaran en el segundo Padlet. Por eso, se visualizó una parte y se pausaba para comentarla, por ejemplo, presenté del minuto 0:06 a 1:03 donde hablaban del origen de la cultura azteca, y cuando pausé el vídeo, pregunté:

Df: ¿Qué aspecto se aborda en lo que acabamos de ver?

Ao: El lugar

Era claro la respuesta era incorrecta, pues a pesar de que se mencionó en el fragmento sobre dónde se asentaron, desde el inicio se dijo todo acerca de cómo surgió la cultura y, al darme cuenta de que no identificaron el aspecto, les expliqué más detenidamente de lo que mencionaba aquella parte del vídeo, después solo un alumno supo decir que se refería al origen de la cultura. Pensé en dos hipótesis sobre esta pequeña situación: la primera, la comprensión oral era deficiente; la segunda, no prestaron atención. No obstante, continué con el siguiente fragmento, del minuto 3:27 a 5:02, donde se habló del tlatoani y sus deberes, de las formas en que realizaban agricultura e intercambiaban alimentos, pausé el vídeo y volví a preguntar:

Df: Aquí, ¿qué aspecto cultural aborda?

Aos: La organización social, la actividad económica.

Descarté ambas hipótesis y pensé que tal vez mi error fue no decirles antes de reproducir la primera parte del vídeo que se abordaba un aspecto y teníamos que identificarlo, ya que, en el segundo fragmento visto, los estudiantes supieron la actividad a realizar más específicamente y, por lo tanto, se obtuvo un mejor resultado. Además, por ser pequeñas partes de un solo vídeo los alumnos estuvieron atentos, por ello hubo respuestas cuando pausé en las dos ocasiones el vídeo.

Después de lo sucedido, me di cuenta que hasta ese punto de la clase hubo un diálogo con los alumnos, un espacio en el cual ellos se manifestaron, donde verdaderamente fueron partícipes construyendo su conocimiento, ya que pensaron el aspecto al que se refería el vídeo y tuvieron que prestar atención para responder lo que solicité, a pesar de esta reflexión, manejé sus participaciones para que comprendieran que estos aspectos son los que abarcan una cultura. En este sentido, el uso de YouTube en la clase se muestra como una ventaja, ya que provocó un interés en los estudiantes demostrado en sus intervenciones, Cabero (2010) afirma que en las tecnologías una característica notoria es la multimedia y que esta ha provocado superar el trabajo en códigos verbales para pasar a otros con códigos audiovisuales, de ahí que esta herramienta digital tenga éxito. Lo interesante es que debido a que estos códigos son vastos y también los temas que se encuentran, el uso de YouTube en el aula puede significar una aliada siempre y cuando se le dé un propósito, que genere una actitud de aprehender la información y que propicie un intercambio de ideas en busca del conocimiento.

Para finalizar, opté por explicarles la actividad de tarea, que consistió en realizar un vídeo y/o audio hablando acerca de una cultura de cualquier parte del mundo de su interés, con la finalidad de presentarlos al final del proyecto y reflexionar sobre las culturas del mundo. Esto debido a que en el uso del vídeo de YouTube para comentarlo se llevó más tiempo de lo planeado y, por ende, no se logró emplear el

segundo Padlet, el cual se iba a utilizar para definir los aspectos a investigar de una cultura. No pensé en la cantidad de tiempo que se usó para comentar el vídeo, así que un reto para futuras clases es mejorar la organización del tiempo, tanto en el uso de los materiales como en las intervenciones de los alumnos. No obstante, de la omisión del segundo Padlet, estuve preparado, pues en las instrucciones de la actividad, presentada en Word, se observó una lista de los aspectos a investigar de una cultura, que me hubiera gustado que fuera realizada por los estudiantes, pero no se logró este objetivo. Además, les mencioné dos herramientas para editar vídeos: InShot para quienes tienen celular y Powtoon para los que tienen ordenador. Una vez que expliqué la actividad pregunté a los estudiantes si había dudas y al no manifestarlas, di por finalizada la sesión virtual.

La distribución del tiempo es un área de oportunidad para mí, pues se han presentado ocasiones en las que se tiene que omitir algo de lo planeado. Además, me di cuenta que no realicé una evaluación de los aprendizajes de los alumnos relacionado con lo visto en la sesión, solo se comentó el vídeo. Por eso considero que para mejorar vendría a bien implementar una herramienta digital donde los educandos elaboren una pequeña actividad en la sesión virtual y no realizar solo una presentación de información como se mencionó antes que no se debe caer en esta manera de usar las herramientas digitales. Aunado a esto, es claro que tengo que propiciar la participación activa de los estudiantes, que ellos comenten no solo sus dudas (en caso de presentarse), sino también lo cercano que están con el tema, es decir, si hay una relación con su vida cotidiana y dar la oportunidad de que den ejemplos.

## 2.2. Presentando el guion radiofónico con herramientas digitales.

Esta sesión se realizó el 9 de marzo de 2021, continuando con el proyecto de “Culturas por conocer y compartir”, de la práctica social de lenguaje *realizar un programa de radio sobre distintas culturas del mundo*, del ámbito participación social. El propósito de la sesión fue que los alumnos conozcan los géneros radiofónicos, así como el guion de un programa de radio por medio de una

presentación de Canva para que lo tomen en cuenta en la realización de su vídeo y/o audio (Véase anexo H). Para ello utilicé Padlet, una presentación en Canva, un vídeo de YouTube y Quizizz.

Inicié la sesión comentando que vamos a hablar de los géneros de la radio y elementos del guion radiofónico para que se tomen en cuenta al momento de realizar su vídeo o audio de la cultura que ya habían seleccionado e investigado. Enseguida, les proporcioné un enlace para participar por medio de Padlet donde leí el siguiente caso: “Pedro va a realizar un programa de radio, sin embargo, no sabe cómo organizarlo. Para su fortuna le dijeron que hiciera un guion, pero no recuerda los elementos que tiene que llevar el guion, ayúdale a recordar los elementos”. Esta actividad tuvo la finalidad de retroalimentar lo abordado en la sesión pasada respecto a la radio y el guion. Les asigné 10 minutos para contestar, donde respondieron seis de los nueve alumnos conectados, es decir, el 66.6%. Entre estas hubo similitudes en contestar que el guion radiofónico debe tener música, parlamentos, efectos sonoros, tema y acotaciones (Véase anexo J). Ante esta situación me di cuenta que los estudiantes recuperaron los conocimientos vistos en la sesión pasada con el ejemplo que se vio del guion de radio, lo que me generó una actitud positiva hacia el trabajo y fijándome como objetivo profundizar en el guion, pero ya no de una radio novela sino de un programa.

Además, nuevamente Padlet tuvo una respuesta de la mayoría de los educandos conectados, esto lo puedo atribuir a que usé el formato de conversación que se asemeja a un chat de WhatsApp, por lo que resulta familiar para los alumnos, creando una ventaja de esta herramienta al momento de crear un espacio en el que los estudiantes participen, al mismo tiempo, se tiene que “su inmediatez -se puede escribir y observar lo escrito al instante en pantalla- da una sensación de interacción real muy apreciada por el alumnado” (Méndez & Concheiro, 2018), lo que sugiere que entre compañeros pueden complementar sus ideas y no esperan demasiado tiempo en visualizar y leer las ideas de los demás, algo que, desde mi punto de vista, combate esa espera que se llega a presentar en las clases virtuales al momento de solicitar una participación de forma oral, ya que esta implica preguntar,

esperar que alguien se “anime”, que encienda su micrófono y que hable. No obstante, tengo que considerar que la familiaridad que se tenga con WhatsApp puede llegar a condicionar la forma en que ponga seriedad a la actividad solicitada, es decir, puede presentarse que los estudiantes utilicen “emojis” fuera de lugar provocando desorden en las respuestas, esto se puede combatir con la función de autorizar las publicaciones que tengo como creador del Padlet. Por otro lado, la inmediatez, puede llegar a generar que un alumno conteste y los demás se limiten a copiar, por ello, es imprescindible que esté monitoreando sus respuestas, además en vez de haber leído únicamente el caso, pude solicitar a los educandos que no repitieran contestaciones con el fin de complementar los elementos del guion radiofónico.

Para continuar con la clase, implementé una presentación por medio de Canva con el fin de explicar la definición de radio, los géneros radiofónicos (radiorevista, periodístico, musical y dramático); el tipo de cortes que se utilizan, es decir, la cortinilla, la ráfaga y la sintonía; el guion radiofónico, su estructura (inicio, desarrollo a través de secciones y despedida) y sus elementos; este último, opté por explicarlo por columnas, una para el operador junto a sus funciones, la segunda para los locutores con sus diálogos y la tercera para el tiempo asignado para cada intervención. Por el contrario de la sesión pasada donde me esperaba un lapso pequeño para saber quién deseaba leer, en esta ocasión los estudiantes se mostraron participativos, no solo en la lectura de las diapositivas, también lo hicieron al expresar dudas, más específicamente cuando estuve explicando el guion radiofónico:

Ao1: Profe, ¿en dónde se meten los anuncios [en el guion]?

Df: Eso depende del programa y de la empresa porque paga la publicidad. Esa se paga dependiendo lo que dure y a la hora en que se quiera transmitir.

Ao2: ¿Se deben respetar los tiempos que se ponen [en la tercera columna del guion]?

Df: Es una guía, lo recomendable es respetar esos tiempos ya establecidos porque hay horarios que cumplir y no deben sobrepasarlos. El tiempo en la radio es valioso.

Esta conversación es significativa, pues como propone Cabero (2010) las TIC deben propiciar la participación del profesor y el alumnado en la construcción de mensajes, situación que se presentó, ya que anteriormente en la clase no expresaban dudas en torno al tema, y en esta ocasión no necesité preguntar si había cuestiones, ellos tuvieron la iniciativa de hacerlas, lo que me hace suponer que tuvieron interés en el tema, así como la confianza. Además, se puede tomar en cuenta que estos dos educandos compartieron sus dudas con la finalidad de tener claridad en el trabajo que asigné en la sesión anterior y que se entregó en la siguiente. Sin embargo, en ningún momento mencioné que su vídeo o audio hablando de la cultura de su interés debiera tener anuncios como preguntó el alumno 1, mientras que el alumno 2 tal vez tuvo la duda de respetar los tiempos, puesto que en la actividad de su vídeo o audio se especificó que fuera máximo de cuatro minutos. En todo caso, el que hayan preguntado fue una motivación para mí, pues el uso de Canva fue de suma importancia para que los estudiantes estuvieran atentos al tema gracias a los elementos que ofrece la herramienta digital, insertados en la presentación, así que pregunté si había dudas, pero ya no se presentaron.

Continué con un vídeo de YouTube llamado “Programa de Radio: México/mágico proyecto” (<https://www.youtube.com/watch?v=uBcUJz9xGPs>) con la finalidad de que se visualice un ejemplo en concreto, también para observar y escuchar el principio, una sección y la despedida (estructura del guion radiofónico), además este vídeo fue realizado por estudiantes y resultó familiar porque hablaron acerca de la cultura en México. Inicé el vídeo y lo pausé hasta el minuto 0:52, donde reiteré los elementos del inicio, el nombre del programa, el uso de la sintonía (música de fondo que identifica el programa), el nombre de los locutores y el tema. Adelanté hasta el minuto 15:25 a 17:45, que era una sección donde hablaron sobre la literatura, pero ahora en vez de reiterar algo aventuré a preguntar:

Df: ¿De qué están hablando en esta sección?

Aos: Sobre la cultura.

Era evidente que no pudieron especificar los alumnos el aspecto cultural del que se habló, en este caso, la literatura, así que intervine y mencioné sobre la literatura, la música que se escuchó de fondo y la forma en que el locutor abrió la sección. Es interesante cómo los educandos no identificaron este aspecto pues en el vídeo hablaron de autores, por decir algunos Octavio Paz, Juan Rulfo, Juan José Arreola, entre otros; de esta situación puedo inferir, por un lado, que tal vez la falta de conocimientos acerca de los autores provocó que no relacionaran los nombres con la literatura, en este sentido es evidente que se tiene que reforzar esta cuestión, pues uno de los ámbitos que marca el Plan de estudios 2017 para las prácticas sociales del lenguaje es el de literatura; por el otro lado, puedo inferir que no prestaron atención al vídeo, situación que no sucedió en la clase anterior con el vídeo de Los aztecas en 8 minutos, al respecto Marín (s/f) menciona que una ventaja de YouTube dentro de la educación es que puede ser un complemento de la enseñanza del profesor y que ayuda al estudiante en la comprensión de significados. No obstante, desde mi experiencia puedo añadir que tengo que considerar la disposición de los estudiantes, en primera instancia a prestar atención y en segunda, a participar, pues a pesar de que el vídeo estuvo relacionado al trabajo que se asignó con anterioridad, la falta de intervenciones asertivas denotó su falta de atención al tema. Por ello, considero conveniente que antes de utilizar un vídeo es necesario contextualizar al grupo sobre qué va a tratar, lo que se va a comentar con el mismo, y hasta el para qué nos va a funcionar. Para finalizar el uso del vídeo, reproduje desde el minuto 17:45 a 18:33 donde los locutores se despidieron y agradecieron haber escuchado el programa, este aspecto fue el más sencillo de comentar puesto que solo se hace una pequeña conclusión y dan las gracias.

Para continuar, utilicé la herramienta digital Quizizz con la finalidad de que los estudiantes contestaran de acuerdo a lo que expliqué y se comentó en la sesión. Como en sesiones anteriores no la implementé, les pregunté a los alumnos:

Df: ¿Ya conocen Quizizz?

Silencio

Mt: El maestro les hizo una pregunta.

Aos: No, profe.

Df: Bueno, es un juego a modo de cuestionario, por cada pregunta que respondan bien les dan una cantidad de puntos y también pueden darles más puntos si se tardan menos en responder.

Me llamó la atención como los alumnos al momento de que la maestra titular intervino contestaron inmediatamente, lo que puede denotar esa gran autoridad en la clase y es de agradecer que intervenga para seguir con lo planeado. Así que continué presentando mi pantalla y seleccioné el tipo de Quizizz a ritmo de instructor para conocer las respuestas, les compartí el enlace a los estudiantes y el código de ingreso. Una vez que todos entraron, inicié el Quizizz y tomando en cuenta lo que menciona Ruiz (2019) que esta herramienta digital permite realizar una evaluación formativa detectando “lagunas”, mismas que nos pueden dar indicios para evaluar no solo el aprendizaje de los alumnos sino también la forma en que enseñamos, realicé un repaso entre cada una de las preguntas. Lo anterior presentó una ventaja, ya que me di cuenta de que los educandos tuvieron de manera grupal una precisión del 68% de efectividad al responder; no obstante, es de considerar que a pesar de que todos ingresaron al Quizizz, situación que atribuyo a que la maestra titular intervino y al interés de los estudiantes por ser algo novedoso en la clase, un alumno no contestó ninguna cuestión, lo que afecta al porcentaje grupal porque dentro de las estadísticas individuales, los participantes acertaron en más de la mitad de las preguntas, es decir, de siete interrogantes respondieron mínimo cuatro correctamente (Véase anexo K). Esto sugiere que los alumnos comprendieron el tema, en su mayoría, pero es necesario que detecte las “lagunas” para combatirlas con otro tipo de actividades donde ellos sean más activos, una opción es el mismo internet, tomando en cuenta que los “estudiantes requieren de situaciones variadas

que impliquen el aprovechamiento de los soportes tecnológicos más recientes” (Martínez e Hiracheta, cit. Por Trejo, 2018).

Para cerrar la clase, asigné de tarea una sopa de letras en la que tuvieron que identificar las palabras claves del tema y completar oraciones con las mismas, esto con la finalidad de reforzar lo abordado en la sesión. También les dije que tomaran en cuenta lo visto en la sesión acerca del guion radiofónico para preparar su producto final, por ello pregunté:

Df: ¿Hay dudas, comentarios, discernimientos?

Aos: No, profe.

Df: Bueno, entonces espero que sus vídeos salgan muy bien, cumpliendo los criterios acordados, les doy mi bendición, podemos irnos en paz.

Después de esto, considero que tuve un mejor manejo del tiempo de la sesión para cada una de las herramientas que estaban planeadas emplear. Además me quedé pensando en la intervención de la maestra titular, pues fue de gran ayuda, sin embargo, sigue pendiente acrecentar la confianza de los estudiantes, tal vez la seriedad con la que les pregunté si conocían Quizizz fue factor para que se mostraran cohibidos, por ello, creo que la confianza es un factor a desarrollar dentro de mi actuar, pues como refiere Recio (2012) el maestro con su discurso, sus actividades y el entorno que se genera con las relaciones repercute no solo en la confianza, sino también en la comunicación, la sinceridad, entre otras cosas, que al final generan que los alumnos se sientan cómodos.

### 2.3. Los alumnos y sus productos finales con herramientas digitales.

Esta sesión se llevó a cabo el 11 de marzo de 2021 finalizando el proyecto “Culturas por conocer y compartir”, de la práctica social del lenguaje *realizar un programa de radio sobre distintas culturas del mundo*, del ámbito participación social. El propósito de la sesión fue que los estudiantes presenten una cultura del mundo a través de un vídeo y/o audio para que reflexionen y valoren las diversas

culturas en Padlet (Véase anexo H). Para ello, utilicé los productos finales de los alumnos, mismos que recibí el 10 de marzo de 2021 y Padlet.

Para comenzar es importante resaltar que la clase empezó minutos después de lo establecido, pues hubo inconvenientes con el acceso de la maestra titular y de algunos estudiantes, me di cuenta de esta situación debido a que me mandaron mensaje por WhatsApp. Esto se vuelve una limitante dentro del uso de las herramientas digitales, pues Google Meet es una que se utiliza comúnmente, así que debo considerar como una desventaja al usar herramientas digitales que “el ancho de banda [red] que generalmente se posee no permite realizar una verdadera comunicación audiovisual” (Cabero, 2010), y así como sucede con alumnos puede pasar conmigo, por ello, la empatía ante estas ocasiones debe presentarse. La tecnología, junto a la red pueden ofrecer muchas herramientas que nos ayudan en todos los ámbitos del día, pero se demostró que en cualquier momento pueden fallar provocando no tener acceso a las mismas y aunque no podemos encajarnos con ellas, en esta modalidad su uso se convirtió en una necesidad para llevar a cabo el proceso de enseñanza.

Luego, inicié la clase con los productos de los estudiantes donde demostraron una calidad en su realización, ya que en sus trabajos abarcaron los aspectos solicitados, los cuales eran mencionar su nombre, grado, grupo, y escuela (esto para evitar que los educandos no plagiaran algo de internet), decir la cultura seleccionada, su ubicación, vestimenta, época de apogeo, actividad económica, costumbres, tradiciones, gastronomía, escritura, lenguaje, religión, música principal, literatura, descubrimientos, personajes históricos y el tipo de moneda que utilizan. Además, lograron sorprender a la maestra titular y a mí, por ejemplo, el primer audio fue de una alumna en el cual hablaba de la cultura china, abarcó los aspectos antes mencionados, pero con la peculiaridad de que inició como si fuera un programa de radio, realizó entonaciones, dio algunas opiniones de la cultura y añadió música de fondo, al final de escucharlo la maestra titular intervino:

Mt: Muchas felicidades por su trabajo.

Ao: Gracias.

Df: Sí, muy buen trabajo e interesante todo lo que habla de la cultura china.

Ao: Gracias.

Lo anterior provocó que la alumna se animara por el reconocimiento de su trabajo y esto causó que los demás estudiantes conectados estuvieran atentos por si se llegaba a reproducir su trabajo. Esto lo relaciono con lo que afirma Recio (2014) el reconocimiento al alumno puede generar un ambiente donde los ellos se sientan cómodos; y una sesión virtual no es la excepción, puesto que, aunque estuviéramos en otros lugares, el ambiente en la clase puede dejarse de lado al pensar que se trata de algo meramente físico, cuando no es así, es claro que lo que digan y hagan los actores va a repercutir en el desarrollo de la sesión. Por ello, considero que debo trabajar este aspecto en futuras clases, tomando en cuenta que mis intervenciones, mi estado de ánimo y el grado de implicación del educando puede mejorar la comodidad de este último.

El segundo trabajo fue de un alumno que habló de la cultura japonesa, también abarcó los aspectos solicitados. Cuando lo escuché me di cuenta que igual al trabajo anterior, se basó en la estructura del programa de radio e hizo entonaciones a modo de locutor, dando como resultado un producto bueno de escuchar, se notó el empeño; solamente en cuestiones de audio fue de baja calidad, incorporó un anuncio pero me percaté que acercó la grabadora a un anuncio publicitario, esto fue muy peculiar, pues fue el mismo educando que preguntó la sesión pasada que en dónde se ponían los anuncios en el guion radiofónico; una vez finalizado el audio, lo felicité por su trabajo y le mencioné que debe mejorar la edición del audio, este agradeció con buen tono. El tercer trabajo fue de un alumno que utilizó Powtoon, lo que me hizo pensar que había utilizado las diferentes funciones que ofrece para realizar un vídeo animado, en cambio, solo era una presentación de PowerPoint grabada a modo de captura de pantalla, por lo que solo se limitó el estudiante a mostrar las diapositivas sin audio ni voz. Al terminar el vídeo le dije:

Df: Hubiera estado bueno un audio de fondo para que sea más ameno.

Ao: Ok, profe, gracias.

Considero que en esta intervención y en la anterior con la edición del audio debió ser mejor, puesto que me limité a decirles sus áreas de oportunidad, pero no les di la oportunidad de mencionar sus dificultades o facilidades al momento de realizar su trabajo. Además, una autoevaluación por parte del alumno también era necesaria, pues el Plan de estudios 2017 menciona que para tener una evaluación con potencialidad es necesario la autoevaluación, y desde mi perspectiva, puede hacer que los estudiantes sean autocríticos y objetivos con sus productos con el fin de considerarlo en futuras actividades. Aunado a esto no podemos dejar de lado que el educando tiene una perspectiva de su trabajo, por ello es necesario contar con criterios mínimos a cumplir a través de instrumentos de evaluación que el Plan de estudios vigente dice que se requieren.

Es necesario recalcar que los alumnos denotaron un uso de las herramientas digitales, ya sea grabando audio o realizando un vídeo, la creatividad jugó en la realización del producto, ya que lo elaboraron a su “estilo” de acuerdo a la herramienta que seleccionaron. Lo que resultó evidente fue que los estudiantes tuvieron la oportunidad de desarrollar un rasgo del perfil de egreso relacionado con las habilidades digitales, el cual menciona “compara y elige los recursos tecnológicos a su alcance y los aprovecha con una variedad de fines...” (SEP, 2017), no obstante puedo agregar que no bastó con recomendarles herramientas digitales, en este caso, InShot y Powtoon, es necesario orientar al educando en el uso de estas, así como de otras que llegaran a utilizar no solo dentro del aula, sino también en la sociedad, como se afirma sobre “la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad en general” (Marqués, 2012, p. 10). Cabe señalar que a pesar de no mencionar que iban a hacer un programa de radio, dos de los trabajos presentados tuvieron la estructura de un programa de radio, es decir, un inicio, desarrollo y despedida lo que me permitió entender que el vídeo visto en la sesión pasada sirvió de modelo para ellos, lo cual es interesante porque, aunque no tuvieron la instrucción explícita

de mí parte, usar el ejemplo en la clase fue crucial para que algunos estudiantes realizaran su producto.

Para terminar, opté por suspender la actividad de escuchar y/o ver todos los trabajos entregados por cuestiones de tiempo, así que utilicé Padlet con la finalidad de que reflexionaran, como menciona un aprendizaje esperado del proyecto “valora y respeta las diversas manifestaciones culturales del mundo” (SEP, 2011), por lo tanto, para cerrar el proyecto no solamente decidí que se presentaran los productos de los estudiantes, también era necesario darles ese espacio para la reflexión. Por consiguiente, les pasé el enlace para participar en el Padlet (Véase anexo L), el cual tenía un formato de conversación, que fue funcional en la sesión anterior. Tomando en cuenta lo que afirma Enseñanza virtual (2019) una ventaja de esta herramienta digital es su simplicidad que facilita la participación de los alumnos y donde se crea un espacio colaborativo; por ello, también busqué que los educandos compartieran sus pensamientos. La cuestión fue la siguiente: Reflexiona en torno a esta cuestión: ¿Por qué es importante valorar las culturas, así como conocerlas? De los ocho conectados, seis respondieron, es decir, el 75% participó en la actividad, entre lo que contestaron fue para mantener el conocimiento de ellas, conocer su historia, porque favorece el desarrollo de los países, porque es una manera de apreciar la diversidad, para tener en cuenta a las personas y respetarlas o para viajar y conocerlas, esta última respuesta me llamó la atención porque puedo inferir que por la investigación de la cultura que seleccionó, así como el escuchar otros trabajos y respuestas se interesó en ir a conocer personalmente una cultura, no quedarse en el conocimiento de esta; creo que es un punto a favor, puesto que los estudiantes percibieron que el contenido no se queda en el clase virtual, en este caso, sino también pueden ir más allá de esta, por lo tanto, debo hacerles ver la funcionalidad de lo que se ve en las clases y relacionarlo con su vida cotidiana para motivarlos.

Aunque hubo respuesta de la mayoría, esperaba que los estudiantes en su totalidad realizaran la actividad, situación que no fue así. Esto me dio a entender que a pesar de lo innovador o familiar que puede ser una herramienta digital (no solamente Padlet) en el aula, en ocasiones esto no condiciona la participación activa

de todos los alumnos. Al respecto Marqués sostiene que “lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico” (2012, p.12), y estoy de acuerdo con él, pues a veces llegué a pensar que por implementar un instrumento digital ya estaba asegurada la participación de los educandos, cuando puede resultar lo contrario. Debo considerar esto para mi futuro actuar docente, utilizar el medio está bien, pero tengo que enfocarme en su finalidad (educativa) y en el cómo lo empleo a fin de ser significativa para los alumnos y estos se impliquen en su aprendizaje.

#### 2.4. Conociendo los mapas conceptuales a través de herramientas digitales.

Esta sesión se realizó el 16 de marzo del 2021. En la misma se inició el proyecto “Mapas conceptuales y crucigramas”, perteneciente a la práctica social del lenguaje *Elaborar mapas conceptuales para la lectura valorativa*, del ámbito estudio. El propósito de la sesión fue que los estudiantes conozcan los elementos de un mapa conceptual por medio de un póster de Canva para que realicen uno de un texto asignado (Véase anexo H). Para ello, utilicé Padlet, Canva, un vídeo de YouTube y Quizizz.

Para iniciar, mencioné a los alumnos el tema a tratar que fueron los mapas conceptuales y los cuadros sinópticos, sus características y cómo podemos diferenciarlos, lo hice con muchos ánimos y actitud positiva para animarlos, así como generar un buen ambiente de trabajo. Una vez dicho lo anterior les proporcioné el enlace para utilizar Padlet, con la finalidad de contestar dos cuestiones, les hice hincapié en que respondieran lo que conocían, que evitaran buscar en internet y que no había respuestas malas. Seleccioné el formato de dos columnas para que contestaran debajo de cada una y no mezclar las ideas, las dos preguntas eran “¿Sabes lo qué es un mapa conceptual?” y “¿Qué elementos crees que tenga un mapa conceptual?” Los alumnos conectados en la sesión virtual fueron ocho, de los cuales seis, es decir, el 75% se mostraron dispuestos a participar de forma escrita, entre las respuestas que dieron hubo similitudes al decir que el mapa conceptual es un organizador gráfico, una forma de acomodar información en

diferentes sectores, una sinopsis gráfica; entre sus elementos mencionaron el tema, líneas, título, subtítulo, recuadros, ideas principales (Véase anexo M).

Nuevamente, opté por leer sus respuestas al grupo e ir complementándolas diciendo que se van abordar más elementos en específico y me sentí con seguridad, así como positivo al ver sus ideas. En este sentido puedo afirmar que se obtuvo una ventaja de Padlet de que “los alumnos hagan un brainstorming [aportación de ideas] sobre un tema nuevo” (Bordone, 2015), pues se fueron familiarizando con el proyecto que se inició. Sin embargo, considero que, para lograr un mejor resultado, no bastaba con leer y complementar sus opiniones, sino que era necesario mencionarles que compartan sus nociones acerca del tema y así entre todos formar una definición que buscara responder la primera cuestión. Igualmente, la segunda pregunta debí haberla manejado de otra forma, no solo es decirles que vamos a ver otros elementos para explicarlos después, sino también es necesario ampliar su curiosidad, una interrogante como “¿qué otros elementos se imaginan que lleva a parte de los mencionados?” tal vez hubiera generado una actitud por investigar. Esto relacionado a lo que plantea Bordone (2015) de usar Padlet permite ampliar la información de un tema, y esta herramienta digital puede ser de gran ayuda, puesto que se puede crear una especie de carpeta digital con la investigación del tema.

Enseguida de utilizar Padlet, expliqué por medio de dos posters diseñados en Canva tanto el mapa conceptual como el cuadro sinóptico (Véase anexo N). En cada uno, dividido en cuatro, vimos la definición, funcionalidad, características y un ejemplo, estos dos últimos situados a un lado del otro para visualizar cómo cumplió el ejemplo con las características explicadas, además aproveché para decirles que la principal diferencia entre el mapa conceptual y el cuadro sinóptico es que en el primero se usan los recuadros u óvalos para enmarcar los conceptos y que se lee de arriba hacia abajo, mientras que el segundo utiliza llaves, la maestra titular añadió que en estos se pueden escribir oraciones o ideas breves y aproveché esta intervención para mostrarles el ejemplo del cuadro sinóptico en el cual revelaba que el contenido deben ser ideas concretas. Los alumnos se mostraron participativos en la lectura de la información, por eso opté por ampliar la información y mencionar

situaciones en las que podemos utilizar tanto los mapas conceptuales como los cuadros sinópticos para estudiar evitando leer todo un texto. También platiqué que desde mi experiencia el mapa conceptual lo utilicé en repetidas ocasiones en la preparatoria, pero que esto no significó que los realizara cumpliendo con las características, en concreto, busqué que los alumnos vean la funcionalidad de estos dos organizadores gráficos, pues Tapia (1999) afirma que una meta para afrontar el trabajo en la escuela es que los estudiantes aprendan cosas útiles y conseguir que estos se den cuenta de la relevancia de lo que tratan de aprender.

Aunado a lo anterior, la participación de los alumnos en la lectura y la falta de dudas me hizo pensar que les llamó la atención los dos posters expuestos, presentándose una ventaja al usarlos porque en su creación la información fue sintetizada, utilicé elementos atractivos y diferentes colores; como propone Cerezal (2017) que los diferentes diseños que podemos crear en esta herramienta digital pueden ser llamativos, creativos y, por consiguiente, consiguen interesar. Esta autora ve la herramienta digital desde el punto de vista del marketing, no obstante, estoy de acuerdo en que Canva apoya mucho a la creatividad, situación que logré trasladar a mi labor docente, además fue evidente que consiguió captar la atención de los estudiantes. No obstante, considero que no manejé de buena manera la atención y las participaciones de los educandos, ya que fue bueno que estuvieran atentos, pero ellos solo se limitaron a escuchar o leer, cuando debí crear un espacio donde expresaran dudas, contaran experiencias donde les solicitaron uno de estos organizadores gráficos y si en esa ocasión cumplía con las características que vimos; así, no solamente se hubiera creado una relación con su vida cotidiana, sino también se puede abrir a la reflexión de sus trabajos anteriores y lo que tienen que considerar al momento de realizar un mapa conceptual o un cuadro sinóptico en próximas tareas. Por ello, es “importante tomar en cuenta que los soportes visuales utilizados en el aula para la generación o transmisión de información deberán permanecer como apoyo en la construcción de conocimiento y no como fuente total de la información” (Trejo, 2018 p.622), debo tomar en cuenta esto en futuras

implementaciones de las herramientas digitales, más concretamente con Canva que es la principal al momento de explicar un tema.

Para continuar, utilicé el vídeo de YouTube “Mapa Conceptual | CASTELLANO | Video educativo para niños” (<https://www.youtube.com/watch?v= vnxQG8uebY>), el cual opté por reproducirlo del minuto 0:27 a 2:30, pues fue el fragmento donde se enumeraban los pasos a seguir en la realización de un mapa conceptual. Una vez que vimos y escuchamos los pasos, pausé el vídeo donde se ubicaba el ejemplo de este organizador gráfico, que estuvo más relacionado a una estructura, pues en los recuadros del mapa estuvieron las palabras enmarcadas “título”, “conceptos” y “detalles” en forma jerarquizada empezando con el primero y terminando con el tercero y las palabras de enlace en las líneas. Así que, con la finalidad de clarificar más los elementos, utilicé el ejemplo del mapa conceptual que inserté en el poster de Canva acerca de los animales divididos en invertebrados y vertebrados, inicié por el título, es decir, los animales, después con el uso de las líneas y las palabras de enlace (pueden ser, como), luego con los conceptos enmarcados en rectángulos (invertebrados, artrópodos, insectos, arácnidos), y finalicé con los detalles, estos últimos los relacioné con los ejemplos de animales invertebrados (hormiga, escarabajo, araña).

Lo anterior, provocó que los estudiantes no manifestaran dudas, por lo tanto, inferí que el uso del vídeo junto a Canva apoyó en la comprensión del tema. Además, YouTube tiene la ventaja de “difundir contenidos educativos de manera entretenida y didáctica a través de vídeos” (Franceschin, 2016) razón por la cual, resulta de gran utilidad el uso de esta herramienta, pues hay infinidad de vídeos de diversos temas que se presentan de varias formas y que puedo explorar para futuras clases, claro que, al igual que Canva, tengo que tomar en cuenta el propósito de su uso, de qué manera va a beneficiar al alumno en la comprensión y no solo debo utilizarlos para dar toda la información de la clase, también es necesario otros medios y sobre todo implicar al educando en lo abordado, esa es la tarea educativa, que ellos tomen un papel más activo. Deteniéndome en lo que mencioné acerca del uso de otros medios, es de resaltar que en esta clase logré relacionar lo que

expliqué en Canva y lo que vimos en el vídeo de YouTube, al respecto Cabero (2010) menciona que un criterio al momento de seleccionar medios tecnológicos en la educación, estos en la medida de lo posible se relacionen. Si bien es cierto que en sesiones anteriores usé distintos medios para cumplir con el propósito que me establecí, creo que fue hasta este punto donde conseguí relacionar una herramienta digital con otra de acuerdo al tema que se vio, y si tengo en cuenta este criterio, pienso que se obtendrán mejores resultados, pues usarlos de manera separada, es decir, que no tengan relación, puede llegar a provocar que los alumnos vean las clases en formas aisladas.

Continuando la clase, implementé Quizizz, en este punto tuve la confianza de que los alumnos obtendrían buenos resultados porque dijeron no tener dudas. Volví a seleccionar el modo “ritmo del instructor”, inicié el Quizizz y les compartí el enlace por el chat de Google Meet, con la finalidad de evaluar la comprensión que tuvieron en la explicación y para hacer un repaso general. Como ya se trabajó con esta herramienta digital el acceso fue más rápido, cabe señalar que los ocho estudiantes conectados en la clase ingresaron y mencioné que entre más rápido contesten de manera acertada recibirían más puntos. Esto funcionó, debido a que respondieron con mayor velocidad entre cada pregunta, pero opté por realizar retroalimentación para los educandos que se equivocaron en sus respuestas. En esta ocasión, los alumnos en su totalidad contestaron todas las cuestiones, gracias a ello, obtuvieron de forma grupal una precisión del 86% en responder de manera acertada; de forma individual, cuatro alumnos lograron responder el 100% de manera correcta, uno el 86%, dos el 71% y uno el 57%, esto quiere decir que respondieron más de la mitad perfectamente (Véase anexo Ñ).

Los resultados dan cuenta de que en esta ocasión Quizizz funcionó para repasar, anteriormente mencioné la posibilidad de detectar “lagunas” con esta herramienta y, por ello, fui haciendo una retroalimentación de la clase. Además, el que la mayoría de los alumnos contestaran acertadamente, me hizo cavilar que estuvieron atentos, comprendieron el tema y que la unión de usar el vídeo con Canva al explicar fue beneficioso en la construcción de conocimientos, por lo que esta labor de la

enseñanza resultó favorable. Cabe señalar que es importante no dejar de lado a los educandos que respondieron menos preguntas acertadamente, pues puede ser posible que su estilo de aprendizaje sea distinto y al utilizar una herramienta digital debo tener en cuenta que “las diferencias cognitivas entre los estudiantes pueden condicionar los resultados a alcanzar” (Cabero, 2010, p. 42), razón por la cual es necesario conocer su forma de aprender y explorar más opciones de herramientas que no solo sean para transmitir información sino también en poder interactuar con la misma porque Quizizz se utiliza para examinar los conocimientos, pero antes de ello puede entrar un instrumento en el cual la información se presente de otra manera menos tradicional. Lo que fue una realidad es que Quizizz motivó la participación y generó una valoración del tema, esto demostró una ventaja en su uso que es “evaluar a los estudiantes mientras se divierten” (Román, 2021), gracias a la música implementada, la acumulación de puntos y los colores que usan, además de que ellos pueden llegar a ver la evaluación de otra forma, no solo como un examen escrito, y donde yo como docente tenga la información necesaria para tomar las decisiones convenientes a lo largo de un proyecto así como en mi desempeño al enseñar.

Para finalizar, expliqué la actividad de tarea, que consistió en realizar un mapa conceptual con un texto acerca del cuerpo humano, les dije que era muy breve y que se habla de los sistemas del cuerpo, les hice hincapié en que si no se comprende el texto deben volverlo a leer para identificar las ideas y palabras claves; además les proporcioné un enlace de una herramienta digital que se puede utilizar para realizar mapas conceptuales, esta es Creately, pero les di la libertad de hacerlo a mano o de manera digital. Este trajo tuvo la finalidad de poner en práctica lo visto en clase, pues esperé que los alumnos tomaran en cuenta las características vistas en la clase. Pregunté si tenían dudas y un estudiante preguntó si era forzosamente hacerlo en el enlace que proporcioné, le contesté que no, que tenían la libertad de hacerlo a mano o a computadora. Esto me llama la atención, pues infiero que por el hecho de escribirlo en las instrucciones ya debe de realizarse, o puede ser que el educando tenga miedo a usarlo y no comprender cómo se utiliza, más aún cuando

no di una explicación general de cómo pueden emplear la herramienta. Si la causa es la primera es necesario recalcar que son recomendaciones, si la causa es la segunda, viene otra vez a relucir la necesidad de una alfabetización digital hacia el alumnado en el uso de diferentes tecnologías.

## 2.5. Elaborando un mapa conceptual en clase virtual de español.

Esta sesión se realizó el 18 de marzo de 2021. Donde continué con el proyecto de “Mapas conceptuales y crucigramas”, perteneciente a la práctica social del lenguaje *Elaborar mapas conceptuales para la lectura valorativa*, del ámbito estudio. El propósito de la sesión fue orientar a los estudiantes en la realización de un mapa conceptual de forma grupal con un texto por medio de Creately para que ellos realicen uno en forma individual (Véase anexo H). Para ello, utilicé un texto en un poster realizado en Canva y Creately, este último como resultado de la exploración de esta herramienta para que los estudiantes la utilizaran por ser recomendación de la maestra titular.

Antes de iniciar la sesión me di cuenta que los textos con los que planeé trabajar y que había realizado en Canva para que sea llamativo, se cortaban al tratar de acercarlos en la versión web de esta herramienta, por lo que opté por descargarlo en formato JPG, es decir, en una imagen, esto fue de gran ventaja como lo menciona Cerezal (2017) que entre las opciones a descargar en Canva están la antes mencionada, en PNG, GIF, MP4 o PDF, yo seleccioné la imagen porque el reproductor de media acercó de forma adecuada al texto. Esto puede ser una alternativa para las veces en las que no dispongamos de internet en una clase y se quiera presentar un material elaborado previamente.

Una vez realizada esta salvedad, inicié la sesión mencionando lo que íbamos a hacer, es decir, leer un texto acerca de los reinos de la naturaleza y realizar de forma grupal un mapa conceptual. Pero, antes de irnos a la lectura, opté por retroalimentar de manera oral:

Df: ¿Qué vimos la sesión pasada?

Silencio

Df: También se vale decir que no recuerdan nada y vemos de nuevo el tema sin problemas.

Ao1: Vimos los mapas conceptuales y sus elementos.

Df: ¿Qué elementos recuerdan?

Ao1: Los rectángulos.

Df: Muy bien, y ¿qué ponemos en los rectángulos?

Ao2: Los conceptos.

Df: Exacto, ¿qué usamos para unir los conceptos?

Ao2: Las líneas.

Df: Sí, con las líneas unimos los conceptos, falta un elemento que nos ayuda a darle un sentido lógico y nos permite la lectura del mapa conceptual, ¿cuál sería?

Ao1: Las palabras de enlace.

Df: Muy bien, recuerden que estas palabras van sobre las líneas sin enmarcarse.

Lo anterior me llamó la atención, puesto que solo dos estudiantes participaron y con ellos logré dar una retroalimentación, pero desde un inicio no querían intervenir a pesar de acordarse del tema. Puedo inferir que al mencionarles que estaba la posibilidad de ver de nuevo el contenido, provocó que se animaran a participar, otra conjetura puede ser que ellos pensaban en que iniciaría la clase con Padlet, situación que no pasó, esto resulta interesante ya que podría tratarse de una forma en que ya conocen la manera en que se lleva a cabo la sesión, pues como afirma Cabero (2010) la predisposición que el alumno tenga hacia un medio repercute en los resultados; lo que puede explicar que los educandos estaban más dispuestos a realizar una retroalimentación por Padlet de manera escrita, ya que en sesiones anteriores participaban más de la mitad. En todo caso, se creó un diálogo con dos alumnos que mostraron tener la confianza para intervenir y ello es muy importante

en la creación de un buen ambiente. Seguí con la clase porque no manifestaron dudas los demás.

Para continuar, empecé a compartir pantalla para la lectura del texto “Los reinos de la naturaleza” que estuvo en un poster, sin embargo, las fallas de la tecnología se hicieron presentes, ya que mientras estuve esperando a que se compartiera mi pantalla, perdí la conexión provocando que saliera involuntariamente de la sesión virtual; si soy sincero me desesperé, hasta revisé la red de conexión de mi hogar la cual se encontraba bien, así que me tranquilicé y después de un lapso pequeño volví a conectarme. Esto es una desventaja al momento de utilizar herramientas digitales que están condicionadas al uso de una red, más aún en esta modalidad virtual donde al ingresar a la clase es indispensable el uso de una red de internet. Al respecto Díaz (2013) menciona que al estar conectados a internet el proceso de enseñanza-aprendizaje está limitada a la existencia no solo de conexión sino también de corriente eléctrica, entonces es de considerar estas dos razones al momento de dar clases virtuales y presenciales, pues en ese sentido no tenemos que depender de las tecnologías en un 100%, debo desarrollar la habilidad de adecuar las sesiones en caso de que esto se presente.

Después de las fallas técnicas, logré presentar el poster con el texto “Los reinos de la naturaleza” que adapté de una página de internet (Véase anexo O). Solicité a un alumno que lea, al finalizar pregunté “¿qué comprendieron del texto?”, y solamente dos educandos respondieron parafraseando la lectura. Nuevamente hubo dos participaciones orales y me llama la atención, pues utilicé Canva para que el texto fuera más llamativo y prestaran atención, pero en esta ocasión no resultó. No me detuve por cuestiones de tiempo, así que decidí irme directamente a la realización del mapa, para ello, utilicé Creately, una herramienta digital que permite elaborar organizadores gráficos, cabe señalar que el mapa ya estaba elaborado antes de iniciar la sesión (Véase anexo P), pues consideré que iba a perder demasiado tiempo al momento de su edición en clase. Opté por hacer zoom al mapa conceptual pregunté si alcanzaban a ver y los estudiantes dijeron que sí. Les cuestioné cuáles conceptos identificaron y cómo los jerarquizarían, no obtuve

respuestas, así que mejor me fui por partes, comenzando por el tema central, en este caso “Los reinos de la naturaleza”.

Df: Muy bien, si el tema central es los reinos de la naturaleza, ¿cuáles serían los conceptos que se desprenden de aquí? (señalé el título).

Ao1: El reino animalia, el Plantae y el de los hongos.

Df: Exacto, ya tenemos esta división, vámonos por partes, ¿cómo se divide el reino de los animales?

Ao2: En peces, anfibios, reptiles, mamíferos.

Df: Bueno esos son ejemplos más concretos, pero antes de eso hay una clasificación.

Ao1: En invertebrados y vertebrados.

Df: Muy bien, aquí tenemos ya la clasificación (mostré ambos conceptos separados), y para tener algo más concreto de los animales que nos referimos, nos dan ejemplos, ¿cuáles son?

Ao2: Los peces, anfibios, mamíferos, aves, reptiles, moluscos, insectos, gusanos.

Df: Okey, pero si hicimos clasificación, unos pertenecerían a una clasificación y otros a la otra.

Ao2: Entonces sería, los vertebrados peces, anfibios, mamíferos, aves y reptiles, y los invertebrados los moluscos, insectos y gusanos.

Df: Muy bien, si se fijan ya está aquí la división, recuerden estamos yendo de lo general a lo particular, por eso hasta aquí abajo se ponen estos, ya si queremos especificar más, pues podemos dar nombres de especies de peces, anfibios, reptiles...

Ao3: Profe, tengo una duda, ¿las palabras de enlace se tienen que poner en todas las líneas o solo en una?

Df: Eso depende ya de uno, por ejemplo, aquí (mostré una línea) solo tengo una palabra de enlace en medio porque se desprenden tres líneas y me da la oportunidad de que se entienda que esa palabra enlace aplica para las tres. Aquí (mostré otras líneas) usé en cada una la misma palabra de enlace porque se extendieron las líneas y es por si llegan a extenderse más. Ya depende de cada uno y cómo se vaya formando el mapa conceptual.

Ao3: Okey profe, gracias.

Continué así con los reinos Plantae y Fungi, pero recuperé esta secuencia porque además de contribuir a la construcción del mapa conceptual, hubo una duda, esto quiere decir que estos alumnos estuvieron implicados en la actividad, esto lo puedo atribuir a que la herramienta digital Creately resultó novedosa en el aula y que los estudiantes se mostraran interesados, cumpliendo una posibilidad del uso de las tecnologías en el aula que enmarca Cabero (2010) donde dice que llegan a favorecer el aprendizaje colaborativo y en grupo. Este mismo autor sostiene que los medios seleccionados dentro del centro educativo deben permitir la creación de mensajes, situación que sucedió a través del diálogo con los educandos, y que no pasó en clases anteriores, pues solo me limitaba a realizar una transmisión de la información. Por lo tanto, la cuestión no es qué herramienta estoy utilizando en la clase virtual, sino el cómo la uso. A veces pienso que ya por introducir un instrumento digital estoy innovando, pero no basta con esto, creo que es necesario tener en claro por qué y para qué la voy a utilizar, que estas ayuden al alumno a ser un sujeto activo en la clase porque es él centro del aprendizaje como lo remarca el primer principio pedagógico del Plan de estudios 2017 “poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo” y también el tercero dice “ofrecer acompañamiento al aprendizaje” (SEP, 2017, pp. 119), estos dos pueden ser el punto de partida (pues se deben tomar en cuenta todos los principios pedagógicos) al momento de plantearme el uso de una herramienta digital investigando todas las posibilidades que ofrece.

Para finalizar la clase, opté por explicarles la tarea a realizar debido a la pérdida de tiempo por las fallas de la red. Así que, usando Word, les mencioné que realizaran un mapa conceptual con una lectura de los ecosistemas de la República Mexicana, la cual era de menos de media cuartilla, les hice hincapié que era muy sencilla, pero que para su comprensión era necesario leer más de una vez. Al mismo tiempo, les dije que extrajeran las palabras claves y las ordenen de forma jerárquica. Este trabajo tuvo la finalidad de reforzar lo visto en la sesión, pues se construyó un mapa conceptual con la lectura abarcando las características que pertenecen a este organizador gráfico, por ello, tuvo un valor formativo en los estudiantes para que pusieran a prueba sus conocimientos y la comprensión del tema. Después pregunté si había dudas, ellos respondieron que no y finalicé la sesión.

## 2.6. Crucigramas a través de herramientas digitales.

Esta sesión se realizó el 25 de marzo de 2021. Continuando con el proyecto “Mapas conceptuales y crucigramas”, de la práctica social del lenguaje *Elaborar mapas conceptuales para la lectura valorativa*, del ámbito estudio. El propósito de la sesión fue que los estudiantes conozcan las partes de un crucigrama mediante una presentación con el fin de que contesten un crucigrama (Véase anexo H). Para ello, utilicé Canva y Educaplay como herramientas digitales.

Para comenzar, mencioné el tema a abordar, es decir, los crucigramas, pero les dije que antes de pasar a ello, veríamos unos trabajos de tarea del grupo, es decir, los organizadores gráficos. Seleccioné dos productos, uno que estuvo cerca de ser un mapa conceptual y otro que no cumplía con los requisitos, esto con la finalidad de que los alumnos tengan una retroalimentación de los trabajos y que sean conscientes de sus aciertos, así como áreas de oportunidad, esto relacionado al principio pedagógico ocho del Plan de estudios 2017 que enmarca que cuando el maestro realiza realimentación clara y objetiva, la evaluación toma un sentido para los educandos. Cabe señalar que omití el nombre de los autores para que el resto de los estudiantes los vieran como ejemplo y revisen sus productos. En el primer mapa les hice ver que no se logró jerarquizar los conceptos, pues los ecosistemas

estaban en diferente nivel de arriba hacia abajo, omitió el uso de palabras de enlace y la que parecía ser una palabra de enlace estuvo enmarcada, situación que, les dije, no se hace, también les mencioné que se enmarcan conceptos, es decir, ideas claves, pero en el producto enmarcaron más de tres palabras. El segundo trabajo, se acercó más porque la mayoría de los ecosistemas estuvieron en el mismo nivel (solo faltó uno) esto lo recalqué para que vean cómo se respetó la jerarquía, sin embargo, les hice ver que las palabras de enlace no se encierran, escenario que sucedió; además, para los ejemplos de los ecosistemas, los ubicó en diferentes niveles de jerarquía y les aludí que era necesario que cada ejemplo sea enmarcado, debido a que puede continuar el mapa conceptual, dando aún más detalles, en este caso de los ecosistemas. Después de realizar la retroalimentación, pregunté:

Df: Dudas en cuanto a los elementos y realización del mapa conceptual.

Aos: No, profe.

No obstante, entre los alumnos conectados hubo dos que se manifestaron con desánimo, y casualmente, eran los autores de los productos comentados, por lo que les dije de forma grupal que se hacía este espacio para que vean sus áreas de oportunidad. Lo anterior es interesante, pues demuestra que los educandos no tienen una “cultura” donde les retroalimenten sus trabajos, ya que a pesar de que los comentarios se hicieron de manera clara y objetiva, no resultó una evaluación significativa para ellos. También no fue del todo buena mi intervención porque no les di la oportunidad de corregir y volver a enviarlo, por lo que una solución es aumentar estos espacios donde el estudiante encuentre un significado de la retroalimentación, también de darles esa oportunidad de autocorregirse y mejorar. Aunado a esto, considero que una forma de complementar mi intervención hubiera sido acercarlos al libro de Julio Pimienta “Constructivismo Estrategias para aprender a aprender”, pues ahí se darían cuenta de que existen otros organizadores que les sean de apoyo cumpliendo con las características que propone el autor, además, la variedad de organizadores gráficos les da la oportunidad a los educandos de

seleccionar el que más les llame la atención y sea funcional de acuerdo a sus propósitos.

Continuando con la clase, utilicé Canva, en primera instancia para explicar por medio de una infografía los sinónimos y antónimos, como era de esperarse, los estudiantes ya conocían el tema, lo que generó que con una sola participación explicara las dos clases de palabras, además los ejemplos hicieron más claro este tema. Nuevamente el uso de la infografía en Canva fue de gran ayuda, puesto que la información era concisa y los elementos utilizados contribuyeron a que los alumnos mostraran interés en la misma, como afirma Trejo (2018) este tipo de material provoca atracción, por un lado, debido a su simplicidad en el manejo de los contenidos en el sentido de que se toma lo más significativo de un tema; por el otro lado, gracias su apariencia. Por ello, creo que este material, elaborado en la herramienta digital, fue un aliado, ya que diseñarla no conlleva demasiado tiempo y porque en la sesión los educandos se mostraron interesados, no solo al ver la combinación de colores, sino también al darse cuenta de que no era demasiada información.

Enseguida, continué en Canva para presentar el tema de los crucigramas por medio de diapositivas (Véase anexo Q), en la misma se abordó la definición, los beneficios, características, una imagen de ejemplo y los tipos de crucigramas. La presentación motivó la participación de los alumnos de forma voluntaria, pues querían leer las diapositivas, esto fue algo positivo, provocando ánimos en mí, pues pensé que al omitir elementos GIF, que fueron más llamativos en la anterior sesión donde se utilizaron, se mostrarían poco interesados; sin embargo, no sucedió, y con las imágenes junto a la combinación de colores en la presentación se logró capturar su atención. Por lo tanto, Canva tiene ventaja al momento de explicar un tema, pues la variedad de plantillas contribuye a “crear materiales específicos para cada una de las materias y niveles educativos, dotando al alumnado de recursos atractivos visualmente que fomenten el aprendizaje visual” (Romero, 2019) y al ser un contenido ameno, la explicación no consumió mucho tiempo. No obstante, esta misma autora sostiene que al usar esta herramienta no es conveniente centrarse en

su uso, que en muchos casos es de forma unidireccional, es decir, del profesor hacia el estudiante. Considero esto relevante porque durante la sesión los educandos se limitaron a leer y yo a ampliar la información de las diapositivas, clara referencia de lo que plantea la autora, por ello, creo que mi intervención debe mejorar, puesto que manejé bien el contenido, pero es necesario que indague más sobre lo que saben los alumnos en torno al tema, un ejemplo puede ser preguntar si habían resuelto un crucigrama con anterioridad, tratar de que platiquen desde su experiencia y que no me vuelva unidireccional con esta herramienta digital, esto puede significar una desventaja en el sentido de caer en prácticas que se puedan tornar como tradicionalistas.

Enseguida de explicar el tema, y con la finalidad de que los alumnos realicen un crucigrama, implementé la herramienta digital Educaplay que entre las actividades que se pueden diseñar, elaboré un crucigrama de cultura general. Así que les compartí el enlace ([https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8723426-cultura\\_general.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8723426-cultura_general.html)) y les expliqué de manera oral cómo contestarlo si estaban en laptop y cómo contestarlo si estaban en celular, para el primer medio con darle clic a una casilla numerada da la referencia a un costado del crucigrama; mientras que con el celular tienen que darle “touch” al número y les aparece la referencia. Los estudiantes no manifestaron dudas, aunque considero que debí presentarles mi pantalla con el fin de que vieran cómo contestar, así que los dejé realizar el ejercicio. Esto me hizo suponer que se interesaron en la actividad, pues era la primera vez que lo implementé, permitiendo que los educandos tomaran un papel más activo que receptivo en la clase, situación que generó una ventaja en su uso y respecto a otras sesiones en las que me dediqué más a la tarea de explicar. Tal como lo menciona Orrego & Aimacaña (2018) que el uso de las tecnologías permite agregar a la educación motivación, diversión y novedad gracias a sus características, lo cual se reflejó en mi experiencia. Otro aspecto interesante es el hecho de que mientras realizaron la actividad no hicieron preguntas y hubo un momento de silencio, era imposible monitorear porque cada uno lo realiza a su ritmo en esta herramienta, lo que en un momento me ocasionó cierta sensación de poder realizar una revisión

constante, por el contrario, me limité a decirles que avisaran cuando terminaran. Tal vez a esto se refiere Cabero (2010) al sostener que una de las posibilidades de las tecnologías en la educación es la creación de entornos más flexibles para el aprendizaje, pues ya no estoy detrás de los estudiantes viendo sus resultados como sucedía en el aula presencial; en esta modalidad ellos son los que toman consciencia de efectuar el ejercicio para su aprendizaje. Esto puede presentarse en un futuro, siempre y cuando como docente promueva a mis alumnos a ser autodidactas, así como al buen uso de las tecnologías.

Siguiendo con la clase, decidí mencionarles a los estudiantes que asignaría la actividad a Classroom para que suban su evidencia, es decir, su puntaje por medio de una foto o captura de pantalla. Esto es de gran ventaja, pues ellos tienen la posibilidad de realizar el ejercicio en el tiempo que dispongan, también gracias a la función de Educaplay de consignarse en un espacio de Classroom, el puntaje de algunos alumnos se generó de manera automática en el mismo (Véase anexo R). Por ello, estoy de acuerdo con Cabero (2010) al sostener que las tecnologías eliminan las barreras espacio-temporales entre los educandos y el maestro. Por un lado, la cuestión del espacio se vio reflejado al momento de realizar el crucigrama en la clase virtual y el temporal en el sentido de asignar la actividad de Educaplay, provocando que los alumnos tengan la oportunidad de hacerla en cualquier momento del día y esto aplica tanto para los que se conectan como los que no lo pueden hacer.

Para finalizar la sesión, expliqué la tarea rápidamente, pues eran pocos minutos para terminar la sesión, esta consistió en resolver otro crucigrama en Word, el cual era acerca de los temas vistos en este proyecto, es decir, de los mapas conceptuales y los elementos de los crucigramas, esto con la finalidad de dar un repaso general de lo abordado en las últimas tres sesiones antes de empezar el período vacacional. Pregunté a los alumnos si había dudas y al no manifestarse di por terminada la clase.

## 2.7. Resultados. La mirada de los alumnos.

Hasta ahora comenté mi perspectiva acerca de lo que fue utilizar las herramientas digitales dentro de la clase de español, no obstante, también fue necesario conocer la mirada de los alumnos en cuanto a si fue útil o no la implementación de las herramientas. Para ello, apliqué una encuesta de carácter cuantitativo con el fin de saber la valoración que tienen los estudiantes sobre el trabajo llevado a cabo (Véase anexo S). La encuesta constó de siete cuestiones de opción múltiple, la cual fue contestada por los educandos de 3° E que se conectaron comúnmente en la sesión virtual, es decir, ocho alumnos.

La primera cuestión estuvo encaminada a saber las herramientas digitales que más les interesaron trabajar, cabe señalar que tuvieron la oportunidad de marcar más de una opción. De los encuestados, el 50% seleccionó Padlet, el 62.5% se repite tanto para Canva y Quizizz, el 25% para los vídeos de YouTube y el mismo porcentaje para Educaplay. Es interesante el aspecto de que los alumnos en su mayoría seleccionaron Canva y Quizizz, pues una fue para explicar y la otra para repasar el tema, siendo dos aristas marcadas en la clase, el desempeño docente y del estudiante. Por otro lado, Padlet también mostró ventaja sobre Educaplay y los vídeos de YouTube, esto puede ser por el hecho de que permitió la oportunidad de participar en clase y que sus ideas fueron tomadas en cuenta.

La segunda pregunta permitió percibir la consideración de los estudiantes en cuanto a la facilitación de aprender con una herramienta digital, también tuvieron la oportunidad de seleccionar más de una opción. El 25% manifestó que Padlet le ayudó a aprender, el 37.5% se repitió con Canva y Educaplay y el 50% con Quizizz. Es de resaltar que nuevamente Quizizz obtuvo un mayor porcentaje, lo que reitera el papel activo de los alumnos, por lo que se deben buscar más espacios para que ellos sean sujetos más participes en la clase. Otro aspecto es que YouTube no fue marcado, lo que demuestra que para ellos no fue beneficioso. Independientemente de si marcaron o no una herramienta digital, es fundamental conocer sus estilos de aprendizaje para adecuar las actividades tanto más como de los educandos.

Es necesario decir que las siguientes preguntas fueron estandarizadas con las mismas opciones de respuesta (siempre, casi siempre, algunas veces y nunca) con el fin de que eligieran una opción los alumnos de acuerdo con la utilidad que vieron con cada una de las herramientas digitales aplicadas. Siguiendo, la tercera cuestión fue para conocer la utilidad de Padlet en la clase, de los encuestados el 50% dijo que siempre le resultó útil, el 37.5% casi siempre y el 12.5% restante algunas veces. Esto quiere decir que a los estudiantes les resultó en beneficio manifestar sus ideas, más aún cuando iniciamos un tema, aunque creo necesario buscar nuevas formas en las que pueda utilizarse este muro colaborativo para que los educandos en su totalidad lo aprovechen.

Continuando, la cuarta cuestión persiguió conocer lo apropiado que fue aplicar Canva, de los alumnos que contestaron el 25% dijo que siempre, el 50% casi siempre y el 25% restante algunas veces. Esto es interesante, pues el uso de esta herramienta digital promovió el uso de diferentes medios, como lo fue la presentación, la infografía y los posters junto a los diversos elementos que utilicé para explicar distintos contenidos, no obstante, es necesario cambiar el soporte y la manera de enseñar pues la voz de los estudiantes que dijeron algunas veces puede significar buscar nuevos métodos de abordar un tema nuevo.

Respecto a la siguiente pregunta, los alumnos manifestaron la funcionalidad que, desde su punto de vista, tuvo Quizizz. De los encuestados, el 62.5% mencionó que siempre fue útil, mientras que el 37.5% restante dijo casi siempre. Esto quiere decir que esta herramienta digital resultó provechosa para ellos, esto gracias a que en primera instancia estuvieron activos demostrando sus conocimientos, además las características como poner la música, las opciones en colores, y ver sus resultados a través de puntos logró que vieran los cuestionarios de una manera diferente a la tradicional.

A lo que se refiere con el fortalecimiento de la enseñanza y el aprendizaje con ayuda de los vídeos de YouTube, los estudiantes encuestados dijeron en un 62.5% que siempre fortificó en el aula, el 12.5% mencionó casi siempre y el 25% restante

algunas veces. Es interesante que los alumnos en su mayoría dijeron que siempre les fue útil o casi siempre, lo que puedo atribuirlo al factor audiovisual de ver un tema más el comentarlo, es decir, no solamente observarlo porque sí, sino trabajar sobre el mismo, no obstante, el restante denotó desinterés en el uso de los vídeos tal vez porque necesita otro tipo de material para aprender.

La última cuestión fue acerca del grado en que favoreció Educaplay el trabajo en clases virtuales, de los educandos encuestados el 25% dijo siempre, el 50% casi siempre y el 25% restante mencionó algunas veces. Esto puede sugerir que esta herramienta digital provocó que el alumno dejara el papel pasivo lo cual benefició en clases, no obstante, el que no sea siempre favorable me hace inferir el hecho de que no los orienté en la realización de la actividad, solo les dije de manera verbal, creo necesario guiarlos en cómo responderlo, también puede significar que los estudiantes esperan una variedad de ejercicios, no solo un crucigrama (Véase anexo T).

Para concluir, quiero remarcar que implementé estas herramientas digitales, e independientemente de la perspectiva de los alumnos y la propia, considero necesario indagar otras herramientas digitales que promuevan el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, seleccionar las adecuadas de acuerdo a las características del grupo, así como de sus posibilidades, y orientarlos en el uso de las que decida aplicar en clase. Aunado a lo anterior, hay que tomar en cuenta que su uso significó tener la dependencia de una red de internet, que sucede con la mayoría de los instrumentos digitales, por lo que debo estar preparado para cualquier imprevisto que suceda.

## CONCLUSIONES

En este trabajo logré identificar algunas herramientas digitales con sus funciones principales, la forma en que se implementaron en la clase de español junto a algunas ventajas y/o desventajas que surgieron obteniendo resultados de valoración en cuanto a su utilidad. Lo valioso de las herramientas digitales fue investigar y conocer sus características porque así logré aplicarlas en las sesiones virtuales. Lo que más me ayudó fue la oportunidad de usarlas en clase gracias a la apertura de la maestra titular, así como a las características del grupo y del contexto. La principal dificultad fue la estabilidad del Internet, puesto que las herramientas necesitan una conexión adecuada para su uso.

Por otra parte, si bien las clases virtuales significaron un reto, un aspecto a rescatar es el hecho que en donde a veces vemos conflictos podemos encontrar oportunidades, es decir, esta modalidad fue compleja porque no tuve el contacto que comúnmente se maneja en clases presenciales, pero el introducir herramientas digitales a las sesiones no solo fue una novedad para los alumnos y para mí, sino también en el sentido de actualizarme constantemente en este rubro. Antes de pasar las herramientas es de recalcar que el uso de las mismas puede variar de acuerdo al contexto en el que nos desenvolvamos, a las características del grupo, al propósito principal y a cómo se introduce en el ámbito educativo.

Acerca de Padlet, utilizarla en la clase de español permitió que los alumnos participaran en la clase comenzando un tema siendo útil para ellos, a esto se añade que fue de manera escrita con el fin de conocer sus ideas. En esta modalidad fue de gran ayuda puesto que al solicitar que lo hicieran de manera oral, ellos demostraron estar cohibidos, situación que mejoró cuando usé esta herramienta digital, mostrándose en su mayoría dispuestos en manejarla. Por lo tanto, su aplicación en la asignatura fue bueno, ya que no solo da la oportunidad de conocer los pensamientos de los estudiantes también impulsa el desarrollo de la lengua escrita, aspecto muy valioso en la materia. Esto último me ayudó a detectar otro reto para mi futuro desempeño docente: el proceso de escritura de los educandos

suponiendo la búsqueda de estrategias, así como de herramientas que permiten el desarrollo de esta habilidad lingüística. Además, otro reto es aprovechar al máximo Padlet, pues las diversas publicaciones que permite crear, amplía las posibilidades para dar clase. No obstante, es de considerar que hay un límite de Padlet que se pueden crear en una sola cuenta gratuita, puede ser que en un futuro obtenga la posibilidad de ampliar este aspecto.

Respecto a Canva, su uso fue de gran ayuda en la clase de español, ya que significó el diseño de material atractivo para explicar los diversos contenidos abordados gracias a los elementos GIF o imágenes acorde al tema, las diversas plantillas y la practicidad en su uso. Además, se pasó de utilizar la clásica “presentación de diapositivas” al empleo de infografías y posters permitiendo sintetizar la información para los alumnos, que se mostraran atentos y en algunas ocasiones generaron la participación de ellos no solo en leer sino también al manifestar dudas para la construcción del conocimiento, favoreciendo casi siempre la enseñanza del español, desde su mirada. Por otro lado, un reto que marca esta herramienta digital es no caer en la transmisión de información, sino que la aplicación de esta introduzca el interés de los estudiantes partiendo de lo llamativo, pasando por comentar el tema y llegando a la relación del mismo con el contexto en el que viven. También es de meditar que algunos elementos son de paga y genera cierta desventaja en el uso de elementos que pueden darle un “plus” al material.

En cuanto a Quizizz, fue una herramienta digital que apoyó en gran medida en la evaluación de conocimientos o para repasar el tema y permitió detectar las áreas de oportunidad de los estudiantes gracias a sus funciones de crear cuestionarios con diversos tipos de preguntas y respuestas. En voz de los educandos fue siempre beneficioso para el aprendizaje. Además, es de rescatar que el modo de juego en este tipo de actividades cambia la perspectiva de los alumnos de lo que es un examen y supone la “pérdida de nervios” al momento de realizarlo, así como la disposición de efectuar la actividad de manera interactiva. En cuanto a los retos, el hecho de poder usar memes en los Quizizz con el fin de fomentar el interés por

seguir en la actividad y la modalidad en equipos puede ser una oportunidad para futuras clases. Una limitante es el hecho de los beneficios de paga al tener la posibilidad de insertar vídeos o audios en los cuestionarios, aspecto que vendría a beneficiar la escucha o lo visual.

En lo que toca a Educaplay, provocó la activación de los alumnos conectados los cuales se mostraron atentos y concentrados, pues ya no vieron la clase de forma pasiva en su totalidad, además la herramienta permite diseñar distintos tipos de actividades, así como buscar en el catálogo el ejercicio que mejor crea conveniente. Dentro de los retos que supone esta, se encuentra el diseñar actividades que no sean repetitivas, es decir, no quedarme en una sola, por ejemplo, una sopa de letras, sino ampliar el almacén para no caer en lo mismo, que los estudiantes noten estas como un verdadero desafío e implementar aquellas que vayan orientadas al desarrollo de las habilidades lingüísticas, pues según su perspectiva no siempre promovió el trabajo. Es conveniente rescatar que se puede compartir en Classroom y se calificará de manera automática.

Sobre los vídeos de YouTube, usarlos benefició la comprensión del tema porque sugirió el acompañamiento con el material para explicar gracias al factor audiovisual, así mismo, emplear fragmentos pequeños permitió no volverse tedioso el visualizar un vídeo ya que se obtuvieron comentarios de los alumnos, además, en su mayoría vieron siempre su uso como algo que benefició el proceso de enseñanza-aprendizaje. Usar vídeos en clases, desde mi perspectiva, puede ser un arma de doble filo, pues los estudiantes pueden lograr comprender con más detalle el tema, pero también pueden llegar a distraerse, por lo tanto, la selección del vídeo, así como de aquello que se debe observar apunta como un reto en mi labor docente, además de abrir un espacio para analizar el vídeo en cuestión. Es de recordar que YouTube y otras herramientas digitales dependen del internet en su totalidad, por ello, estamos “atados” a cómo funcione este al momento de dar clases.

Simultáneamente, un reto como docente es la investigación de otras herramientas digitales que permitan ampliar el proceso de enseñanza-aprendizaje,

esto sugiere conocer el propósito principal, las funciones, características y su adecuación al ámbito educativo. Igualmente, es necesario que el uso de las futuras herramientas permita la construcción del conocimiento entre el maestro y el alumno, donde este último tome un papel más activo para su desarrollo en los contenidos de la asignatura y en sus habilidades digitales siempre considerando la finalidad de usarlas en el aula.

Aunado a lo anterior, es conveniente remarcar los rasgos del perfil de egreso reforzados gracias al estudio del tema y su implementación en las jornadas de Trabajo Docente. En primer lugar, el campo de habilidades intelectuales se benefició ya que me permitió investigar diversas herramientas digitales, reflexionar cuáles eran las más factibles para introducirlas a mi labor docente y utilizarlas con claridad; en segundo lugar, el dominio de los propósitos y contenidos de secundaria se favoreció, puesto que se diseñaron materiales de acuerdo al grado, por otro lado, un área de oportunidad es el dominio de los temas de los otros años de secundaria; en tercer lugar, el componente de competencias didácticas se fortificó en el sentido del diseño de instrumentos de enseñanza, así como de actividades para generar un ambiente ameno; en cuarto lugar, el campo de identidad profesional y ética se fortaleció gracias al trabajo en equipo para la indagación de las herramientas digitales; en quinto lugar, el campo de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela, lo visualizo como un área de oportunidad porque no tuve un contacto físico en la escuela con padres o alumnos, aunque en cierto punto conocí los problemas a los que se enfrentaron, considero que debí buscar soluciones para que aquellos estudiantes con limitantes tuvieran la oportunidad de trabajar.

Para finalizar quiero decir que trabajar con herramientas digitales fue significativo porque es importante observar las oportunidades que nos brinda el contexto, y así poder sacar el mejor beneficio posible, tanto para el docente como para los alumnos. A veces llevarlas a la labor educativa se torna difícil o complejo, sin embargo, no es imposible y no podemos quedarnos atrás con los pasos que da la sociedad. En ese

sentido, la actualización constante, tomar en cuenta las características del grupo, así como de la escuela, los otros materiales al alcance y nuestra creatividad serán factores fundamentales en la inserción de este tipo de herramientas digitales en la educación.

## REFERENCIAS

- Alegsa, Leandro. (2016). Definición de herramientas digitales. *Alegsa.com.ar*. Recuperado de: [https://www.alegsa.com.ar/Dic/herramientas\\_digitales.php](https://www.alegsa.com.ar/Dic/herramientas_digitales.php)
- Arévalo Zamudio, J. & Hernández Luviano, G. (1998). Multimedia educativo. *Javier Arévalo Zamudio y Guadalupe Hernández Luviano (coords.), Didáctica de los medios de comunicación. Lecturas*, México, DGMyme-SEP, pp.303,304,305.
- Bordone, Matías. (2015). Muros colaborativos con Padlet. *Tecnología Educativa Facultad de Lenguas*. Recuperado de: <https://ted.fl.unc.edu.ar/2015/02/11/muros-colaborativos-con-padlet/#:~:text=Este%20programa%20tiene%20enormes%20ventajas,una%3A%20tiene%20necesidad%20de%20registro.>
- Cabero, Julio. (2010). Los retos de la integración de las TICs en los procesos educativos. Límites y posibilidades. *Perspectiva Educacional. Formación de Profesores*. 49(1), pp. 40, 42, 43, 46, 48, 50.
- Cerezal, Ines. (2017). CANVA, una herramienta de diseño web gratuita. *Palbin*. Recuperado de: <https://www.palbin.com/es/blog/p858-canva-una-herramienta-de-diseno-web-gratuita.html#ventajas-de-canva>
- Educación 3.0. (2020). Las mejores plataformas educativas para aprender jugando. *Educación 3.0*. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/plataformas-para-aprender-jugando/>
- Educación 3.0. (2021). Herramientas educativas para organizar, crear y gestionar la labor docente. *Educación 3.0*. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-educativas-docentes-ahorrar-tiempo/>
- Enseñanza virtual. (2019). ¿Qué es Padlet y su aplicación en la educación en línea? *e-Learning Masters*. Recuperado de:

<http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/>

Espinoza, Víctor. (s/f). Top 7 de estrategias para clases en línea. *YeiraBlog*. Recuperado de: <https://www.yeira.training/blog/top-7-de-estrategias-para-clases-en-linea>

Franceschin, Tomás. (2016). Tres formas en las que YouTube está revolucionando la educación. *Edu4.me*. Recuperado de: <http://edu4.me/tres-formas-en-las-que-youtube-esta-revolucionando-la-educacion/>

Gálvez, D. (2021). Diario de Trabajo Docente II (período marzo 2021) en la Escuela Secundaria Dionisio Zavala Almendarez, San Luis Potosí, S.L.P., México. Manuscrito.

Díaz L., Danilo. (2013). TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. *Revista educación y tecnología*. (4), pp. 49.

Marín, María M. (s/f). YouTube: herramienta educativa. *Espacio M<sup>3</sup> - MarínMazza*. Recuperado de: <https://sites.google.com/a/correo.unimet.edu.ve/03marinmarreromazzaeacfgtce/03/youtube-herramienta-educativa>

Marqués G., Pere. (2012). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *Revista 3ciencias*, Área de Innovación y Desarrollo, S.L. (3), pp. 10, 12. Recuperado de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>

Méndez, S., María del Carmen. (2018). Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: el caso de Padlet. *MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*. (27), Valencia, España, pp. 6. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/921/92155498008/92155498008.pdf>

Minervini, Mariana A. (2005). La infografía como recurso didáctico. *Revista Latina de Comunicación Social*. 8(59), Laboratorio de Tecnologías de la Información y

Nuevos Análisis de Comunicación Social Canarias, España. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/819/81985906.pdf>

Océano Educación. (2020). Aprovechar la tecnología al máximo: qué son y para qué sirven las herramientas digitales educativas. *Océano Educación*. Recuperado de:  
<https://mx.oceanoeducacion.com/aprovechar-la-tecnologia-al-maximo-que-son-y-para-que-sirven-las-herramientas-digitales-educativas/>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2004). Fundamentos y marco conceptual para las TICs y la formación docente. En UNESCO *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Guía de planificación*, Montevideo, Uruguay, Trilce, pp. 37, 47. Recuperado de: <https://pide.files.wordpress.com/2007/08/documento-unesco-tic-y-formacion.pdf>

Orrego R., Montserrat & Aimacaña P., Carlos J. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general. *Polo del Conocimiento*. 3(10), pp. 50. doi: 10.23857/pc.v3i10.729. Recuperado de:  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/729/903>

Peñalosa, Manuela. (2020). 6 recursos para hacer las clases virtuales más interactivas. *Elige Educar*. Recuperado de: <https://eligeeducar.cl/ideas-para-el-aula/6-recursos-para-hacer-las-clases-virtuales-mas-interactivas/>

Pimienta, Julio. (2008). Lluvia de ideas. *Constructivismo Estrategias para aprender a aprender*, México, tercera edición Pearson Educacion, pp. 7.

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. (s/f). Padlet. *Recursos TIC*. Recuperado de:  
[http://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential\\_grid/padlet-perfil-docente/#1468511357499-c3d27375-fdc6](http://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential_grid/padlet-perfil-docente/#1468511357499-c3d27375-fdc6)

- Recio, Rebeca (2012, 25 de octubre). Cómo un profesor puede cambiar la vida de sus alumnos. *Alma Corazón y Vida de El Confidencial*. Recuperado de: [https://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/relacion-padres-e-hijos/2012-10-25/como-un-profesor-puede-cambiar-la-vida-de-sus-alumnos\\_588339/](https://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/relacion-padres-e-hijos/2012-10-25/como-un-profesor-puede-cambiar-la-vida-de-sus-alumnos_588339/)
- Román, Laura. (2021). Quizizz: la herramienta de gamificación que sirve para evaluar. *Educación 3.0*. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/#:~:text=Quizizz%20es%20una%20herramienta%20de,docentes%20dentro%20de%20la%20plataforma.>
- Romero L., Alicia. (2019). Canva: diseño de materiales didácticos y juegos educativos. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)*. Recuperado de: [https://intef.es/observatorio\\_tecno/canva-diseno-de-materiales-didacticos-y-juegos-educativos/](https://intef.es/observatorio_tecno/canva-diseno-de-materiales-didacticos-y-juegos-educativos/)
- Ruiz, David (2019). Quizizz en el aula: evaluar jugando. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)*. Recuperado de: [https://intef.es/observatorio\\_tecno/quizizz/](https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/)
- Sánchez C. Milagros Y. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar*. (Trabajo de investigación Universidad San Ignacio de Loyola), Lima, Perú, pp. 17. Recuperado de: [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9862/1/2020\\_Sanchez%20Chavez.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9862/1/2020_Sanchez%20Chavez.pdf)
- SEP. (1999). Los rasgos deseables del nuevo maestro: perfil de egreso. En *SEP Plan de estudios 1999 Licenciatura en Educación Secundaria Documentos básicos*, SEP, Tercera edición, México, pp. 10-13. Recuperado de: <http://ensech.edu.mx/docs/plan.pdf>

- SEP. (2002). *Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento Receptorial*. México, D.F., SEP, pp.20-21.
- SEP. (2002). *Taller de Diseño de Propuestas Didácticas y Análisis del Trabajo Docente*. México, D.F., SEP, pp.36.
- SEP. (2011). Organización de los aprendizajes. En SEP *Programas de estudio 2011. Guía para el Maestro. Educación Básica. Secundaria. Español*, SEP, México, pp. 88. Recuperado de: <http://www.asfg.mx/ms/curriculum/docs/esecondaria.pdf>
- SEP. (2011). *Plan de estudios 2011. Educación Básica*. México, D.F., SEP, pp. 34, 69-70.
- SEP. (2017). Rasgos del perfil de egreso de la educación secundaria. La evaluación de los aprendizajes en el aula y en la escuela. Modelos de uso de las TIC. Principios Pedagógicos. En SEP *Aprendizajes Clave para la educación integral Lengua Materna Español Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*, SEP, México, pp. 81, 119, 121, 129 y 133.
- SEP. (2017). Materiales educativos. Rasgos del perfil de egreso de educación secundaria. Modelos de uso de las TIC. En SEP *Aprendizajes Clave para la Educación Integral*. México, Ciudad de México, SEP, pp. 45, 48, 77 129.
- SREDA. (s/f). Herramientas Digitales para la Educación. *Educación a Distancia Acapulco*. Recuperado de: <https://sreda.mx/herramientas-digitales-para-la-educacion/>
- Tapia, Jesús A. (1999). Motivación y aprendizaje en la Enseñanza Secundaria. En C. Coll (Ed.), *Psicología de la instrucción: la enseñanza y el aprendizaje en la educación secundaria* Hosori, Universitat de Barcelona, Instituto de Ciencias de la Educación, España, pp. 100. Recuperado de: <http://files.diplomado-docentes.webnode.mx/200000022-5c9fe5e87b/contenido%205%20ALONSO%20TAPIA.pdf>

Trejo G., Hugo. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Revista Sincronía*. (74), Universidad de Guadalajara, pp. 620-622, 626. Recuperado de: <https://doi.org/10.32870/sincronia.axxii.n74.30b18>

Universidad Autónoma del Estado de México (s/f). Presentaciones digitales. *Universidad Autónoma del Estado de México Campus Virtual SD*. Recuperado de: [https://campusvirtual.uaemex.mx/innovaciontecnologica/presentaciones\\_digitales/#](https://campusvirtual.uaemex.mx/innovaciontecnologica/presentaciones_digitales/#)

## ANEXOS

### ANEXO A



Ubicación en Google Maps y entrada de la escuela secundaria ubicada en la calle Fernando de Magallanes #239, colonia Industrial Aviación.

### ANEXO B

**Conectividad y herramientas digitales de los docentes**

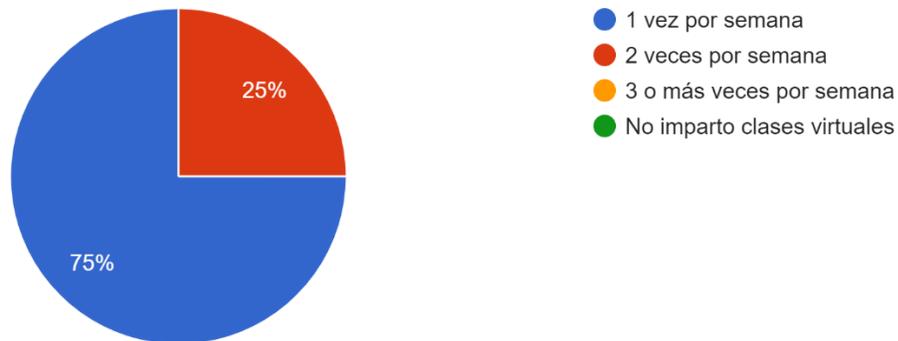
Con la finalidad de recabar información acerca de los medios y las herramientas digitales que utiliza para realizar sus clases virtuales, le solicito unos minutos para contestar esta encuesta. La información se manejará con confidencialidad.

Escriba su nombre completo \*

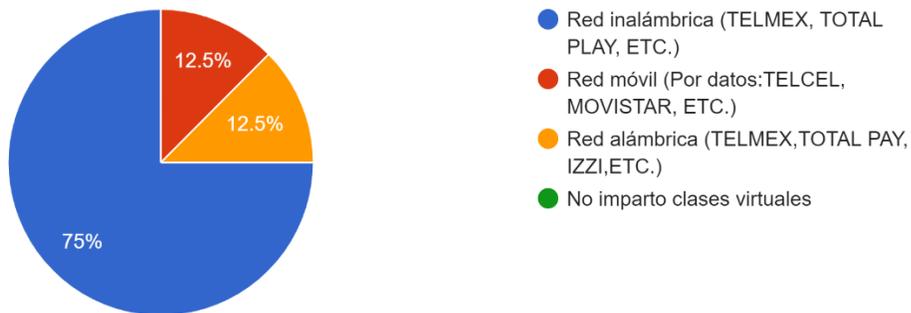
Texto de respuesta largo

Encuesta aplicada a los maestros que imparten en tercer grado en la escuela secundaria "Dionisio Zavala Almendarez", por medio de Google Formularios para conocer la conectividad, así como las herramientas digitales que conocen y usan los docentes. Enlace: <https://forms.gle/jyUtwMYbVNI8GB2s9>

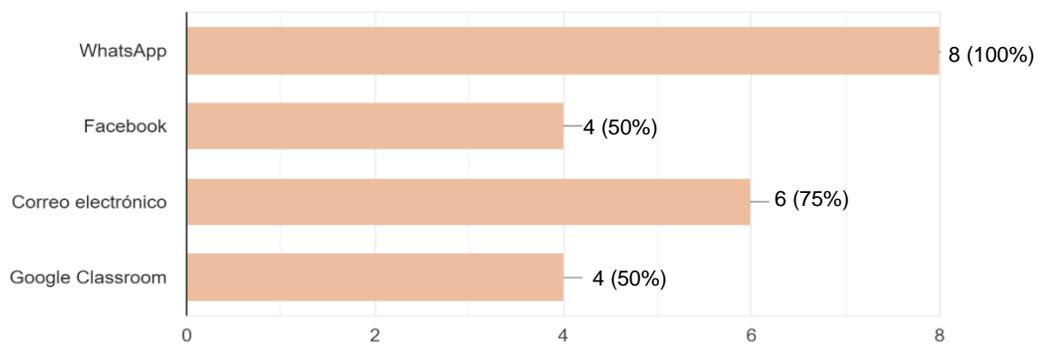
## ANEXO C



Frecuencia con la que los maestros de tercer grado tienen clases virtuales con los estudiantes.

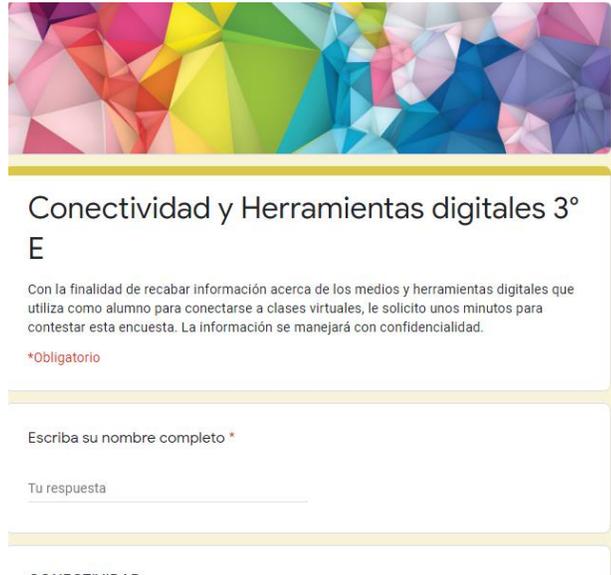


Tipo que red que utilizan los docentes de tercer grado para sus clases virtuales.



Medios que utilizan los maestros/as de tercer grado para estar en comunicación con los estudiantes.

## ANEXO D



Conectividad y Herramientas digitales 3°  
E

Con la finalidad de recabar información acerca de los medios y herramientas digitales que utiliza como alumno para conectarse a clases virtuales, le solicito unos minutos para contestar esta encuesta. La información se manejará con confidencialidad.

\*Obligatorio

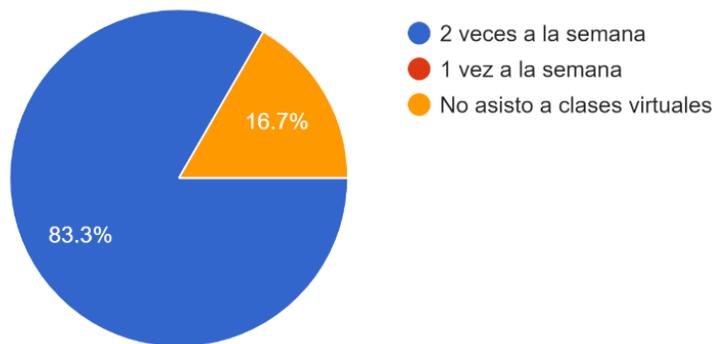
Escriba su nombre completo \*

Tu respuesta

CONECTIVIDAD

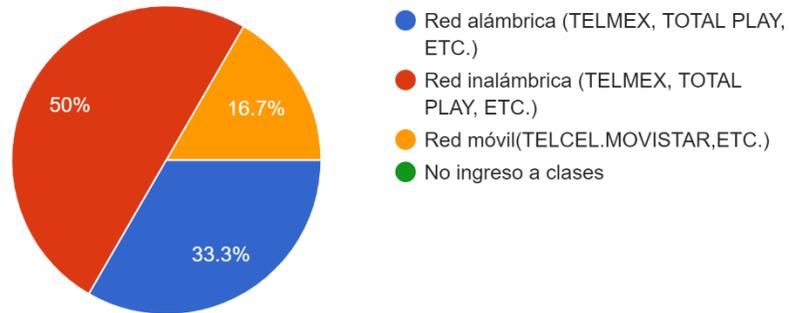
Encuesta aplicada a los estudiantes de 3er grado grupo E, para conocer la conectividad y las herramientas digitales que conocen y usan. Enlace: <https://forms.gle/yMNqb8NzGYJC8AkL6>

## ANEXO E

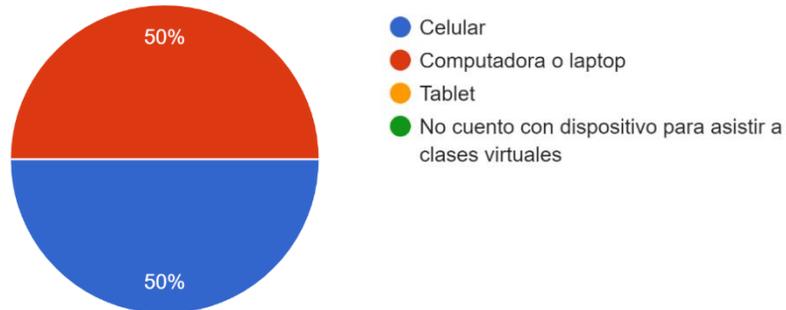


Asistencia por semana a la clase virtual de español del 3° E.

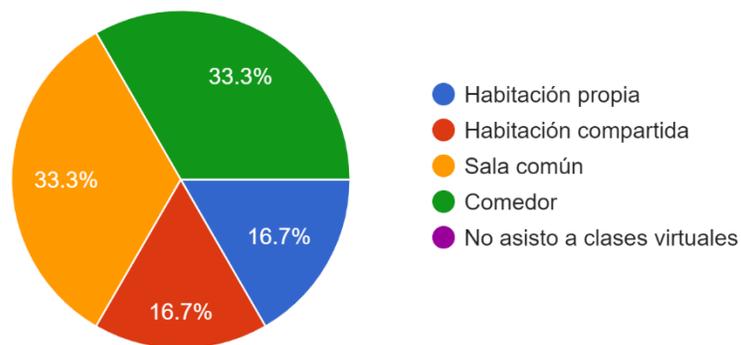
## ANEXO E



Tipos de redes que utilizan los alumnos de 3° E.

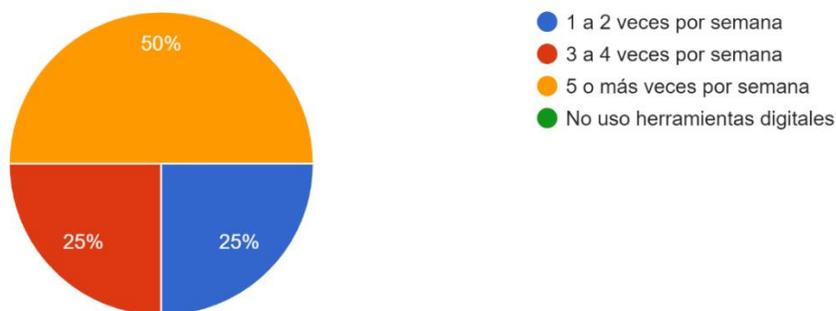


Dispositivos que utilizan para conectarse a clases los alumnos de 3° E.

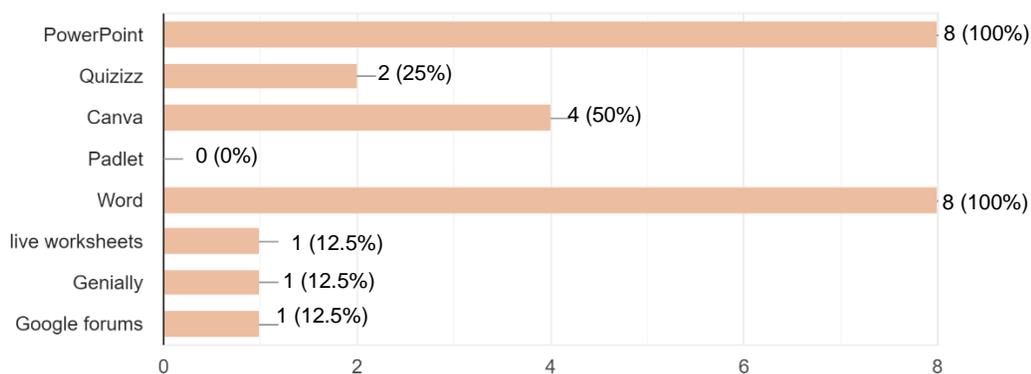


Espacios de los que disponen los estudiantes de 3° E para sus clases virtuales.

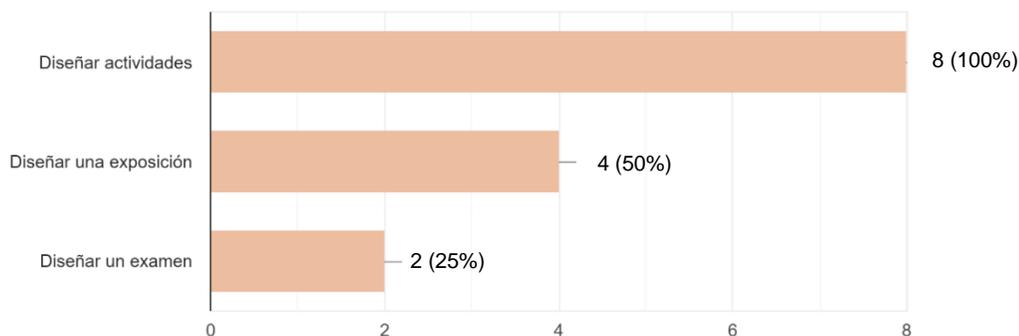
## ANEXO F



Frecuencia con la que utilizan herramientas digitales los maestros que imparten en tercer grado de la escuela secundaria Dionisio Zavala Almendarez.

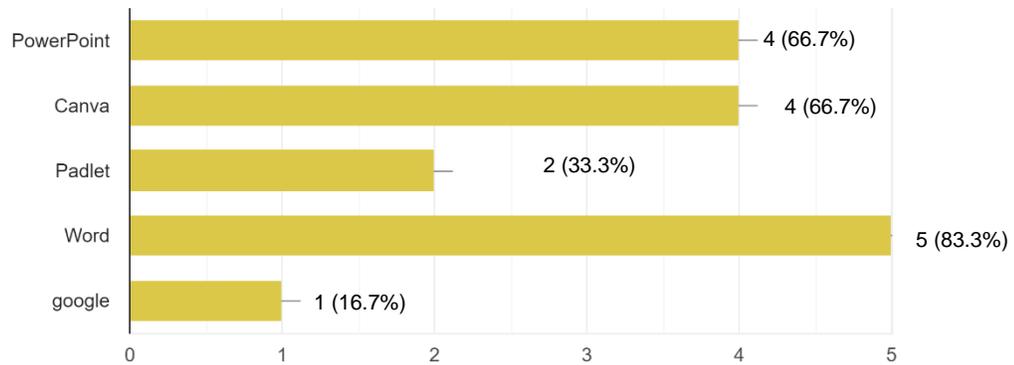


Herramientas digitales que utilizan en clases virtuales los maestros/as que imparten en tercer grado en la escuela secundaria Dionisio Zavala Almendarez.

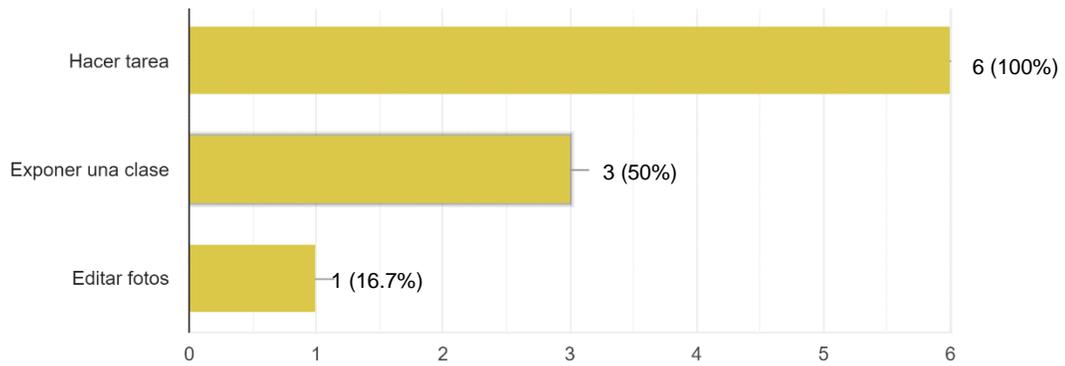


Finalidad con la que utilizan herramientas digitales los maestros/as que imparten a tercer grado en la escuela secundaria Dionisio Zavala Almendarez.

## ANEXO G



Herramientas digitales que conocen y utilizan los estudiantes de 3° E.



Finalidades con las que se utilizan las herramientas digitales por los estudiantes de 3° E.

## ANEXO H



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA  
CON ESPECIALIDAD EN ESPAÑOL



NICOLÁS ZAPATA No. 200                      SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.    TELÉFONO: 812-34-01

ESCUELA SECUNDARIA:       DIONISIO ZAVALA                            CLAVE DE LA ESCUELA:       24DES0018Z        
ALMENDAREZ

GRADO:       3°          GRUPO:       "E" y "F"          FECHA:       4, 9 Y 11 DE MARZO DE 2021      

### "CULTURAS POR CONOCER Y COMPARTIR"

ÁMBITO	PROPÓSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS
Participación social	<b>General:</b> Valoren la riqueza lingüística y cultural de México, y se reconozcan como parte de una comunidad cultural diversa y dinámica.	- Valora y respeta las diversas manifestaciones culturales del mundo. - Jerarquiza y discrimina información para producir un programa de radio.
<b>PRÁCTICA SOCIAL DEL LENGUAJE</b>		
Realizar un programa de radio sobre distintas culturas del mundo.	<b>Didáctico:</b> Que los alumnos jerarquicen información por medio de la investigación de una cultura para realizar un video o audio y valore y respete las diversas culturas del mundo.	<b>ENFOQUE POR COMPETENCIAS</b>
<b>PRODUCTO FINAL</b>		Conocimientos: Disciplinar. Habilidades: Cognitivas. Actitudes: Mente abierta, curiosidad. Valores: Responsabilidad, honestidad, integridad, respeto.
Vídeo o audio donde abarque una cultura del mundo.		
<b>SESIONES</b>		
3		

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	MATERIAL DIDÁCTICO Y /O RECURSOS DE APOYO	PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO
<b>04/03/2021</b> <b>Sesión 1</b> <b>Propósito:</b> Que los alumnos conozcan el guion y programa de radio, así como una cultura a través de una infografía y vídeo respectivamente para que determinen la cultura que van a investigar.  Inicio (15 minutos) Preguntar a los alumnos medios por medio de Padlet: ¿Cuáles son las tecnologías de la información y comunicación que conoces? y ¿Qué cultura del mundo te gustaría conocer y por qué? Leer las respuestas para introducir en el tema.	Link: <a href="https://padlet.com/ezequielda05/sntpgnb35ulqhtce">https://padlet.com/ezequielda05/sntpgnb35ulqhtce</a>	• Selección de las culturas sobre las que les gustaría investigar.
Desarrollo (25 minutos) Explicar qué son las Tecnologías de la Información y la Comunicación con ejemplos y especificando el	Canva – infografía Ejemplo guion "lectura y escritura del lenguaje	

<p>programa de radio a través de una infografía en Canva. Exponer a los alumnos un ejemplo de guion de radio. Visualizar con el grupo un vídeo “Los Aztecas en 8 minutos” (0:06-1:03,3:27-5:02,5:15-6:40) para comentar sobre los aspectos que se tomaron en cuenta y solicitar participación para realizar una lista de los aspectos que consideren para investigar en una cultura.</p>	<p>sonoro” Antonio Noyola (1998) pp. 200 Vídeo link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O8Yas4KRPdk">https://www.youtube.com/watch?v=O8Yas4KRPdk</a> Lista En Padlet: <a href="https://padlet.com/ezequielda05/rs13myrji1ilfwx4">https://padlet.com/ezequielda05/rs13myrji1ilfwx4</a></p>	<p>• Lista de aspectos culturales que investigar (localización, lengua y cosmogonía, entre otros).</p>
<p>Cierre (10 minutos) Solicitar de tarea a los alumnos que realicen un vídeo y/o audio hablando de una cultura del mundo que es de interés donde aborden los aspectos que se enlistaron.</p>		
Evaluación	El vídeo de tarea se enfoca en una evaluación formativa ya que busca que los alumnos den cuenta de los conocimientos aprendidos en cuanto a la realización de un guion, así como de investigar los aspectos que se establecieron.	

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	MATERIAL DIDÁCTICO Y /O RECURSOS DE APOYO	PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO
<p><b>09/03/2021</b> <b>Sesión 2</b> <b>Propósito</b> Que los alumnos conozcan los géneros radiofónicos, así como el guion de un programa de radio por medio de una presentación de Canva para que lo tomen en cuenta en la realización de su vídeo y/o audio</p> <p>Inicio (15 minutos) Presentar el siguiente caso en Padlet: Pedro va a realizar un programa de radio, sin embargo, no sabe cómo organizarlo. Para su fortuna le dijeron que hiciera un guion, pero no recuerda los elementos que tiene que llevar el guion, ayúdale a recordar los elementos. Leer las respuestas para introducir a los estudiantes.</p>	<p>Enlace Padlet: <a href="https://padlet.com/ezequielda05/qhdamwv9aq9n8bp8">https://padlet.com/ezequielda05/qhdamwv9aq9n8bp8</a></p>	
<p>Desarrollo (25 minutos) Exponer a los alumnos los géneros radiofónicos y las partes del guion de un programa de radio a través de Canva utilizando un ejemplo. Presentar un vídeo “Programa de radio: México mágico/proyecto” de un programa de radio para enfatizar el inicio, las secciones, la despedida. (0:00 - 0:52, 15:25-17:25, 17:45-18:33) Solicitar a los estudiantes que contesten un Quizizz, los tres primeros lugares tendrán medio punto extra.</p>	<p>Canva</p> <p>Enlace vídeo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uBcUJz9xGPs">https://www.youtube.com/watch?v=uBcUJz9xGPs</a></p> <p>Quizizz <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/6042c7c5c67e87001b98e324">https://quizizz.com/admin/quiz/6042c7c5c67e87001b98e324</a></p>	
<p>Cierre (10 minutos) Explicar a los estudiantes la actividad a realizar que consiste en una sopa de letras donde encuentren los conceptos abordados en la sesión. Preguntar a los estudiantes qué cultura han investigado y solicitar que consideren los aspectos de guion como las cortinillas o secciones para implementarlos en sus vídeos y/o audios.</p>	Word	
Evaluación	El vídeo de tarea se enfoca en una evaluación formativa ya que busca que los alumnos den cuenta de los conocimientos aprendidos en cuanto a la realización de un guion donde contemplen los elementos que contienen. Así mismo el Quizizz es una evaluación de carácter	

	formativa ya que se busca que los estudiantes manifiesten los conocimientos abordados en la sesión y determinar si se tiene que repasar o continuar. La sopa de letras es de evaluación formativa porque los estudiantes refuerzan los abordado en la sesión.
--	---

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	MATERIAL DIDÁCTICO Y /O RECURSOS DE APOYO	PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO
<p><b>11/03/2021</b> <b>Sesión 3</b> <b>Propósito:</b> Que los estudiantes presenten una cultura del mundo a través de un vídeo y/o audio para que reflexionen y valoren las diversas culturas en Padlet</p> <p>Inicio (15 minutos) Solicitar a los alumnos que comenten acerca de la cultura que escogieron y por qué antes de su presentación.</p>		
<p>Desarrollo (25 minutos) Presentar los vídeos y/o audios de los estudiantes conectados en la sesión virtual y al terminar uno solicitarles que se hagan una coevaluación y autoevaluación. Revisar los vídeos con una lista de cotejo que abarquen los aspectos solicitados con anterioridad: Ubicación, vestimenta época de apogeo, actividad económica, costumbres y tradiciones, gastronomía, escritura, lenguaje, religión, música, literatura, descubrimientos, personajes históricos, moneda.</p>	<p>Vídeos y/o audios de alumnos</p> <p>Lista de cotejo.</p>	
<p>Cierre (10 minutos) Preguntar por Padlet Reflexiona en torno a esta cuestión: ¿Por qué es importante valorar las culturas, así como conocerlas? Explicar la actividad de pensamiento.</p>	<p>Enlace Padlet: <a href="https://padlet.com/ezequiel05/djo55yf3anruj9j4">https://padlet.com/ezequiel05/djo55yf3anruj9j4</a></p>	
<p>Evaluación</p>	<p>El vídeo de tarea se enfoca en una evaluación formativa ya que busca que los alumnos den cuenta de los conocimientos aprendidos en cuanto a la realización de un vídeo abordando los aspectos de ubicación, vestimenta época de apogeo, actividad económica, costumbres y tradiciones, gastronomía, escritura, lenguaje, religión, música, literatura, descubrimientos, personajes históricos, moneda de una cultura de su interés. Para ello, se cuenta con una lista de cotejo.</p>	

David Ezequiel Gálvez Salazar.

Marcela de la Concepción Mireles Medina



<p>Presentar el vídeo “Mapa Conceptual   CASTELLANO   Video educativo para niños” (0:27-2:30 minutos) con los pasos para realizar un mapa conceptual, comentar los pasos de manera grupal. Explicar la actividad a realizar que consistirá en leer un texto breve y que realicen un mapa conceptual, para ello, se darán recomendaciones de herramientas digitales.</p>	<p>Word.</p>	
<p>Cierre (10 minutos) Solicitar unirse a un Quizizz donde se cuestionará acerca de lo visto en la sesión, seleccionando el ritmo de instructor para comentar los aciertos y errores en las preguntas.</p>	<p>Quizizz 3° E: <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/604ea70968a030001b16eb21">https://quizizz.com/admin/quiz/604ea70968a030001b16eb21</a></p>	
<p>Evaluación</p>	<p>La actividad se enfoca en una evaluación formativa ya que busca que los alumnos den cuenta de los conocimientos aprendidos en cuanto a la realización del mapa conceptual, respetando los elementos, así como llevando a cabo los pasos a seguir. Además de ver las fortalezas y áreas de oportunidad en sus productos. Así mismo el Quizizz es una evaluación de carácter formativa ya que se busca que los estudiantes manifiesten los conocimientos abordados en la sesión y determinar si se tiene que repasar o continuar, tanto en el mapa conceptual como en el cuadro sinóptico.</p>	

<p><b>ACTIVIDADES DIDÁCTICAS</b></p>	<p><b>MATERIAL DIDÁCTICO Y /O RECURSOS DE APOYO</b></p>	<p><b>PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO</b></p>
<p><b>18/03/2021</b> <b>Sesión 2</b> <b>Propósito:</b> Orientar a los estudiantes en la realización de un mapa conceptual de forma grupal con un texto por medio de Creately para que ellos realicen uno en forma individual</p> <p>Inicio (15 minutos) Preguntar oralmente a los estudiantes ¿Cuáles son los elementos de un mapa conceptual? ¿Qué pasos se tienen que realizar en la elaboración de un mapa conceptual? Con el fin de rescatar lo abordado en la sesión anterior.</p>		
<p>Desarrollo (25 minutos) Solicitar participación para leer el texto en Canva “LOS REINOS DE LA NATURALEZA” y para realizar en forma grupal un mapa conceptual, extrayendo los conceptos y jerarquizando estos. Realizar el mapa conceptual del texto “LOS REINOS DE LA NATURALEZA” por medio de Creately, con ayuda de las participaciones de los estudiantes. Exponer el texto “ECOSISTEMAS DE MÉXICO” en Canva con el fin de que los estudiantes lo lean y realicen un mapa conceptual, mismo que subirán a Classroom.</p>	<p>Texto en Canva “LOS REINOS DE LA NATURALEZA”</p> <p>Creately <a href="https://creately.com/es/lp/creador-de-mapas-conceptuales/">https://creately.com/es/lp/creador-de-mapas-conceptuales/</a></p> <p>Canva texto “ECOSISTEMAS EN MÉXICO”</p>	
<p>Cierre (10 minutos) Explicar la actividad de ejercicio mental con la finalidad de que se esté atento en la lectura de las palabras para identificar los sustantivos solicitados en la actividad. Solicitar a los estudiantes responder en Padlet las ventajas y desventajas del mapa conceptual, el Padlet estará dividido en dos columnas para escribir sus ideas.</p>	<p>Word. Enlace Padlet: <a href="https://padlet.com/ezequielda05/ajoubh6t7s55ogrm">https://padlet.com/ezequielda05/ajoubh6t7s55ogrm</a></p>	

Evaluación	El mapa conceptual se enfoca en una evaluación formativa ya que busca que los alumnos den cuenta de los conocimientos aprendidos en cuanto a la realización de un mapa ubicando y jerarquizando conceptos, así como el uso de los elementos de un mapa conceptual.
------------	--

David Ezequiel Gálvez Salazar.

Marcela de la Concepción Mireles Medina

## ANEXO H



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA  
CON ESPECIALIDAD EN ESPAÑOL



NICOLÁS ZAPATA No. 200

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P. TELÉFONO:812-34-01

ESCUELA SECUNDARIA: DIONISIO ZAVALA  
ALMENDAREZ

CLAVE DE LA ESCUELA: 24DES0018Z

GRADO: 3° GRUPO: "E" y "F" FECHA: 25 DE MARZO DE 2021

### "MAPAS CONCEPTUALES Y CRUCIGRAMAS"

ÁMBITO	PROPÓSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS
Estudio	<b>General:</b> Amplíen su conocimiento de las características del lenguaje oral y escrito en sus aspectos sintácticos, semánticos y gráficos, y lo utilicen para comprender y producir textos	- Utiliza el concepto de sinónimos y antónimos como recurso para construir crucigramas.
<b>PRÁCTICA SOCIAL DEL LENGUAJE</b>		
Elaborar mapas conceptuales para la lectura valorativa.	<b>Didáctico:</b> Que los estudiantes reconozcan los sinónimos y antónimos, así como las partes de los crucigramas mediante una presentación junto a ejemplos con el fin de que contesten un crucigrama.	<b>ENFOQUE POR COMPETENCIAS</b>  Conocimientos: Disciplinar. Habilidades: Cognitivas. Actitudes: Mente abierta, curiosidad. Valores: Responsabilidad, honestidad, integridad, respeto.
<b>PRODUCTO FINAL</b>		
Contestar un crucigrama.		
<b>SESIONES</b>		
1		

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	MATERIAL DIDÁCTICO Y /O RECURSOS DE APOYO	PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO
<p><b>25/03/2021</b>  <b>Sesión 1</b>  <b>Propósito:</b> Que los estudiantes conozcan las partes de un crucigrama mediante una presentación con el fin de que contesten un crucigrama.</p> <p>Inicio (15 minutos)            Seleccionar de dos a tres mapas conceptuales elaborados por los estudiantes, productos de las actividades de la semana 27 y realizar una retroalimentación de estos con el fin de que los alumnos (los que se conecten) identifiquen sus áreas de oportunidad en sus productos.</p>	<p>Productos de alumnos</p>	
<p>Desarrollo (25 minutos)</p> <p>Preguntar de forma oral ¿qué es un sinónimo y qué es un antónimo?</p> <p>Explicar a los estudiantes con una infografía de canva los sinónimos y antónimos junto a ejemplos.</p> <p>Explicar a los estudiantes mediante una exposición los crucigramas y sus elementos. Además, tipos de crucigramas.</p> <p>Solicitar que los alumnos que contesten un crucigrama de cultura general en Educaplay, proporcionando el enlace.</p>	<p>Canva            Canva</p> <p>Educaplay                    enlace:  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8723426-cultura_general.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8723426-cultura_general.html</a></p>	
<p>Cierre (10 minutos)</p> <p>Explicar a los alumnos la actividad de tarea que consistirá en contestar un crucigrama, mismo que tendrá referencias sobre lo abordado en el proyecto.</p>	<p>Word</p>	
<p>Evaluación</p>	<p>La actividad de tarea se enfoca en una evaluación formativa ya que busca que los alumnos den cuenta de los conocimientos aprendidos durante el proyecto como lo es el mapa conceptual, el cuadro sinóptico, sinónimos, antónimos y partes del crucigrama.</p>	

David Ezequiel Gálvez Salazar.

Marcela de la Concepción Mireles Medina

## ANEXO I



Infografía hecha en Canva utilizada para explicar los tipos de TIC, así como la definición de radio y de guion radiofónico. Los elementos, es decir, las imágenes alusivas son GIF (imagen en movimiento).

## ANEXO J



## ANEXO J



Padlet que se implementó al inicio de la sesión en formato “conversación”, con un caso, con el fin de introducir al tema.

## ANEXO K

Quizizz interface showing a quiz titled "Radio y guion 3° E". The quiz is currently in progress, displaying 7 questions. The first question asks: "Es una conjunción de palabras, música, efectos y silencios, capaces de ambientar e informar sobre un tema a un público, a través de ondas." The options are: Radio, Música, Reproductor MP3, and Walkman.

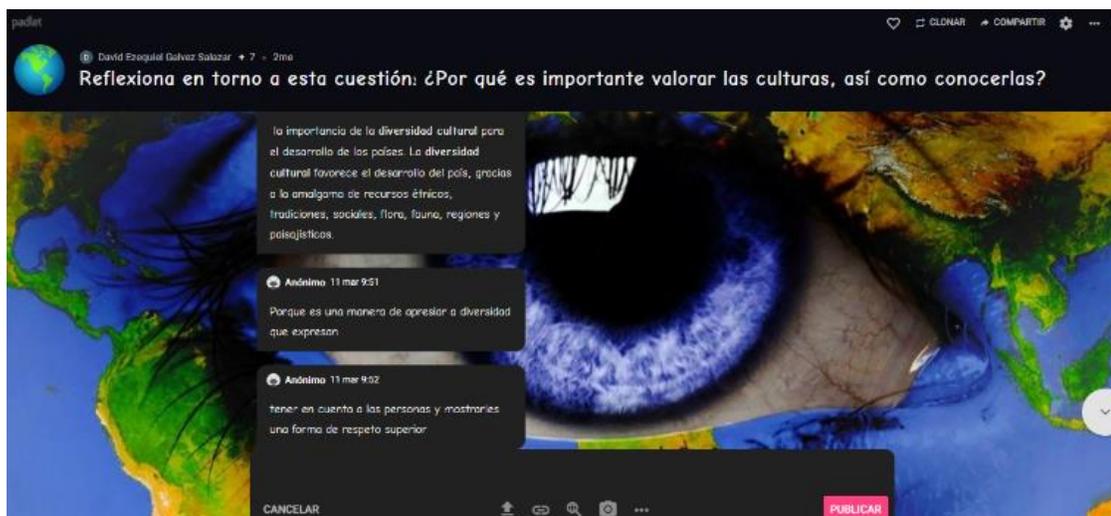
Quizizz interface showing the results of the quiz "Radio y guion 3° E". The quiz has ended, and the results are displayed. The precision is 68%, there are 7 questions, and 9 attempts were made by participants.

Quizizz interface showing the group results for the quiz "Radio y guion 3° E". The results are sorted by score, showing individual scores, precision, and total score for each participant.

Participant	Score	Precision	Total Score	Attempts	Options
Daniela Campos	7	100%	5910	1	0
Diego Hernández Rojas	6	86%	5430	1	1
Evgeny de Jesús Capet...	6	86%	5350	1	1
Sebastián Alejandro	6	86%	5270	1	1
Angela Salgado	5	71%	4360	2	0
Jazmin Robledo	5	71%	4170	1	1
Fernando Jesús Sánchez	4	57%	3530	1	2
Alexa Fernanda	4	57%	3320	3	0
Jazmin	0	0%	0	7	0

Cuestiones que componen el Quizizz “Radio y guion 3° E” implementado en la clase virtual para evaluar lo explicado en el enlace <https://quizizz.com/admin/quiz/60477b8c9e5ec1001b6f1aec> e informe de resultados de manera grupal, así como individual.

## ANEXO L



Padlet, en formato “conversación” utilizado al final de la sesión para que los alumnos reflexionaran en torno a la valoración de las culturas. Con la cuestión “Reflexiona en torno a esta cuestión: ¿Por qué es importante valorar las culturas, así como conocerlas?”

## ANEXO M

The image displays two screenshots of a Padlet board titled "MAPAS CONCEPTUALES" (Conceptual Maps) by David Ezequiel Galvez Salazar. The board is set in a columnar format and features a central graphic of a lightbulb with colorful rays and stars. The board is divided into two columns of questions and their corresponding student responses.

**Top Screenshot:**

- Question 1:** ¿Sabes lo qué es un mapa conceptual?  
**Response:** como una estructura dónde puedes acordar las ideas principales de un texto
- Question 2:** ¿Qué elementos crees que tenga un mapa conceptual?  
**Responses:** Un tema a tratar y sus ideas principales o subtítulos; líneas, cuadro, subtítulo, título, y elementos de información; Ramas, palabras clave; Información

**Bottom Screenshot:**

- Question 1:** ¿Sabes lo qué es un mapa conceptual?  
**Response:** Es una sinopsis gráfica sobre un tema concreto; el mapa conceptual es una forma de acomodar información en diferentes sectores en formas como: círculos, cuadrado, etc.
- Question 2:** ¿Qué elementos crees que tenga un mapa conceptual?  
**Responses:** Información; LAS ideas principales sobre un tema el cual se necesita exponer; Se presenta la información jerarquizada y unida con enlaces

Padlet, en formato de columnas, utilizado para indagar los conocimientos de los alumnos sobre el mapa conceptual. Las dos cuestiones “¿Sabes lo qué es un mapa conceptual?” y “¿Qué elementos crees que tenga un mapa conceptual?”



## ANEXO Ñ

Quizizz interface showing a quiz titled "MAPA CONCEPTUAL Y CUADRO SINÓPTICO - 3º E". The quiz has a 86% average precision and 8 reproductions. It is an instructor-paced quiz with 7 questions. The first question is: "Son diagramas que representan esquemáticamente ideas y conceptos relacionados entre sí organizando información jerárquicamente." The options are: Mapa conceptual, Diagrama de ishikawa, Esquema de nubes, and Esquema de telaraña.

Quizizz interface showing the results of the quiz "MAPA CONCEPTUAL Y CUADRO SINÓPTICO - 3º E". The quiz is completed, and the results show a precision of 86%, 7 questions, and 8 attempts by participants.

Quizizz interface showing the individual results of the quiz "MAPA CONCEPTUAL Y CUADRO SINÓPTICO - 3º E". The results are sorted by score, showing a list of participants with their names, scores, and precision percentages.

Participant	Score	Precision	Attempts	Score	Attempts
Diego Hernández Rojas	7/7	100%	6280	6280	1
Angela Salgado	7/7	100%	6280	6280	1
Evgeny de Jesús Capet...	7/7	100%	6220	6220	1
Alexa Fernanda	7/7	100%	6020	6020	1
Daniela Campos	6/7	86%	5410	5410	1
Fernando Jesús Sánchez	5/7	71%	4430	4430	2
Stephanía	5/7	71%	3870	3870	2
Sebastián Alejandro	4/7	57%	3620	3620	3

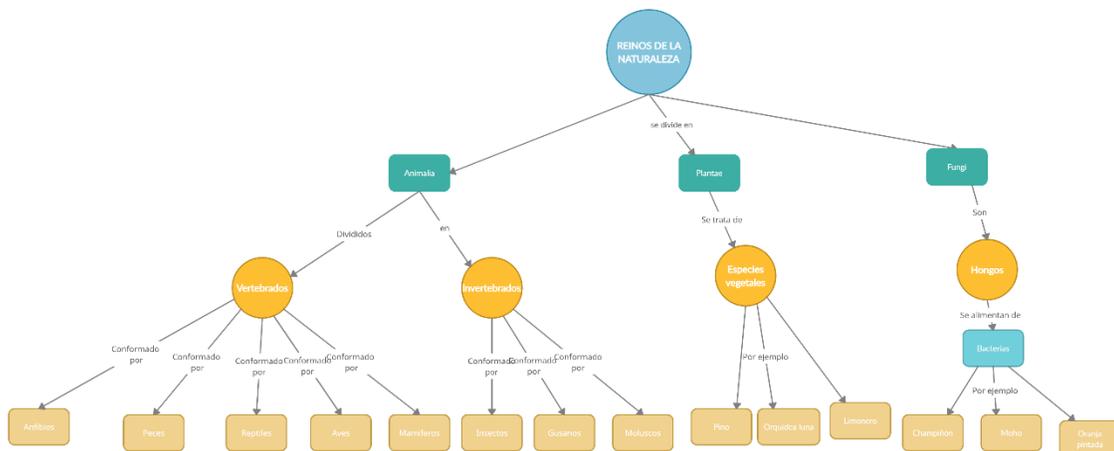
Preguntas y opciones que componen el Quizizz “MAPA CONCEPTUAL Y CUADRO SINÓPTICO - 3º E” para evaluar lo abordado en la sesión enlace: <https://quizizz.com/admin/quiz/604ea70968a030001b16eb21> e informe de resultados de manera grupal, así como individual.

## ANEXO O



Texto “Los reinos de la naturaleza” adaptado, elaborado en Canva y presentado en la sesión con el fin de realizar un mapa conceptual.

## ANEXO P



Mapa conceptual “Los reinos de la naturaleza” elaborado en Creately con el fin de que se utilizara en la sesión en la construcción de un mapa conceptual.

## ANEXO Q

# SINÓNIMOS ANTÓNIMOS

**Sinónimos**

Son palabras distintas en su forma pero de significado parecido.

**Antónimos**

Expresan la idea contraria. Es decir, el significado opuesto de una palabra.

**EJEMPLOS**

Sinónimos	Antónimos
Dentista – odontólogo. Solo – abandonado. Abecedario – alfabeto. Esposos – cónyuges. Automóvil – auto. Ladron – maleante. Casa – vivienda.	Bien – Mal Aceptar – Rechazar Amor – Odio Diversión – Tédio Alegria – Tristaza Falso – Gordo Lindo – Feo

# Crucigramas

ESPAÑOL 3 - 25 MARZO 2021

## ¿QUÉ SON?

LOS CRUCIGRAMAS SON UN PASATIEMPO QUE EN EL ÁMBITO DE ESTUDIO REPRESENTAN UNA HERRAMIENTA QUE MOVILIZA DIVERSAS HABILIDADES Y TIENE APROXIMADAMENTE 108 AÑOS DE EXISTIR.

## Características

El crucigrama está compuesto por recuadros que se unen entre sí horizontal o verticalmente. Las casillas se acomodan de tal modo que formen líneas que se crucen.

La estructura de los crucigramas conformada por casillas o celdas se denomina grilla. Estas dependerán de la cantidad de letras que tenga la palabra en cuestión.

Las definiciones de las palabras que ayudan resolver el crucigrama se le conoce como referencias.

## BENEFICIOS

- FACILITAN EL APRENDIZAJE
- ENRIQUECEN EL VOCABULARIO
- FAVORECEN LA COMPRENSIÓN DE UN TEMA, CONTENIDO O CONCEPTOS.
- FAVORECEN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.
- AMPLÍAN LA CULTURA GENERAL.

**Referencias**

**HORIZONTALES**

- Cuadro donde se encuentra la Grilla
- País más grande de la Unión Europea
- Situado en el departamento del Tago
- País más poblado del mundo
- Llama al río más del Brasil
- Capital de Ecuador
- Capital de Estados Unidos
- Su capital es Roma

**VERTICALES**

- Capital de Perú
- Capital de las Filipinas
- Es la capital de Australia
- País escandinavo de Europa Norte
- Fundada por Rómulo y Remo
- Uno de los países Suramericanos

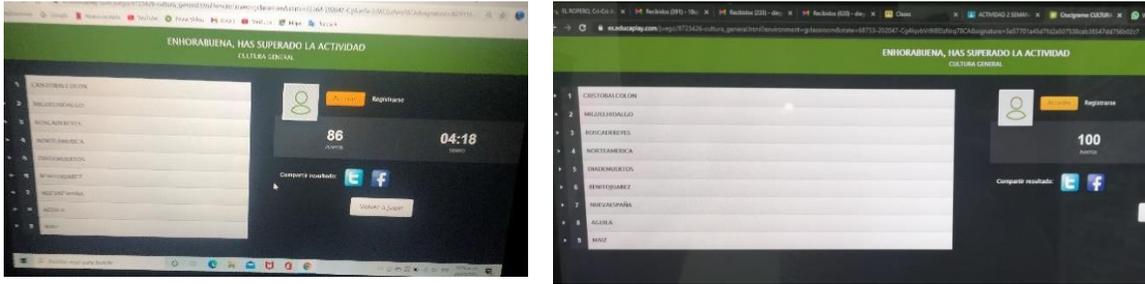
## TIPOS DE CRUCIGRAMAS

## Referencias

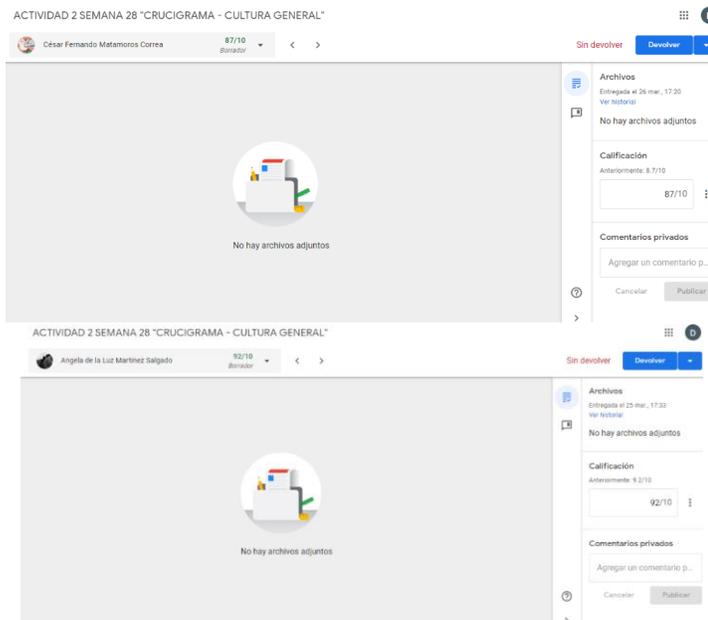
SEP (2021) ¿Cómo diseñar un crucigrama?, en Aprende en Casa. Recuperado de: <https://aprendencasa.sep.gob.mx/site/subpublicacion20217d-1715>

Infografía “Sinónimos y antónimos” y presentación “Crucigramas” realizadas en Canva y utilizadas en la sesión para explicar.

## Anexo R



Fotografías y capturas de pantalla de los puntajes de algunos alumnos en el crucigrama de cultura general en Educaplay.



Alumnos que no subieron fotografía como evidencia en Classroom porque Educaplay tiene la función de generar su calificación de 0 a 100.

## ANEXO S

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc2hsuEM1qH7zNgos1q461pnP2GRvkzz\_c2q7sNUJ9LEOKdsw/viewform

### Herramientas digitales en la clase de español.

Con la finalidad de obtener información acerca de la valoración de las herramientas digitales implementadas en clase le solicito unos minutos de su tiempo para contestar las siguientes cuestiones.

**\*Obligatorio**

Escriba su nombre completo, grado y grupo. \*

Tu respuesta \_\_\_\_\_

Seleccione las herramientas digitales con las que le interesó trabajar en clase virtual. \*

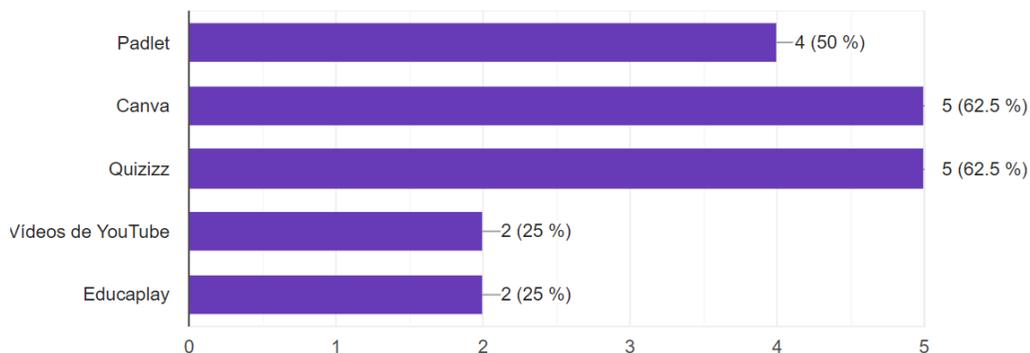
Padlet

Canva

Quizizz

Encuestada aplicada a los alumnos con el fin de conocer su valoración acerca de la utilidad de las herramientas aplicadas en la clase virtual de español. Enlace: <https://forms.gle/QSo6ANPB3JC9gATi6>

## ANEXO T

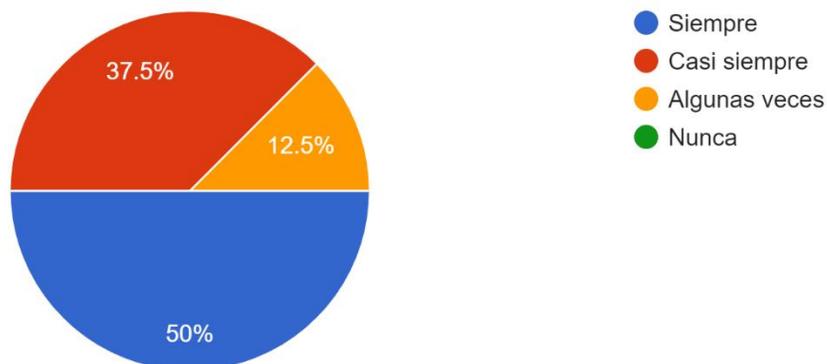


Herramientas digitales que más les interesaron trabajar a los alumnos de 3° E en la clase de español.

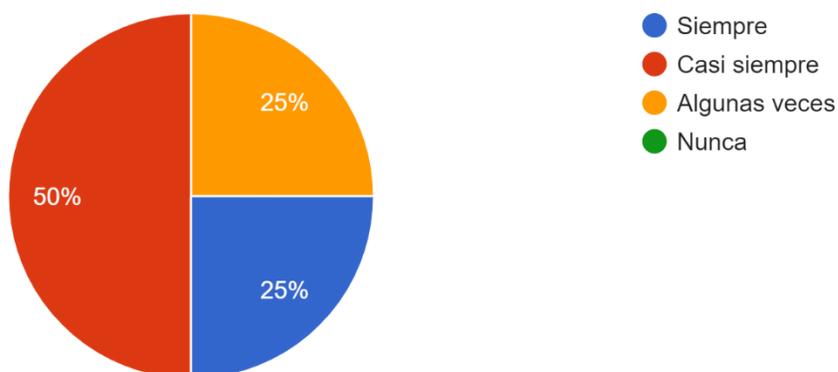


Herramientas digitales que consideran los alumnos permitieron el aprendizaje en la clase de español.

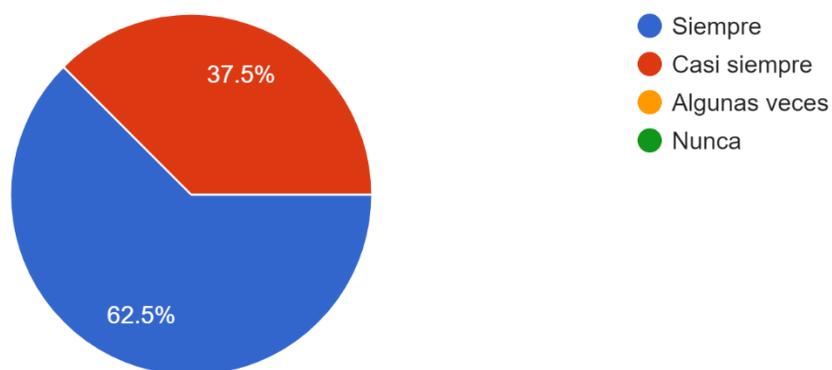
## ANEXO T



Frecuencia con la que consideraron los alumnos de 3° E la utilidad de la herramienta digital Padlet en la clase de español.

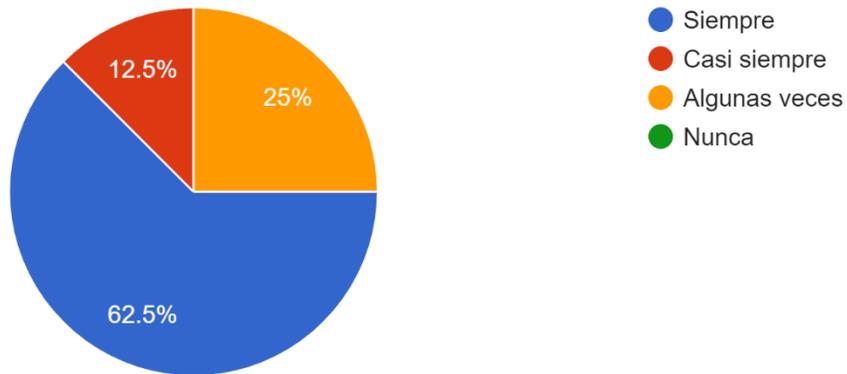


Consideración de los alumnos de 3° E acerca de la utilidad de usar Canva en la clase de español.

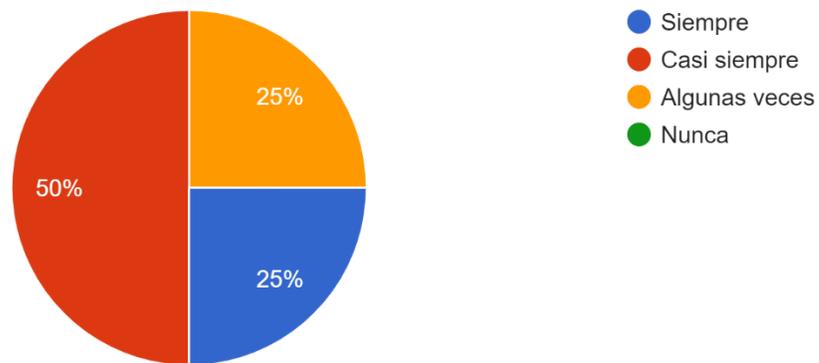


Frecuencia con la que los alumnos de 3° E consideraron fue favorable el uso de Quizizz en la clase de español.

## ANEXO T



Consideración de los alumnos de 3° E acerca del uso de los vídeos de YouTube para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje.



Consideración de los alumnos de 3° E en cuanto al favorecimiento del trabajo con el uso de Educaplay en la clase de español.