



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 segundo grado.

AUTOR: Jacquelyne Arisbe Avalos Chavira

FECHA: 7/15/2021

PALABRAS CLAVE: Herramientas digitales, Aula virtual,
Enseñanza del español, Experiencia didáctica, Necesidades

**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 SEGUNDO GRADO”
ENSAYO PEDAGÓGICO
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN ESPAÑOL**

PRESENTA:

C. JACQUELYNE ARISBE AVALOS CHAVIRA

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 Jacquelyne Arisbe Avalos Chavira 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 DE SEGUNDO GRADO.**

en la modalidad de: Ensayo pedagógico

para obtener el

Elige Licenciatura en Educación Secundaria con especialidad en Español



en la generación _____ 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.

JACQUELYNE ARISBE AVALOS CHAVIRA

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): **AVALOS CHAVIRA JACQUELYNE ARISBE**
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 SEGUNDO 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

Certificación ISO 9001 : 2015
Certificación CIEES Nivel 1
Nicolás Zapata No. 200,
Zona Centro, C.P. 78230,
Tel y Fax: 01444 812-5144,
01444 812-3401
e-mail: becene@becenesp.edu.mx
www.becenesp.edu.mx
San Luis Potosí, S.L.P.

AL CONTESTAR ESTE OFICIO SIRVA SE USTED CITAR EL NÚMERO DEL MISMO Y FECHA EN QUE SE GIRA, A FIN DE FACILITAR SU TRAMITACIÓN ASÍ COMO TRATAR POR SEPARADO LOS ASUNTOS CUANDO SEAN DIFERENTES.

AGRADECIMIENTOS

Oh, Señor, honraré y alabaré tu nombre, porque tú eres mi Dios. ¡Tú haces cosas maravillosas! Las planeaste hace mucho tiempo, y ahora las has realizado. (Is 25:1)

Creo en que existe quien planeo este momento por ello quiero agradecerle a mi Padre Celestial quien me permitió llegar hasta aquí, solamente puedo agradecerte a ti, por todo lo que tengo y lo que soy. Tú mi Señor has guiado y orientado cada uno de mis pasos y nunca me has dejado sola; en cada escalón me recordabas que soy tu hija, cuanto me amas, me sustentas y cuidas. Eres grande y te honro dedicándote este trabajo, mi licenciatura y mi vida entera.

También, quiero agradecerte por la vida de todas aquellas personas que pusiste en mi camino y estuvieron presentes en esta etapa: Mis papás, quienes se esforzaron por darme lo mejor e inculcarme lo que ellos creyeron correcto, mi tita Mina, quien siempre me consintió, confió en mí y me alentaba a seguir adelante, mi madrina Guille y mi tía Zoraya quienes me abrieron las puertas de su casa para poder realizar mis prácticas, mi sobrino Diego que además de ser la alegría de mis días con solo cuatro años de edad comprendía que tenía que dejar de jugar para poder dar mi clase, mi abuelito Juan que independientemente de las circunstancias me brindó su mano en todo momento, mi tita Dora, mis amistades cercanas, profesores, mis alumnos y la persona que marcó mi vida.

Gracias Señor por cerrarme ventanas y abrirme puertas, por cada experiencia obtenida porque ahora entiendo que eran parte de tus planes y yo sé que Tú tienes planes de bien para mí, confío en tu promesa y te exalto, pues, la posibilidad de realizar este trabajo no existiría si no existieras Tú. Gracias por enseñarme tanto durante mi estancia en BECENE, por amarme, redimirme, sembrar en mí el estudiar esta profesión tan bonita y darme las herramientas para hacerlo. Con este ensayo concluyo un capítulo en mi vida, todo es por y para ti, de nuevo ¡Gracias!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
1 TEMA DE ESTUDIO	9
1.1 Núcleo y línea temática	9
1.2 Escuela Secundaria General Dionisio Zavala Almendarez	9
1.2.1 Ubicación geográfica	9
1.2.2 Organización escolar	10
1.3 Características del grupo	11
1.4 Preguntas centrales que guiaron el desarrollo del trabajo	13
1.5 Las herramientas digitales: mis aliadas del español	14
1.6 Aprender mientras jugamos: Gamificación	17
2. LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA CLASE DE ESPAÑOL	19
2.1 Plan de clase.	31
2.2 Sesión 1: Acrósticos.	32
2.3 Sesión 2: Palíndromos.	36
2.4 Sesión 3: Repaso	39
2.5 Sesión 4: Identificar ideas principales e información complementaria	42
2.6 Sesión 5: Referencias bibliográficas	45
2.7 Sesión 6: Jerarquiza y organiza	47
2.8 Sesión 7: Actividad Recurrente	49
2.9 Un reto más: La evaluación.	51
CONCLUSIONES	53
BIBLIOGRAFÍA	55
ANEXOS	60

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, hacemos uso de herramientas digitales que nos ayudan a realizar nuestras actividades diarias y hablando del ámbito educativo, ellas se vuelven nuestras cómplices al trabajar a distancia en medio de una pandemia, esto es posible gracias al intercambio de conocimiento y comunicación entre alumno y profesor, aunque ellos, no se encuentren en un mismo entorno físico.

Hoy, nos enfrentamos a retos educativos nunca antes vistos. La necesidad de recibir y brindar educación en esta modalidad, nos ha orillado a utilizar herramientas digitales creando un contexto escolar virtual, es por ello, que en este texto describo la experiencia de mi trabajo docente para realizar el ensayo pedagógico *“Las herramientas digitales en la clase de español. Una experiencia didáctica con un segundo grado”*. El interés de seleccionar las herramientas digitales como tema de investigación, nace a partir de mi jornada de observación al detectar poca variedad de herramientas digitales en las clases, pues, considero que estas permiten la innovación en la forma de enseñar español y aumentan la creatividad al elaborar contenido más atractivo para los alumnos.

Con la lectura de bibliografía digital e impresa, aplicación de instrumentos de investigación como encuestas y a partir de mi experiencia didáctica con la implementación de herramientas digitales en mis clases de lengua materna, identifiqué qué herramientas digitales favorecen la enseñanza del español. Para ello, en el desarrollo del texto se encuentran las actividades que implementé utilizando herramientas digitales como Padlet, Canva, Kahoot, Quizizz, Crello, Tiktok, entre otras, en el tiempo establecido de práctica para así reunir información y obtener resultados.

Para el estudio de este tema fue necesario establecer propósitos que orientaron mi investigación. Definir necesidades e intereses del educando en la clase virtual para identificar herramientas digitales que favorezcan la enseñanza del

español. Investigar qué son las herramientas digitales y cuáles existen por medio de buscadores de internet, artículos publicados en la web, incluso recomendaciones de compañeros y maestros, llevar a cabo el ejercicio de la observación, actividades que me permitieran conocer las características de los alumnos me sirvieron para la selección y aplicación de herramientas digitales en el aula virtual para favorecer la enseñanza del español, así reflexionar a partir de los resultados obtenidos las ventajas y áreas de oportunidad que tienen las herramientas digitales en la enseñanza del español para valorar su uso en la clase virtual.

Enseñar español a distancia fue todo un reto, comenzando por la elaboración de la planeación, mi costumbre de cómo realizarla sufrió una ruptura al tener que adaptarme a la programación Aprende en Casa I y II, cambiar el formato establecido, planear solamente dos clases por semana, entre otras cuestiones. También, aprender a aplicar herramientas digitales para favorecer la enseñanza del español implicó obstáculos, simplemente porque no contaba con la experiencia de trabajar a distancia, pero, a pesar de que al principio me resultaba complejo, poco a poco logré adaptarme a la nueva modalidad manipulando la tecnología y usándola a mi favor. Esto, se convirtió en todo un proceso de aprendizaje, pues mi falta de conocimiento ante el uso, función y aplicación de las herramientas digitales no me permitían seleccionar y crear material para los estudiantes que, a su vez, ayudaría a frenar la falta de interés que presentaban al trabajar de esta manera, hay que recordar que esto también fue un cambio radical en ellos y en su forma de vivir. Por ello, decidí poner en práctica mi competencia docente para lograr favorecer la enseñanza de la lengua en alumnos de segundo grado de secundaria de una forma atractiva y efectiva.

Con este ensayo pedagógico pretendo compartir las herramientas digitales que favorecieron la enseñanza del español y cómo fueron aplicadas en un contexto virtual, sin embargo, cabe mencionar que con el paso del tiempo la tecnología evoluciona, es por ello, que es importante que los maestros se mantengan actualizados conociendo y empleando herramientas digitales que nos acompañan

hoy y siempre en el ámbito educativo. Además, de que la utilidad de estas herramientas se valora de forma presencial y virtual, por lo que sin importar la modalidad de enseñanza en la que se encuentre podemos hacer uso de ellas.

1 TEMA DE ESTUDIO

1.1 Núcleo y línea temática

“Las herramientas digitales en la clase de español. Una experiencia didáctica con un segundo grado” se ubica en la Línea Temática Análisis de Experiencias de Enseñanza, debido a que apliqué algunas herramientas digitales con la finalidad de identificar su efectividad en la clase de Lengua Materna.

A su vez, el tema de investigación corresponde al núcleo temático La Competencia Didáctica del Estudiante Normalista para la Enseñanza de la Especialidad, ya que, pongo en práctica mis habilidades para seleccionar e implementar diversas herramientas digitales que tengan relación a los contenidos del español, mi capacidad para adaptarme al contexto escolar virtual generando ambientes de aprendizaje y mi capacidad de integrar las necesidades de aprendizaje e intereses de los adolescentes al seleccionar herramientas digitales dentro de las actividades didácticas.

1.2 Escuela Secundaria General Dionisio Zavala Almendarez

1.2.1 Ubicación geográfica

La Escuela Secundaria General Dionisio Zavala Almendarez, con clave de centro de trabajo 24DES0018Z, se localiza en una zona urbana de San Luis Potosí, S.L.P.; en la calle Fernando de Magallanes número #239 en la colonia Industrial Aviación 2da Sección. Paralela a la calle Vasco de Gama (Véase anexo 1). La institución se encuentra rodeada por viviendas, locales como papelería y tiendas de abarrotes, el contexto social es tranquilo y no se observan grupos vandálicos que puedan dañar la institución. Durante mi formación académica, tuve la oportunidad de asistir a jornadas de observación de manera presencial a la misma institución, por esa razón, conocí algunas de las instalaciones de la escuela, por ejemplo: patio cívico, cooperativa, sala de maestros, biblioteca, canchas deportivas, auditorio,

departamento de trabajo social y oficinas; las cuales se observan conforme uno recorre la institución.

1.2.2 Organización escolar

Hoy, nuestras aulas han sido transformadas; nuestro contexto se ha vuelto virtual causando modificaciones y alteraciones en nuestra forma de trabajo creando nuevos retos educativos. Sin embargo, con base a mi experiencia académica considero que el compromiso del profesorado por la educación es capaz de superar cualquier adversidad que se le atravesase, por ello, en conjunto, se propusieron soluciones a la condición sanitaria que evitará frenar el brindar educación a los estudiantes.

Dichas soluciones se establecieron en la reunión de consejo técnico escolar de la institución y algunas de estas, fue el hacer uso de la herramienta Google Meet para dar clase, Google Classroom para subir evidencias de trabajo, la programación “Aprende en casa II” para reforzar conocimientos, hacer llamadas telefónicas al tutor de los estudiantes o contactarlos por algún medio para brindar información sobre el desempeño de los alumnos para tratar de imitar la estructura del típico día escolar; incluso, en caso de que un maestro identificará que el estudiante que no tenía la accesibilidad para trabajar de manera virtual se abrió la opción de que cada profesor asistiera a la secundaria para llevar una caja con el nombre de su materia los días martes y jueves de 8:00 am a 13:00 hrs y ahí dentro de la escuela, los alumnos pudieran colocar su libreta en la caja para hacer una revisión física de los trabajos teniendo la entrega de la libreta sería de la misma manera. Posterior a los acuerdos en colaboración con la maestra titular, se fijaron los días martes y jueves para tener clases virtuales por Google Meet, además de seleccionar un día para ver la programación de “Aprende en casa II” y a su vez, dejar espacios abiertos para la entrega de tareas y trabajos en la plataforma de Google Classroom. En dichos días, se trabajó con dos grupos de segundo año de secundaria, sin embargo, por cuestiones escolares las clases virtuales se unificaron impartiendo la sesión a los dos grupos al mismo tiempo.

La modalidad a distancia ha cambiado la estructura de cómo llevar a cabo las clases, a su vez, modificó la organización de horarios y actividades. Sin embargo, se siguen buscando alternativas para mantener una comunicación efectiva con los estudiantes y padres de familia, para ello, la institución cuenta con una página en una red social llamada Facebook, que lleva por nombre Esc. General Dioniso Zavala Almendarez, en donde se encuentra publicada la información de la escuela, como el número de teléfono, ubicación geográfica, además de mantener actualizados a los integrantes de la comunidad educativa sobre fechas referentes a inscripciones, pagos, avisos, entre otros datos. La escuela secundaria hace uso de dicha página no solo para informar cuestiones académicas, sino, también se presta a publicar productos de algunos alumnos que el profesorado decide compartir, ya que, valoran el trabajo y esfuerzo del educando en la elaboración de las mismas, causando en los estudiantes la motivación de obtener el reconocimiento entre los seguidores de la página.

La escuela Dioniso Zavala se ha encargado de mantener un contacto lo más cercano posible con sus integrantes, lo cual, me parece realmente interesante, ya que la disposición y compromiso con la educación va más allá de las adversidades que se puedan presentar. Es importante mencionar que el profesorado además de contar con un grupo en la herramienta digital WhatssApp, se reúne los días viernes a través de la herramienta Google Meet para llevar a cabo la sesión ordinaria de seguimiento para mantener una constante comunicación entre el personal docente.

1.3 Características del grupo

Como mencioné, por cuestiones ajenas a mí, los grupos asignados se unificaron en uno solo, esperando que las reuniones virtuales estén conformadas por 60 alumnos Prodivididos en 34 mujeres y 27 hombres, alumnos que oscilan entre los 13 y 14 años de edad. Es un grupo participativo y enérgico con el que se trata de tener una comunicación efectiva por diversos medios de comunicación. Uno de ellos es la herramienta digital WhatssApp en donde todos los alumnos e incluso padres de familia se encuentran añadidos, el 89% del educando se mantiene con

contacto constante, pero el 55% del grupo equivalente a 33 alumnos es el porcentaje que se conecta a las clases.

Para el estudio e investigación de este ensayo, realicé tres instrumentos: 1. Identifica tu estilo de aprendizaje, 2. Contexto externo y 3. ¿Qué son las herramientas digitales?, con la intención de ser contemplados en la elaboración de la planeación didáctica. El primer formulario se trató de un test de estilos de aprendizaje con el cual se pretende identificar qué estilo de aprendizaje predomina en el grupo. En donde los resultados arrojaron que el estilo de aprendizaje predominante es el kinestésico. (Véase Anexo 3)

El segundo instrumento aplicado fue una encuesta para conocer el entorno familiar, social y con qué recursos cuenta el alumno. *“P8. SELECCIONA LOS RECURSOS DISPONIBLES EN EL HOGAR”* (Véase anexo 4) teniendo como opciones *televisión abierta, televisión con cable, internet, computadora de escritorio, celular inteligente, tablet, laptop e impresora*; fue uno de los incisos incluidos en el instrumento obteniendo como resultado la internet con un 97.5%, celular inteligente 87.5%, laptop 65%, tablet 35% y computadora de escritorio 30%, son los recursos con mayor disponibilidad en los hogares de los estudiantes, esto quiere decir, que el educando, cuenta con la facilidad de recibir educación a distancia por estos medios.

Por último, apliqué una encuesta para saber el conocimiento y opinión de los estudiantes acerca de las herramientas digitales en la clase virtual; dicha encuesta, demostró una variedad de pensamientos y conceptos al respecto, como se aprecia en la pregunta número uno y número tres del cuestionario. *“P1. Con tus palabras, describe qué entiendes por herramienta digital”* (Véase anexo 5) teniendo como respuesta *“R. 42 Celular, laptop, computadora, etc.”*, *“R.22 Internet”*, *“R. 39 Son los programas que se encuentran disponibles para hacer trabajos de oficina o escolares”*. *“P.3 De las siguientes opciones selecciona qué herramientas digitales conocías antes de tener clases en línea”* (Véase anexo 6) *“Kahoot! 28.3%”*,

“Quizizz 19.6%”, “YouTube 91.3%”, “Canva 34.8%”, “Padlet 0%”, “Google Meet 50%”, “Google Classroom 47.8%”.

Resulta interesante que a pesar de que el alumnado no tenga una referencia clara sobre el qué son y cuáles son las herramientas digitales, el 89.1% haya respondido con un sí a la pregunta número cinco de la encuesta. *“P.5 ¿Te gustaría que se implementarán herramientas digitales en la clase de español?”* (Véase anexo 7) y sus justificaciones a la pregunta sean las siguientes *“R.4 Porque se me haría más fácil entender o trabajar en clase”, “R. 16 porque se me facilita mas”, “R.46 para comprender aún más mejor los temas”.*

A pesar de que los alumnos afirman que algunos profesores en clases presenciales llegaron a implementar herramientas digitales y la maestra titular aseguró en una respuesta de las preguntas del formulario realizado que, *“para adaptarse a la nueva modalidad de enseñanza a distancia, si nos las usa sería imposible comunicarse con sus alumnos”*(Véase anexo 8) y que además, *todos los días implementa las herramientas digitales como Google Meet, Classroom, YouTube, WhatssApp y Google Drive* , (Véase anexo 9) a partir de los instrumentos aplicados llegué a la conclusión de que los alumnos desconocen el concepto de herramientas digitales y la variedad de las mismas, sin embargo, es algo que les llama la atención, que les agrada tener en clase y las consideran como algo que puede favorecer su aprendizaje.

1.4 Preguntas centrales que guiaron el desarrollo del trabajo

Para poder elaborar mi investigación y ampliar mi conocimiento sobre este tema, fue necesario plantearme una serie de preguntas como guía para realizar una búsqueda de información que me permita conocer los aspectos que requiero para valorar la efectividad de ciertas herramientas digitales.

- ¿Qué conocen y cuáles herramientas digitales utilizan los alumnos?
- ¿Qué herramientas digitales conocen y aplican los maestros?

- ¿Qué dificultades se enfrentaron al aplicar las herramientas digitales seleccionadas?
- ¿Cómo reacciona el educando ante el empleo de herramientas digitales?
- ¿De qué manera las herramientas digitales favorecen la enseñanza del español?

1.5 Las herramientas digitales: mis aliadas del español

Las personas cambian, la sociedad progresa y el sistema educativo se actualiza incluyendo herramientas digitales que se vuelven necesarias en medio de una pandemia mundial, es por eso, que las llamo mis aliadas en la enseñanza del español, pues éstas, me permitieron trabajar a la distancia. Como mencioné, enseñar español fue un aprendizaje para mí, no las conocía, no sabía cómo funcionaban, cómo encontrarlas y mucho menos cómo usarlas. Para esto, fue necesario investigar sobre ellas para realizar mi trabajo docente en esta modalidad ampliando mi conocimiento y práctica sobre las mismas.

Existe el concepto de herramienta digital educativa por parte de (Joaquín, 2020) en donde establece que "son herramientas utilizadas para expandir más aún la capacidad de aprendizaje que pueda tener un alumno y poder alcanzar muchos más objetivos" y aunque podemos decir que, si apliqué herramientas digitales educativas, el uso que le di a las mismas fue dependiendo de la actividad planeada en la clase. No todas las herramientas pueden ser funcionales en cualquier contexto, pues, hablar de herramientas digitales es un terreno muy amplio ya que existe una variedad de ellas; se pueden clasificar dependiendo su función y uso que le demos; Egea, Bosom Nieto (s. f.) las divide en:

1. Herramientas de búsqueda de información y contenidos: Sirven para localizar información.
2. Herramientas de filtrado y selección de la información: Funcionan para seleccionar información relevante.

3. Herramientas de creación de contenidos: Con ellas se crean contenidos digitales.
4. Herramientas de organización de contenidos: Sirven para darle orden a la información filtrada o creada.
5. Herramientas de difusión: Sirven para compartir algo en red la información.
6. Herramientas de comunicación: Las que funcionan para trabajar con la información en comunidades de aprendizaje.

Todas las herramientas pueden entrar en una o en más categorías. Para seleccionar qué herramientas digitales es conveniente utilizar, primero debemos plantear en qué aspectos necesitamos el apoyo del recurso, para qué queremos utilizarlas y qué buscamos en ellas. Por ejemplo, *Padlet* es una herramienta que sirve para interactuar motivando el diálogo entre pares, con ella podemos crear una lluvia de ideas al inicio o fin de la clase, *YouTube* es una plataforma de fácil acceso que permite subir y reproducir material audiovisual para la explicación de algún tema, mientras que *Canva* es una herramienta que auxilia en la creación de formatos como presentaciones, infografías, tarjetas, entre otras, que nos permite organizar información para transmitirla de forma creativa y concreta.

El uso y aplicación de las herramientas digitales no es algo nuevo, sin embargo, se volvió indispensable ante la situación sanitaria por la que atravesamos, pero, si recordamos, en años anteriores, se recurría al apoyo de diversas herramientas en la enseñanza la radio, el video, presentaciones ppt, independientemente las láminas, carteles, organizadores gráficos, que, como lo plantea (Cabero-Almenara, Llorente-Cejudo, y Román-Graván, 2007, p. 168) "son medios que fundamentalmente eran utilizados para ilustrar, motivar y acompañar la formación que era transmitida por el profesor" esto nos indica que como profesores siempre buscamos la mejor forma de enseñar a nuestros alumnos y sobre todo, el hecho de que empleamos herramientas que nos ayuden alcanzar nuestro objetivo, como lo son, los aprendizajes esperados.

Pero, ¿qué es una herramienta digital? Oxford Languages and Google (2021) define la palabra herramienta como un “Conjunto de instrumentos que se utilizan para desempeñar un oficio o un trabajo determinado” y la palabra digital “[aparato, máquina] Que suministra los datos mediante dígitos o elementos finitos o discretos”, sin embargo, no existe un término en específico con el que podamos definir el concepto de herramienta digital, pero, autores como Videgaray (2020) afirma que:

Una herramienta digital hace referencia a los recursos en el contexto informático y tecnológico y generalmente suelen ser programas lo que se denomina software que nos permite algún tipo de interacción y desarrollo o algunas veces también dispositivos (hardware) que, en conjunto, nos permitirán el uso de la herramienta. (p.3)

Por lo tanto, la aplicación de estas herramientas se ha vuelto cada vez más común en las aulas escolares y se implementan en el contexto educativo por varios motivos, por ejemplo, el apoyo visual, la interacción entre alumnos, favorecer el aprendizaje, fomentar la participación voluntaria, entre otros aspectos. Al respecto Videgaray (2020) considera que las herramientas digitales tienen la cualidad de “agilizar procesos, facilitar actividades, servir como medios de comunicación atemporal y sin importar el lugar o distancia” (p. 3) De modo que, las herramientas digitales no solamente nos sirven en nuestras actividades diarias, sino que favorecen la comunicación a distancia. Sin darnos cuenta, el uso de estas herramientas proporciona beneficios a los estudiantes ya que, para asistir a las clases presenciales y recibir conocimiento, el alumno tiene que desplazarse a determinada aula en las fechas y horarios predeterminados, al usar herramientas digitales se tiene la posibilidad de estudiar desde donde se encuentre, siempre y cuando tenga una computadora o un dispositivo móvil con buen acceso a internet. Como señala Universia (2019) “aprender en la era digital resulta muy provechoso, pero hay que saber incorporar las herramientas de vanguardia y adaptarse a cambios constantes” (p.5), es por eso que el profesorado debe mantenerse

actualizado para hacer uso de las herramientas digitales que como he mencionado se han vuelto una necesidad.

Para seleccionar las herramientas digitales con las que trabajaría fue preciso reconocer la importancia de enseñar a distancia, partiendo de una planeación, organización y comunicación con el alumnado. Desde el punto de vista de (Scagnoli, 2000):

Recibir los contenidos por medio de Internet es solo parte del proceso, también debe existir un mecanismo que permita la interacción y el intercambio, la comunicación. Es necesario que el aula virtual tenga mecanismo de comunicación entre el alumno y el instructor, o entre los alumnos entre sí para garantizar esta interacción. (p.3)

Lo anterior nos indica que las herramientas digitales en el aula virtual son ese mecanismo de interacción e intercambio de comunicación entre pares que resulta ser necesario efectuar en un contexto virtual, por consiguiente, para seleccionar las herramientas digitales busqué entre las mismas, herramientas que dentro del aula ayudan a que el alumnado se sienta involucrado en la clase fomentando una participación voluntaria en la misma.

1.6 Aprender mientras jugamos: Gamificación

Como lo mencioné al principio del texto, existen diferentes herramientas digitales, pero hay algunas que estimulan el aprendizaje y facilitan la enseñanza mediante la dinámica del juego. La cual (Gaitán, s. f.) afirma que es: sistemas de puntuación-recompensa-objetivo. Este tipo de herramientas se denominan como herramientas digitales gamificadas, e incluir esta dinámica dentro de las actividades académicas puede resultar motivador para el educando.

El sitio web (Unir, 2020) define lo siguiente:

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados... técnica que nos permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudarán a los docentes a motivar a los alumnos, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención.

Podemos decir que, herramientas como *Quizizz*, y *Kahoot!*, en el aula favorecen la interacción entre alumnos e incentiva la sana competencia ya que son herramientas gamificadas que motivan a los estudiantes a contestar de forma correcta en el menor tiempo posible para obtener una recompensa tal cual pasaría en un juego “permitiendo generar un aprendizaje significativo facilitando la interiorización de contenidos y aumentando su motivación y participación” (Unir, 2020). También, estas herramientas digitales tienen la cualidad de poder valorar el conocimiento del estudiante, ya que, nos pueden servir para retroalimentar algún contenido.

2. LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA CLASE DE ESPAÑOL

En este apartado comparto mi experiencia docente aplicando herramientas digitales en la clase de español con un grupo de segundo grado. Asimismo, el conocimiento adquirido sobre las mismas con la intención de contextualizar al lector y de esta manera, dar respuesta a las preguntas inicialmente planteadas en este ensayo.

Google Meet:

La primera herramienta digital utilizada fue Google Meet, herramienta gratuita que permite reunirse por videoconferencia desde cualquier navegador web o descargando la aplicación (Google Meet, n.d.) creando un espacio de comunicación entre alumno y maestro. Meet, es una herramienta abierta a cualquier persona que tenga una cuenta Google, aunque, para esta modalidad la Secretaría de Educación Pública brindó a los estudiantes y maestros una cuenta institucional para uso exclusivo académico, teniendo como ventaja el ingreso directo a las reuniones virtuales en esta plataforma.

¿Cómo crear y acceder a las videoconferencias? Como mencioné, para ingresar basta con buscar Google Meet en el navegador web y activar tu cuenta para tener las opciones de introducir un código o enlace, crear reunión para más tarde, iniciar reunión al instante y programar una reunión. La plataforma se encarga de brindar a cada videoconferencia un código y enlace único con el que se podrá acceder a la misma. Meet, está asociada con otra herramienta de Google: Calendar, que al momento de programar una reunión y agregar a los invitados, calendariza la reunión de manera automática en cada dispositivo de los participantes que usan la herramienta. A su vez, Google Meet cuenta con varias funciones en la interfaz de la reunión como lo es el encendido y apagado de la cámara y micrófono lo cual, en esta modalidad de enseñanza es inconveniente que el alumno tenga control de dicha función, ya que, a través de la cámara es la forma que se tiene para conocer a los estudiantes, sin embargo, a pesar de dar constantes indicaciones sobre

mantener activa la función, la mayoría de los educandos hacen caso omiso. Esto, puede deberse a varios factores, uno de ellos, podría ser que se encuentran en el hogar y no le dan la misma formalidad que a la asistencia en la escuela presencial, ya que, los estudiantes no portan uniforme, no se peinan, los espacios en donde se encuentran pueden ser distractores para ellos, entre otros. También, hay casos en los que el alumnado decide no encender la cámara debido al temor de ser objeto de burla entre sus mismos compañeros, aunque, por otro lado, hay quienes aprovechan la función para desactivar su micrófono y cámara y así realizar actividades que no corresponden a la clase, esto, se detecta al momento de solicitar la participación al azar del estudiante y no responden a la indicación.

¿Por qué se recomienda encender la cámara? Principalmente, por seguridad de los estudiantes ya que, a pesar de mantener un control de quien accede a las reuniones, no hay como comprobar visualmente que quién ingresó con la cuenta institucional es el mismo estudiante, además de aprovechar la función que brinda la herramienta digital para poder establecer una comunicación efectiva entre alumno y maestro. A su vez, para confirmar la presencia del educando en la clase y evitar que realice actividades que no estén asociadas con la misma.

Otra función de Google Meet es que contiene un espacio para que los participantes puedan intercambiar el diálogo de manera escrita y de forma simultánea: el chat. Como docente en formación puse en práctica el chat de varias maneras, una de ellas fue registrar asistencia pidiendo a los alumnos escribir su nombre completo, grado y grupo al finalizar la clase. Otra, fue el empleo del lenguaje coloquial que utilizan los adolescentes para referirse entre ellos qué opinan lo mismo o están de acuerdo con algo; con esto, me refiero al popular uso del “x1, x2, x3...” leído como si se tratará de matemáticas, textualmente “por uno, por dos, por tres...”. Esto, cuando se necesitaba informar el término de alguna actividad y poder saber cuántos estudiantes acabaron la solicitada. En algunas otras ocasiones, el chat servía para entablar comunicación con quienes no tenían la posibilidad de encender su micrófono.

Otra de las opciones que ofrece Meet, y que me fue útil al momento de querer compartir otras herramientas digitales con el grupo, fue el poder presentar la pantalla del dispositivo en el que me encontraba conectada. Esto, lo utilicé presentando otras herramientas digitales que se emplearon a lo largo de la clase, recursos audiovisuales, entre otras. Como pueden darse cuenta, Meet es una herramienta digital eficiente para favorecer la enseñanza del español, ya que, brinda un espacio en el que podemos entablar una comunicación con nuestros alumnos, además de tener la capacidad para reunir hasta cien personas en una misma videoconferencia.

Google Classroom:

Es una herramienta digital también asociada a las cuentas Google, creada exclusivamente para fines educativos. Classroom, crea aulas virtuales en las que se puede interactuar con los estudiantes sin importar la distancia en la que se encuentren. Si bien, esta herramienta digital ofrece una variedad de funciones, haré mención a las que yo utilicé.

Classroom denomina las aulas virtuales como “clases” y se podrían comparar con un blog académico en donde los participantes pueden publicar y comentar. La clase, debe de llevar nombre de la materia para poder ser identificada, cada una tiene su propio código el cual, puede compartirse para poder acceder a ella. Otra manera de ingresar es ser invitado por parte del creador y esperar por correo electrónico para poder unirse.

Las clases se organizan en cuatro aspectos, el primero es novedades, aquí simplemente es el muro de la clase, en donde cualquiera puede publicar y aparecen las actualizaciones o modificaciones que hayan sufrido la clase. Posteriormente, se encuentra trabajos en clase, apartado para los profesores en el que podemos subir las actividades incluso separando cada una de ellas en temas, que nos ayudan a organizar cada práctica en la que nos encontramos. Para crear una tarea debemos de ubicar la opción de “crear” que nos arrojará las siguientes opciones: tarea, tarea

con cuestionario, pregunta, material, reutilizar la publicación y tema. Depende de lo que queramos subir es la opción que seleccionaremos, sin embargo, algo interesante de este apartado, es que podemos vincular nuestra carpeta Drive o materiales de la misma a las opciones de tarea y material. Podemos subir documentos Word, Excel, PowerPoint, enlaces, vídeos de YouTube y Formularios.

Después, aparecerá la opción de personas, esta, nos ayuda a identificar cada miembro de la clase, nos muestra su correo electrónico y su estatus en cada tarea asignada. Por último, las calificaciones, estas serán visibles en forma de tabla a la izquierda con los nombres de cada uno de los participantes de la clase y columna todas las tareas encargadas junto con la calificación obtenida.

Classroom fue la herramienta digital que me permitió encargar actividades, recibirlas, calificarlas y devolverlas en un mismo espacio. Revisarlas fue algo sencillo gracias a esta plataforma, pues, la opción de poder realizar comentarios en la entrega y editar los archivos recibidos lograban un acercamiento lo más posible a la realidad.

WhatsApp:

Para llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje es necesario la comunicación con los integrantes de la comunidad escolar, y WhatsApp es una herramienta digital que tiene como principal objetivo establecer una comunicación. Esta herramienta digital me sirvió como medio de comunicación con mis estudiantes creando un grupo dentro de la herramienta en el que se encontrarán los contactos de padres de estudiantes por un par de motivos, el primero fue porque los estudiantes no contaban con teléfono celular y el tutor era quien se encargaba de mantener informado al estudiante y el segundo porque simplemente los padres de familia consideraban necesario estar incluidos para informarse de cualquier situación referente a la educación de su hijo(a).

Utilicé WhatsApp para enviar tareas, indicaciones y mantenerme en contacto de forma particular con mis alumnos, a pesar de ello había estudiantes con quienes se tenía poca comunicación, no se reportaban enviando tareas o ingresando a las clases pero sin embargo leían los mensajes enviados en el grupo; la función de WhatsApp que me sirvió para identificar esta cuestión; es la de información del mensaje, pues, esta opción aparece con un icono i en la parte superior derecha cuando seleccionas un mensaje que hayas enviado y nos da la información para conocer a quien le llegó el mensaje, a qué hora y cuándo fue leído evitando malos entendidos con los estudiantes.

PowerPoint:

En el estudio de Apen soluciones informáticas (2020), Microsoft PowerPoint sirve para presentar diapositivas para transmitir información con elementos en multimedia; y aunque tiene como principal función realizar diapositivas que compartan información, esta herramienta digital tiene varias opciones que hacen variado el uso de ella. Poder insertar tablas, imágenes, ilustraciones, vínculos, capturas y grabaciones de pantalla, audios, símbolos, son algunas de las opciones que brinda.

Para utilizar PowerPoint es necesario tenerlo instalado en nuestro ordenador, aunque también existe la aplicación para el celular Office y poder trabajar desde el dispositivo móvil. El uso de esta herramienta no se limita a la creación de diapositivas, pues, podemos aprovechar sus características en otro tipo de actividad académica. Para hacerlo, después de instalar la herramienta abriremos un nuevo documento en blanco para trabajar cambiando el formato, insertando texto, etc. Al finalizar es necesario guardar el archivo para poder compartirlo o subirlo a alguna plataforma que lo permita, como Classroom y WhatssApp.

Canva y Crello:

Como señala Vilardi (2020) Canva es una herramienta de diseño gráfico que ofrece plantillas para crear varios diseños como tarjetas, invitaciones, logos, cartas, infografías, flyers, posters, presentaciones, entre otros. Para utilizar esta herramienta basta con registrarse con una cuenta Google, cuenta de Facebook o crear una propia para posteriormente seleccionar qué uso se le dará a la herramienta y así poder tener acceso a ella; cabe aclarar que este procedimiento es completamente gratuito y fácil de realizar.

La plataforma tiene funciones que ayudan a crear contenido atractivo para los estudiantes, ya que cuenta con una gran variedad de plantillas para poder elaborar nuestros diseños. Canva también ofrece plantillas para crear contenido y para utilizar esta herramienta, solamente debes de seleccionar el tipo de plantilla que prefieras o bien, solamente puedes seleccionar el tipo de producto que quieres crear y diseñarlo de manera individual.

Una vez seleccionado lo anterior te darás cuenta de que “El funcionamiento de Canva es extremadamente sencillo, y cualquier persona va a poder realizar sus composiciones sin necesitar conocimientos de diseño gráfico” (Fernández, 2020) con esto quiero decir que, como docente en formación, no fue necesario ser experta en este tipo de herramientas para hacer uso de ella debido a que la interfaz que se tiene con la aplicación es completamente intuitiva y fácil de entender. Canva, tiene un amplio nivel de opciones a la hora de editar tu diseño, puedes elegir uno entre varios tipos de letra, colores, recursos gráficos, incluso puedes incluir material audiovisual, adjuntar tus propios archivos o vincular algún enlace. Esto, se vuelve un reto para los profesores, ya que, se tienen que considerar varios aspectos para poder crear recursos llamativos para el educando, por ejemplo, cuidar el empleo de determinados colores, letras, imágenes o evitar saturar recursos gráficos que puedan distraer al estudiante de la información.

Usar Canva es algo seguro para nuestros diseños ya que al momento de iniciar sesión conforme vas realizando tus diseños se van guardando de forma automática en la página, evitando la pérdida de información y creación. Aunque,

para poder descargar nuestras creaciones es necesario tener una cuenta asociada a Canva, es decir, para obtener los beneficios como elementos marcados con un icono de corona debes de pagar cierta suscripción, sin embargo, las presentaciones de diapositivas pueden proyectarse sin necesidad de hacer este pago. Como alumnos y profesores esta herramienta digital pone a prueba nuestras habilidades de diseño, organización y depuración de información, pero sobre todo la habilidad para manipular cada función que brinda.

Mientras que Crello es una herramienta digital con características muy similares a las de Canva está enfocado en la creación de contenido y diseño de plantillas. La forma de ingresar es la misma y solo es cuestión de registrarte con una cuenta Google, de Facebook o crear una propia. La manipulación de Crello es meramente intuitiva y proporciona tutoriales para comenzar a crear los diseños, esto es de mucha ayuda para quienes no tienen experiencia con este tipo de herramientas digitales.

Crello, cuenta con plantillas de diferentes tipos, brinda la opción de adjuntar archivos personales como imágenes, vínculos, audio, vídeos, etc., sin embargo, la variedad de diseños es menor que los de Canva, aun así, esto no impide su uso y creación de contenido ya que también puedes iniciar tu diseño desde cero, en el que puedes seleccionar los colores a tu gusto, imágenes de tu preferencia, y el tipo de letra que más te agrada. Crello es una buena opción para poder crear contenido de forma profesional.

Kahoot! y Quizizz:

Como mencioné en el tema de estudio, existen herramientas digitales que utilizan la dinámica del juego para incluirla a lo educativo. Con Kahoot! puedes crear cuestionarios y aplicarlos de una forma interactiva como si fuera una competencia, sin embargo, Kahoot! es “una herramienta de refuerzo, pues la naturaleza de las preguntas es demasiado corta como para entrar en demasiado detalle” (Ramírez, 2018) pues, la misma no permite redactar preguntas demasiado extensas.

Cualquiera puede registrarse en Kahoot con su cuenta de Google o creando una exclusiva para la herramienta.

Una vez iniciando sesión, encontraremos una variedad de cuestionarios de cualquier tema que se han elaborado con la herramienta y que podemos utilizar o bien, crear uno propio ya sea de tipo verdadero o falso, prueba o diapositiva. Al momento de crear nuestro cuestionario tendremos la opción de nombrar el título del Kahoot!, editar el tiempo límite para contestar preguntas, tipo de pregunta e incluso podemos agregar alguna imagen o vídeo de YouTube en cada cuestionamiento. Después de terminar el cuestionario se encontrará disponible en el apartado de biblioteca en donde se guardarán nuestros Kahoot! y aparecerán dos funciones "tocar o editar", para poder hacer uso del cuestionario seleccioné la opción de tocar para ponerlo en práctica ya sea como anfitrión o desafío. Kahoot!, tiene estas dos opciones para jugar; el modo anfitrión es el que utilicé en mis clases pues, de este modo quien creo el cuestionario tiene el control de la partida y todos los participantes juegan a un mismo ritmo de manera simultánea, en cambio el modo desafío es mayormente utilizado cuando se pretende que los estudiantes realicen el cuestionario de manera autónoma en el tiempo que ellos consideren pertinente, además, de que en este modo de juego podemos vincular el enlace a nuestra herramienta digital Google Classroom. Para poder usar Kahoot no es necesario estar registrado en la herramienta, pero si se debe de contar con un dispositivo con internet y el pin que se proporciona, pues, cada cuestionario tiene su propio código con el que podemos ingresar poniendo nuestro nombre como jugador y comenzar el desafío. De cualquiera de las dos opciones, en la pantalla del jugador solamente se apreciaría la pregunta y los colores de las opciones de respuesta; algo interesante y motivador para el educando es el podio; al cambio de cada pregunta se muestran los participantes más altos en el puntaje, este, se obtiene dependiendo de la velocidad y asertividad con la que se conteste la pregunta; al término del Kahoot se reconocerá a los cinco primeros lugares de la partida.

Para el creador de Kahoot es posible valorar el resultado de la prueba, en el apartado de informes podemos conocer el porcentaje de efectividad que se obtuvo de forma general en la partida, también, revisar a detalle cada respuesta de los jugadores, el tiempo en el que se respondió y puntuación final de cada uno, esto nos permite valorar el conocimiento del alumno y conocer sus áreas de oportunidad. Los datos pueden ser descargados en un formato Excel para poder manejarlo a nuestra necesidad.

Quizizz; es otra herramienta digital gamificada que "sirve para crear preguntas personalizadas de manera lúdica y divertida, donde el docente genera las preguntas y le proporciona al alumnado la página web y el código del cuestionario para responder desde un ordenador o dispositivo móvil." (Quizizz, 2021)

Al igual que en Kahoot, Quizizz brinda la opción de utilizar un formulario ya hecho o crear el propio y para esto en la función de crear un cuestionario encontraremos el tipo de pregunta que queremos en nuestro juego, por ejemplo, opción múltiple, caja, rellenar el espacio en blanco, encuesta, abierto o diapositiva. Podemos editar en la configuración de cada pregunta el tiempo límite para responder, algo distinto a Kahoot, es que en la redacción de pregunta no solamente podemos añadir alguna imagen o vídeo, un audio u operación matemática mientras que en las preguntas tipo opción múltiple, encuesta y casilla también se pueden añadir una ecuación o imagen en las respuestas, además de no estar limitado a solo cuatro respuestas en cada cuestionamiento.

Para usarse, el creador debe de compartir el código de la partida y el jugador ingresar su nombre. Al momento de estar en partida, en Quizizz a los participantes si les aparecen las preguntas con las opciones de respuesta y no solo el color, aunque también existen diversos modos de jugar, las funciones que se tiene es asignar tarea, esto es similar a la opción de desafío que tiene Kahoot y de igual manera se puede vincular el enlace a Google Classroom e iniciar prueba en vivo ya sea en modo clásico en el que de forma individual el estudiante va contestando a

su tiempo o la opción al ritmo de instructor en donde el creador controla cada pregunta para que todos avancen de manera simultánea. Al finalizar el Quizizz el juego también reconoce las participaciones más altas dependiendo de la configuración que deseemos y proporciona los resultados en el apartado de informes; en los cuales podemos tener acceso al rendimiento de cada jugador en cada pregunta y el porcentaje de efectividad obtenida de manera general identificando a las personas que requieren atención en ciertas cuestiones.

Padlet:

Como menciona el sitio web "Padlet, es una plataforma digital que ofrece la posibilidad de crear muros colaborativos. En el entorno escolar, funciona como una pizarra colaborativa virtual en la que profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo", («Padlet, una herramienta colaborativa para el aula», 2019) esta herramienta fomenta la interacción entre pares a través de sus diferentes tipos de espacios: muro, lista, tablero, columna, conversación, mapa, lienzo y cronología; para hacerlo, como en todas las herramientas hay que registrarse, en Padlet, también se puede hacer con la cuenta de Google.

La manipulación de Padlet es sencilla, pues, al iniciar sesión nos saldrán opciones de hacer, unirse, galería y actualizar. La función de actualizar sirve para pagar cierta suscripción para obtener mayores beneficios; galería muestra los ejemplos de Padlet; mientras que unirse es la opción en donde podemos ingresar a otro Padlet siempre y cuando contemos con el link; por último, la función de hacer es la que crea nuestro espacio de interacción.

Esta herramienta digital proporciona la libertad de diseñar tu muro colaborativo agregándole un título, descripción, ícono, fondo de pantalla, esquema de colores y fuente de letra. Padlet, es cuidadoso y puede detectar palabras altisonantes en las participaciones realizadas, otra función es que al momento de que el invitado escribe, si este se encuentra registrado en Padlet saldrá su nombre al momento de comentar, y si no, simplemente su participación aparecerá como

anónima, esto puede servir como un “arma de doble filo” ya que, al no identificar el propietario los estudiantes pueden sentir la confianza de interactuar sin miedo a las críticas o el qué dirán motivándolos a participar de manera voluntaria, aunque, por otro lado, esta función podría prestarse al mal uso; si creemos que la probabilidad de que esto suceda es alta pero aun así queremos hacer uso de la herramienta se tendrá que activar la opción de exigir aprobación en la que cada comentario no será visible hasta que sea aprobada por el moderador. Otro punto importante, es que podemos comentar y reaccionar con me gusta, votos a favor o en contra de la publicación, calificar con una a cinco estrellas o puntuar con notas las participaciones.

Para llevar a cabo un Padlet solamente es cuestión de compartir el link y configurar para que los visitantes puedan comentar en el mismo facilitando la participación de los alumnos en los proyectos Gomez (2019) y haciéndolo de manera distinta a lo acostumbrado.

Ensopados:

Es una herramienta digital que atribuye a la creación de sopas de letras para hacerlo no es necesario registrarse, simplemente hay que dirigirse a la parte inferior para encontrar la opción de crear una sopa de letras, ésta abrirá los espacios que se deben de llenar de acuerdo a las características que queramos que lleve: nombre de la sopa, tamaño de cuadrícula, direcciones, ayudas con las palabras y las palabras.

Al finalizar el llenado de los espacios podremos pasar a la opción de crear sopa y así nos va aparecerá la plantilla creada, si hay algún problema en ella simplemente la modificamos, si no, damos en crear la sopa, jugar y compartir. La sopa de letras creada podemos vincularla con Facebook, Twitter y Classroom compartiendo el link. Esta herramienta digital posee la cualidad de poder responder la sopa de letras de manera virtual mientras se contabiliza el tiempo o, también se puede guardar la plantilla como archivo PDF.

Las sopas de letras son un ejercicio que normalmente encontramos de forma escrita, pero, ahora, gracias a la tecnología, tenemos la opción de realizarlas de manera digital. Aunque muchas veces las sopas de letras son vistas como solo un pasatiempo “También ayudan a memorizar datos y aumentar la capacidad de recuperación de los almacenados. Las sopas de letras requieren para su ejercicio la concentración, la estrategia y la memoria” (García, 2019), estimulando habilidades cognitivas que se resultan favorables para el alumno. También, la aplicación de estas herramientas en nuestra situación sanitaria ayuda a que los estudiantes tengan una “salud cerebral sana” Olivares (2017) (p.11).

YouTube:

Considero que en algún momento la mayoría de nosotros hemos utilizado esta herramienta digital, pues, es una de las aplicaciones incluidas en los smartphones, YouTube es un buscador de vídeos y es accesible para cualquiera. Como mencionan Ciampa, Moore, Carucci y Pellicer (2016, p. 18) en YouTube encontramos material sobre cualquier tema. Esa diversidad se clasifica dependiendo del contenido del vídeo.

Esta herramienta digital tiene una plataforma demasiado amplia y sobre todo muy conocida por los estudiantes, si bien, “el uso de distintos medios y recursos tecnológicos en la educación da pie a la integración de nuevas metodologías que se ajusten a la realidad actual de los alumnos” (Marín, 2016) y sobre todo en la situación por la que atravesamos. Los profesores pueden incluir esta herramienta buscando algún apoyo audiovisual en el buscador sobre un tema en específico que se esté abordando en el aula. O bien, podría recurrir a la creación de vídeos sobre lo que desee compartir.

Para usar YouTube no es necesario iniciar una cuenta, a menos de que su propósito sea subir contenido, pues ahí, es necesario que el usuario haga la creación de su canal registrándose con su cuenta Google. Con YouTube podemos guardar vídeos en una lista de reproducción, descargarlos, reaccionar con me gusta

o no me gusta, interactuar con otras personas comentando los vídeos y compartirlos a través del link.

Tiktok:

Esta herramienta digital se encuentra en tendencia en la sociedad, ya que tiene como finalidad socializar pues "los usuarios suben video-selfies con filtros de sonido, su principal atractivo es el performance con dichos audios, el contenido pretende ser entretenido, gracioso y emotivo" (Martinez, 2021) sin embargo, podemos aprovechar la resonancia de esta herramienta junto con las funciones con las que cuenta para editar vídeos y crear contenido educativo.

Para ingresar es necesario descargar la aplicación y registrarse ya sea con una cuenta Google, cuenta de Facebook, Twitter, dirección electrónica, número de teléfono celular o crearla directamente en TikTok. Una vez iniciando sesión podemos crear el contenido que deseamos, esta herramienta digital ofrece diferentes formas para editar vídeos, podemos añadir contenido musical de nuestro repertorio o seleccionar alguno de TikTok, utilizar efectos de grabación, modificar la velocidad del vídeo, añadir imágenes, alterar el tono de voz, entre otras que pueden llamar la atención del estudiante; un detalle muy característico de esta herramienta es que los videos tienen una duración máxima de un minuto y son muy fáciles de compartir.

2.1 Plan de clase.

Para poder emplear las herramientas digitales fue necesario realizar mi plan de clase. Por la situación que atravesamos; la manera de realizarlo cambió completamente, como la escuela secundaria se guio con el orden de los contenidos de la programación Aprende en casa II, la tabla programática en donde venían los aprendizajes esperados que se abordarían en la semana, se encontraba disponible en un sitio web solamente una semana antes; no tenía conocimiento sobre cuánto tiempo duraría la práctica y tampoco era posible reproducir los programas antes del

día establecido, era necesario esperar hasta que la programación saliera en televisión. Esto, implicó el hacer una planeación por cada semana de trabajo docente en el que sólo incluía dos clases virtuales por semana y un día de programación. Es por eso que en mis actividades identificarán diferentes contenidos de la materia de español como también alguna actividad recurrente. (Véase anexo 10)

2.2 Sesión 1: Acrósticos.

2 de marzo 2021

De acuerdo a los aprendizajes esperados que señalaba la programación de Aprende en casa II, inicié la jornada de trabajo docente del mes de marzo continuando la práctica número 8 titulada ¡A jugar con la poesía! La clase tuvo como propósito identificar el conocimiento sobre los acrósticos y caligramas con ayuda de una presentación para profundizar en el qué son y cuáles son sus características para su creación.

Los alumnos se incorporaron a la clase y comencé utilizando la herramienta digital PowerPoint creando una presentación en la que imité el juego “ordena la palabra” utilizando algunas pistas para descubrir los siguientes conceptos: poema, caligrama y acróstico.

Es importante señalar que para el efecto de este trabajo se utiliza la siguiente nomenclatura:

D.F.: Para docente en formación.

M.T.: Para maestra titular.

Ao1.: Para alumno 1, alumno 2 y así sucesivamente dependiendo el número de participaciones.

D.F. Como pueden observar, hay una palabra en desorden lo que tenemos que hacer es averiguar de qué palabra se trata a partir de las tres pistas...

Ao1. (interrumpiendo) ¡Es acróstico!

Ao2. ¡A que no! Es caligrama

D.F. Antes de compartir qué palabra es, leeré las pistas. Pista número uno, se encarga de crear una imagen, pista número dos, tienen sentido de prosa, ritmo y rima y la pista número tres son poemas cuyo texto adopta la forma del objeto. ¿Cuál palabra es?

Ao3. Caligrama, maestra.

D.F. Muy bien, continuamos con la siguiente palabra, las pistas son... composición literaria, se puede escribir en verso o prosa y se agrupan en estrofas. Es fácil muchachos ¿cuál palabra será?

Ao1. Poema.

Ao.4 Poema.

D.F. Excelente, el poema. Para terminar, la siguiente palabra y como pistas tenemos... contiene letras al inicio, en medio o al final de sus versos. Pistas número dos, poema, tiene sentido de prosa, ritmo y rima, por último, palabra oculta. ¿Qué será?

Aos. Acróstico.

D.F. Muy bien, ahora pasemos a la siguiente actividad...

Extraído de Avalos, Jacquelyne. (2021). "Sesión 1 segundo grado" en Diario de Trabajo Docente II

Como puede observarse en las intervenciones de los alumnos hay interés por participar, inclusive se interrumpían unos a otros, hubo quien sin leer antes las pistas logró identificar el concepto del cual se trataba, aunque, también hubo un alumno que, a pesar de no decir la palabra correcta, se adelantó a responder por cuestiones de tener visible las pistas y la palabra, no espero al término de las indicaciones. Iniciar la clase de esta manera ayudó a los estudiantes a recordar los conceptos que habían abordado anteriormente, me pareció una manera diferente

de utilizar la herramienta PowerPoint creando un ambiente de recuperación de conocimiento.

Continuando con la clase compartí una presentación elaborada en la herramienta digital Canva (Véase anexo 11) pues era posible adaptar esta función al contenido y al propósito de la clase. Pregunté si había voluntarios para dar lectura a las diapositivas y varios estudiantes se propusieron, entonces, les di un orden para que se compartiera la lectura, a la par, fui haciendo pausas para resolver dudas al respecto, sin embargo, todo apuntaba a marchar para bien, los alumnos no mostraron alguna confusión. Traté que la presentación creada en Canva tuviera la información relevante sobre el tema y que fuera lo más clara posible para que los estudiantes pudieran realizar anotaciones sin problema.

Continúe la clase compartiendo un documento Word una tabla en la que debían señalar qué es el acróstico, sus características y tres ejemplos creados por los mismos alumnos. El primer acróstico se redactó a partir de su nombre o apellido, el segundo, de su color favorito, y el tercero era opción libre, para este ejemplo, podían poner el nombre de su mascota, su estación del año favorita, e incluso su pasatiempo preferido. En esta actividad se empleó un tiempo de veinticinco minutos en el que los alumnos copiaron la tabla en su cuaderno y redactaron uno de los tres acrósticos, para compartirlo de manera grupal. La tabla presentada fue la producción de esta sesión donde principalmente valoré los ejemplos de acrósticos revisando que estén los tres ejemplos y cada uno cumpliendo las características del poema.

Al momento de intercambiar opiniones y ejemplos de los acrósticos elaborados interpreté que los alumnos habían comprendido el tema, puesto que las participaciones fueron favorables; a pesar de que la mayoría de los alumnos no encendían la cámara, prendían su micrófono y participaron de manera voluntaria compartiendo los acrósticos creados de acuerdo a las características explicadas con la presentación en Canva, se mostraron interesados en la clase y motivados a realizar la actividad, pues según el grupo nunca habían realizado este tipo de

poemas y tampoco relacionaban el nombre por el cual se les llamaba, sin embargo hubo alumnos quienes aseguraron que en alguna ocasión habían visto la forma peculiar de acomodar las palabras pero desconocían qué llevaban una estructura por ello, considero que fue un aprendizaje significativo ya que crear el acróstico fue un reto para el educando y aunque con los ejemplos presentados fue más sencillo la elaboración de los mismos reconocieron la riqueza de usar el lenguaje de distintas maneras. (Véase anexo 12).

Para finalizar la clase apliqué un cuestionario en Quizizz para valorar el conocimiento obtenido en la sesión. Los resultados de este Quizizz fueron los siguientes: Con un 78% de efectividad grupal confirmé que favorecí la enseñanza del español aplicando las herramientas digitales ya que ayudaron a construir un conocimiento a pesar de las dificultades que se tuvieron como fue en el caso de Quizizz, herramienta en la que el alumno aseguraba que la plataforma lo había sacado del juego, una mala conexión a internet entorpece la actividad y corta con la línea de comunicación que se tenía, sin embargo, la reacción de los estudiantes ante este tipo de situación fue de iniciativa, pues volvieron a intentar entrar a la plataforma ya que es una herramienta que les llamó la atención y motivó a participar en ella. Durante el uso de Quizizz los estudiantes encendieron su micrófono y expresaban comentarios haciendo referencia a lo comprometidos que se sentían en responder correctamente para obtener una posición ganadora en el juego.

El aprendizaje esperado de la sesión fue que el alumno interpretará el acróstico como la descripción de atributos de la persona o el objeto nombrado con las letras iniciales de cada verso y para esto la creación del acróstico por su propia cuenta me ayudó a enseñar qué es el acróstico y cuáles son sus características, pues según R. Ramírez (1968) el mejor modo de enseñar es en empeñarlos a que las hagan ellos mismos, por eso, para llegar al aprendizaje esperado se realizó dicha actividad, aunque solamente un 58% del grupo la entregó.

Traté de conocer por qué el resto de los estudiantes no presentaron la actividad comunicándome con ellos de forma particular vía mensaje en WhatsApp,

algunos dijeron que fue por cuestiones de salud, fallas en la conexión de internet y otros sencillamente no respondieron. A pesar de que Word es una herramienta digital para procesar textos la utilicé para crear el formato de la tabla que llenarían y pocos alumnos editaron el documento para realizar su tarea, sin embargo, era preferible que la actividad se hiciera en su libreta, ya que, era su portafolio de evidencias.

2.3 Sesión 2: Palíndromos.

4 marzo 2021

Continuando con la práctica ¡A jugar con la poesía!, en esta ocasión el propósito planteado para la sesión es que los alumnos identifiquen qué son y cuáles son las características de los palíndromos a partir de la explicación y ejemplos para que las incluyan en su creación. Para comenzar, pregunté a los alumnos si conocían los palíndromos, cuáles eran sus características, si alguna vez han leídos unos, o si conocían ejemplos de ellos; para aplicar la herramienta digital Ensopados y contestar una sopa de letras online en la que debían identificar los palíndromos.

García (2019) menciona que las sopas de letras requieren de concentración, estrategia y memoria además de que este juego genera una asociación mental entre el entretenimiento y el aprendizaje, por ello, iniciar de esta manera la clase me pareció una idea pertinente. Los alumnos entraron al link que compartí por el chat para responder la sopa, ellos, encendían el micrófono comentando cuántas palíndromos les faltaban encontrar o preguntaban quién ya había acabado. Después de los cinco minutos planeados para esta actividad, los estudiantes no querían concluir de tarea la sopa de letras, sino, terminarla en ese momento porque mencionaban que estaban concentrados y entretenidos.

Para continuar, con ayuda de la herramienta digital Canva y a través de una presentación; expliqué qué es un palíndromo, sus características y ejemplos, pero para esto, fue necesaria la participación de los estudiantes realizando una lectura compartida de la información que venía en la presentación. En el estudio de Educapeques (2020), nos mencionan que realizar este tipo de lectura promueve la

interacción y la participación en el grupo, y concuerdo, ya que, al emplear este tipo de herramientas digitales en las que tenemos como función presentar diapositivas, nos ayuda a crear un ambiente de aprendizaje en el que los alumnos están activos y atentos. Concluyendo la lectura compartida, mencioné indicaciones para realizar la actividad del desarrollo de la clase. Presenté un archivo Word en el que transcribieron el formato de una tabla a su libreta en la que especificaron qué son los palíndromos, características y ejemplos que los alumnos deberían de crear.

D.F. ¿Alguien ya terminó sus ejemplos de palíndromos?

Ao1. ¡Yo! Anita lava la tina y oro

D.F. Si son palíndromos, pero el reto es que ustedes puedan crear uno. ¿Alguien más?

Ao2. Rata y amor.

Ao3. Esos no son palíndromos...

D.F. Efectivamente, les mencioné que esos son semipalíndromos. Además, vuelvo a repetir, el reto es que ustedes lo hagan.

Ao4. Maestra, yo tengo el mío. Oro llama lloro y amor a Roma

D.F. ¡Muy bien!

M.T. ¿Cuáles dijiste?, esos yo se los mostré.

D.F. Gracias por avisar maestra, hagan el esfuerzo por crearlos ustedes.

Ao4. Es que es muy difícil ser maestra.

Ao1. Si maestra.

Ao2. ¡Maestra! Ojo, sí es un palíndromo

D.F. ¡Si! Muy bien

Extraído de Avalos, Jacquelyne. (2021). "Sesión 2 segundo grado" en Diario de Trabajo Docente II

Otorgue diez minutos para la realización de la actividad, sin embargo, la respuesta no fue la esperada, pues al parecer los estudiantes tuvieron mayor dificultad para crear palíndromos, repetían los ejemplos mencionados en la presentación y en la sopa de letras, ponían ejemplos que la maestra titular ya les había otorgado, o se confundían poniendo semipalíndromos. Al notar que había

dificultad, volví a preguntar si había dudas al respecto, pero a pesar de ello, la respuesta siguió siendo negativa; dejándome como reflexión el hecho de buscar alternativas para volver a explicar sin quitarme tiempo de clase, algo, como un vídeo que pudieran tener acceso a la hora que lo requieran.

De acuerdo a los resultados de la semana pasada, decidí emplear nuevamente Quizizz para retroalimentar y cerrar la clase, en cambio, esta ocasión la efectividad grupal no fue tan buena. Obteniendo un 59% de precisión en sus respuestas y los resultados en la actividad, infiero que los estudiantes en realidad tenían dudas, pero, por alguna razón como el miedo, vergüenza a ser expuestos, no se animaron a preguntar.

Pude observar que en la pregunta número dos del Quizizz *P.2 Palabra o frase que se lee tanto de derecha a izquierda a derecha* el 84% respondió palíndromo acertadamente, 3% caligrama, 3% poema, 0% acróstico y 9% no intentaron responder, pero, en la pregunta número cuatro *P.4 Los palíndromos forman una palabra en vertical* 6% no intento responder, 28% respondió verdadero y el 66% falso. Y en la pregunta número cinco *P.5 Son ejemplos de palíndromos* el 6% no intento responder, 53% respondió Ana lava la tina y el 41% contestó Ana, oro, acá; de forma correcta. La herramienta digital Quizizz, permite conocer el conocimiento adquirido del alumnado y estos porcentajes me mostraron claramente que existían dudas o confusión referente al tema, pero a pesar de la insistencia al preguntar si había dudas, el empleo de la sopa de letras y la lectura compartida con la presentación en Canva, en esta ocasión los resultados no fueron los esperados.

Considero que las dificultades que se presentaron no fueron precisamente con las herramientas digitales, si no, con el contenido de la sesión y el bloqueo de los alumnos para poder crear palíndromos por su propia cuenta, ya que, en los diálogos también se aprecia que los estudiantes consideraban difícil el hecho de crear o encontrar palabras palíndromas sin embargo, el 50% de los alumnos cumplieron la actividad de la tabla en Classroom, mientras que el 60% cumplió con la actividad de la sopa de letras.

2.4 Sesión 3: Repaso

9 de marzo 2021

Para esta ocasión la maestra titular solicitó que se presentaran ante el grupo los productos finales de la práctica ¡A jugar con la poesía! para concluir con el proyecto. Por esto, el propósito de esta sesión fue terminar la práctica presentando los mejores productos finales, además de emplear la herramienta digital Kahoot para retroalimentar el contenido y así, los alumnos reflexionen sobre su desempeño.

Antes de iniciar con la exhibición de productos finales, para no pasar desapercibida la fecha del 8 de marzo presenté en Canva imágenes conmemorativas del día de la mujer, abriendo un espacio de conversación e intercambio de opiniones.

D.F. ¿Sabén que pasó el ocho de marzo? ¿Por qué dicen que el ocho de marzo no se celebra, sino que se conmemora?

Ao1. Porque fue una tragedia en Estados Unidos, pero no me acuerdo qué Estado, pero se conmemora a las mujeres que murieron en esa tragedia.

Ao2. El ocho de marzo es un día muy importante para las feministas, de hecho, el año pasado se realizó una marcha a nivel mundial en la que mujeres de cada país y estados salieron a marchar por la vida de todas aquellas mujeres que ya no están porque mueren violentadas.

Un alumno pega un link en el chat

D.F. Miren, su compañera nos acaba de enviar un link y si lo abrimos es un enlace de Facebook que explica qué pasó el ocho de marzo si gusta la misma persona que lo compartió leerlo y opinar al respecto...

Ao3. (Después de leer el enlace) Yo considero que este día es muy importante ya que se busca marcar la historia, llegar al cambio y como dijeron mis compañeras, con las marchas y todo lo que las mujeres están haciendo se va a conseguir.

D.F. Gracias por sus comentarios, ahora, si me pueden apoyar leyendo las imágenes...

Extraído de Avalos, Jacquelyne. (2021). "Sesión 3 segundo grado" en Diario de Trabajo Docente II

Citando a SEP (2017) "la vida en sociedad requiere aprender a convivir y supone principios compartidos entre todos los seres humanos, tanto de forma personal como en entornos virtuales" (p. 30) Por ello, en esta modalidad también es importante fomentar la escucha entre los estudiantes con paciencia y respetando a los demás. SEP, también menciona que es necesario crear espacios de expresión, diálogo y apertura, participación responsable, transparencia y rendición de cuentas (p. 79) y en esta ocasión, el intercambio de opiniones fue enriquecedor porque el 8 de marzo es un tema que les interesa, además, de que es importante fomentar el valor del respeto y tolerancia en el aula para tener un ambiente sano.

La opción de Canva para insertar imágenes me permitió compartir con los alumnos algunos datos interesantes de esta fecha. Además de poder incluir algún audio de fondo. Otra herramienta digital que opté utilizar para finalizar con el espacio de comentarios, fue YouTube; reproduciendo la canción titulada *Woman's world* del grupo Little Mix con subtítulos en español para poder compartir comentarios al respecto.

Consideré oportuno hacer uso de YouTube ya que la música es una forma de expresar nuestros sentimientos volviéndose parte de nuestra identidad, así que, YouTube además de ser una herramienta digital a la que cualquier alumno puede tener acceso, su fin de obtener contenido audiovisual fomentó un espacio de intercambio de ideas promoviendo el respeto y empatía dentro del aula virtual.

Compartí pantalla en la pestaña de Google Classroom para mostrar los productos finales de algunos estudiantes. Estos fueron seleccionados de acuerdo a su desempeño, contenido y cumplimiento con los criterios solicitados (Véase anexo 13), mientras se exponían, los propietarios de los productos platicaban cómo

realizaron sus trabajos y qué dificultades tuvieron. Después de presentar los productos finales, implementé la herramienta digital Kahoot para valorar el conocimiento obtenido durante esta práctica.

D.F. Iniciamos con las preguntas, todas serán verdadero o falso. Azul para verdadero y rojo para falso...

Ao1. Maestra, a mí me gusta y no me gusta Kahoot. Me gusta porque es muy divertido, pero no me gusta porque luego pierdo.

Ao2. Yo también maestra. Me sale que voy en octavo lugar y de repente me pasa hasta el décimo.

D.F. Recuerden que el ganador depende de la velocidad y veracidad con la que respondan las preguntas. Pero ahora sí hay que comenzar...

Extraído de Avalos, Jacquelyne. (2021). "Sesión 3 segundo grado" en Diario de Trabajo Docente II

Este fragmento me llamó la atención ya que, escuchar al alumno decir que le disgustaba el uso de esta herramienta solamente porque no lograba ganar, pero que, a su vez le gustaba porque "era divertido" me hizo pensar que la dinámica del juego les llama la atención y de alguna forma el extraer el modelo de juego a un contenido los motivaba a poner atención a las clases y de esta forma obtener un lugar en el podio. Se inició la partida y los estudiantes comenzaron a responder los cuestionamientos, el desempeño de esta actividad fue aceptable, pues se obtuvo un 67% de efectividad en el juego. Las preguntas se realizaron en forma de verdadero o falso para que los alumnos no tuvieran confusión al contestar. Después de retroalimentar el contenido, cerré la clase solicitando el escrito de una reflexión acerca de cómo las herramientas digitales aplicadas les ayudaron durante la práctica. Como el tiempo era insuficiente, los alumnos terminaron su escrito de tarea. Algunos de sus textos llamaron mi atención, a continuación, agrego algunos fragmentos. (Véase anexo 14)

“En lo personal la herramienta digital que más me gusto fue la de Kahoot, me parece una herramienta muy útil, entretenida y sobre todo muy divertida” (Alumno 1)

“Mi desempeño ha mejorado muchísimo gracias a las herramientas digitales, las cuales me ayudaron a comprender mucho mejor los temas y a poder complementarlos, me gustaría seguir usando estas herramientas” (Alumno 2)

“Para mí, el uso de herramientas digitales me hace verlo más didáctico y divertido, siento que me ayuda a dejar un poco de lado el estrés, la preocupación y cosas (sentimientos) que lleguen a afectarme y afligirme” (Alumno 3)

“Las aplicaciones como Kahoot, Quizizz y Ensopados pienso que son muy buenas; por que es como un tipo de examen rápido y divertido y ensopados te mide el tiempo de igual manera que los otros y de esa manera la maestra se puede dar cuenta que tan rápido eres” (Alumno 4)

Con dichas reflexiones escritas, me pude dar cuenta que en general los estudiantes opinan que las herramientas digitales son un gran apoyo y que favorecen la enseñanza del español, pues ellos consideran que la aplicación de estas herramientas retroalimenta el conocimiento y se presenta de una forma creativa.

2.5 Sesión 4: Identificar ideas principales e información complementaria

16 de marzo 2021

De acuerdo a la programación de Aprende en Casa II ahora correspondía abordar la práctica llamada “El resumen: un concretado de saberes” y atendiendo indicaciones de la maestra titular se inició viendo la programación del día miércoles 10 de marzo mientras que el día jueves por razones de fuerza mayor se tuvo que cancelar la clase, es por eso que esta sesión tuvo como propósito que los alumnos analicen e identifiquen la información complementaria de los textos de consulta para

elaborar su resumen en donde también se retomará lo aprendido en la programación.

Inicie enviando el link para retroalimentar lo aprendido empleando la herramienta digital Kahoot! que contenía seis preguntas de tipo verdadero o falso y aunque las preguntas estaban relacionadas al programa de Aprende en Casa II lograron un 66% de efectividad. Los estudiantes se mostraron participativos, pues les emociona mucho jugar con esta herramienta digital, es posible notar en las caras de quienes encienden la cámara el rostro de concentración en cada pregunta y sobre todo las reacciones reflejadas en sus rostros cuando se dan cuenta del resultado que obtuvieron.

Después, compartí pantalla de una presentación que elaboré en Crello con información sobre qué es un resumen, cuál es su propósito, estructura y características de los dos tipos de resumen más usados retomando la información esencial sobre el tema y así poder explicar la importancia de saber identificar las ideas relevantes y la información complementaria en los textos. Para hacerlo, la producción de esta clase fue completar un cuadro a partir del texto que se presentó y leyó en clase, en el cuadro, debían señalar título de la lectura, de qué trató, cuál es su propósito y tres ideas principales que identificaron. Así que procedí a presentar pantalla con el cuadro para brindar cinco minutos para que los alumnos copiaran el cuadro a su libreta, y así, después dar lectura de manera individual al texto llamado "El hipo, una molestia afección común". Para saber qué alumnos ya habían terminado de leer, escribían en el chat de Google Meet los símbolos x1, x2, x3, y así sucesivamente con la finalidad de no abrir el micrófono e interrumpir a los compañeros que aún no acababan; en cuanto la cadena llegó al x20 fue cuando comenzó el diálogo para compartir opiniones sobre el texto leído y así, de manera grupal, contestar los primeros cuatro aspectos del cuadro.

D.F. ¿Cuál es el título?

Ao1. El hipo, una molestia afección común

D.F. ¿Qué tema central identificaron en el texto?

Ao2. Qué es el hipo y cómo se quita.

Ao3. No, el tema central es el hipo.

D.F. Muy bien, y ahora ¿de qué trató el texto?

Ao1. Yo digo que trato sobre el hipo y como pararlo.

Ao2. Trató sobre dar información sobre qué es el hipo, algunas de las causas que lo provocan, remedios caseros y médicos de cómo pararlo.

D.F. Si de eso trató el texto, entonces ¿cuál es el propósito de la lectura?

Ao4. Yo creo que el propósito es brindar información sobre qué hacer si no te para el hipo.

Ao1. Si, yo también creo que el propósito es dar a conocer que el hipo si es normal pero también puede ser peligroso.

D.F. Así como están analizando el texto para conocer cuál es su tema, propósito, entre otros aspectos, identificarán las ideas principales y secundarias del texto.

Ao2. Maestra, ¿una idea principal sería el concepto de hipo?

D.F ¡Si!, jerarquicen la información y revisen que es indispensable en el texto y qué es información complementaria.

Extraído de Avalos, Jacquelyne. (2021). "Sesión 4 segundo grado" en Diario de Trabajo Docente II

En este punto de la clase, noté que el interés de los alumnos había cambiado radicalmente, su actitud al trabajar con Kahoot era activa y participativa, sin embargo, al momento de leer y analizar el texto para completar el cuadro la disposición al trabajo por parte de la mayoría ya no se encontraba de la misma manera, R. Ramírez (1968) habla sobre el porqué cambia el interés o el esfuerzo de los alumnos durante el trabajo escolar y dice que se desmotivan si la tarea les resulta aburrida, creo que iniciar con Kahoot desequilibró el interés que debían de tener hacía la clase, pues los estudiantes olvidan que los cuestionarios no son solo juegos o una competencia, sino, una forma lúdica de reforzar o retroalimentar los conocimientos y entre jugar o leer los alumnos prefieren jugar.

Concluí la clase abriendo una lluvia de ideas de forma oral en la que los alumnos comentaron sobre la importancia de depurar textos y crear un resumen. La

actividad debía terminarse de tarea y solamente el 67% de los estudiantes cumplió con ella, es interesante el hecho de que el 33% no subió la actividad cuando se realizó en la misma clase. El aprendizaje esperado era que el alumno de secundaria identificara las diferencias de contenido para decidir cuándo la información es complementaria o contradictoria y con la actividad elaborada considero que los estudiantes sí lograron el análisis del texto separando la información complementaria de las ideas principales. (Véase Anexo 15)

2.6 Sesión 5: Referencias bibliográficas

18 de marzo 2021

Que los alumnos reconozcan la función y la importancia de las referencias bibliográficas analizando ejemplos de las mismas con la finalidad de citar textos con información del tema que seleccionarán para redactar su resumen fue el propósito de la clase y para llevarlo a cabo pregunté a los alumnos si sabían que era una cita textual, si sabían para qué sirven las referencias bibliográficas, qué elementos llevan y cómo se hacen. El diálogo comenzó a fluir con las participaciones de los estudiantes al recordar que en proyectos anteriores habían trabajado utilizando referencias bibliográficas y paráfrasis.

Presenté el libro de texto de forma digital en las páginas 95 y 96 para dar lectura de manera grupal al apartado “registramos datos bibliográficos de los textos que resumimos” y conocer qué es una cita textual, sus características y para qué sirve. A su vez, compartí pantalla del formato Word que se utilizaría para la producción de esta sesión, la cual consistió en realizar fichas de opinión para que los estudiantes escribieran las referencias bibliográficas de donde obtuvieron información sobre el tema de su interés que seleccionarían para elaborar su resumen.

Continuando con la clase presenté pantalla mostrando el buscador Google Académico el cual podría ayudarles a obtener información verídica sobre su tema. Explicué cómo encontrar el buscador y cómo se utilizaba de forma básica, también,

les compartí una página web que les serviría para poder obtener la referencia bibliográfica y la manera de citar textualmente a un autor, la página es un generador de bibliografía, de igual manera enseñé cómo realizar este proceso de la obtención de citas, pero, como maestra en formación, me pareció extraño que nadie hiciera preguntas al respecto puesto a que no conocían ninguno de estos dos sitios web y al momento de mencionar cómo se usaban nadie tenía dudas. Intuí que era una de tres razones, expliqué perfectamente bien sin darme cuenta y por eso no había dudas, los alumnos si tenían dudas, pero no se sintieron con la confianza de preguntar o simplemente no estaban atentos a la clase y la explicación resultó ser vana, era notable que algo pasaba, pregunté si tenían alguna duda pero todas las respuestas fueron negativas, no satisfecha, decidí no quedarme solo con la explicación e instrucción de pasos para la actividad y brindar un ejemplo en vivo para enseñar cómo buscar información en Google Académico y esa utilizarla para obtener mi referencia en el generador APA, sin embargo, al finalizar el ejemplo todos seguían sin preguntas al respecto, entonces opté por buscar otra manera de enseñar el uso del generador APA.

Como el tiempo se agotó, cerré la misma utilizando la herramienta digital Kahoot de cinco preguntas tres de verdadero o falso y dos de opción múltiple. El grupo obtuvo un 68% de efectividad, sin embargo, me llamó la atención ver que los porcentajes de respuestas correctas obtenidas en cada pregunta es muy variado, pues el más alto en la pregunta número uno con un 91% y el más bajo es el de la pregunta número 2 con un 44%, los cuestionamientos estaban redactados de acuerdo a lo leído en el libro de texto y lo explicado con los sitios web.

Puesto a que el aprendizaje esperado era que el alumno registrará datos bibliográficos de los textos que resume para realizar la ficha de opinión que debían de incluir congruencia, coherencia con la información, título, autor, fecha, editorial, número de páginas, URL en la ficha de opinión del sitio web, además de especificar qué dice el autor y lo que se entiende, realicé un tutorial en TikTok (Véase anexo 16) de cómo utilizar el generador de citas, para que los estudiantes tengan acceso

a el vídeo mandé el archivo por WhatsApp. En esta actividad solamente el 50% mandó su tarea, pero, no todo el 50% la realizó de manera adecuada (Véase anexo 17); comprobé que en realidad si existieron dudas, pero en esta ocasión la forma de emplear las herramientas digitales en esta ocasión no favoreció un ambiente de aprendizaje apto para la resolución de dudas.

2.7 Sesión 6: Jerarquiza y organiza

23 de marzo 2021

En esta clase, establecí como propósito que los alumnos identifiquen los pasos a seguir para elaborar su resumen mediante el análisis y reflexión, para poder seleccionar las citas textuales que incluirán en su borrador de resumen, así que, inicie la clase solicitando que compartieran de forma voluntaria los temas que habían seleccionado para elaborar su resumen y contarán la experiencia que tuvieron al realizar un mapa cognitivo tipo sol ya que permiten diferenciar, comparar, clasificar, categorizar; secuenciar, argumentar y organizar una serie de conocimientos (Pimienta, 2008, p. 60) elaborado el día viernes para jerarquizar las ideas principales de su tema de información en donde el 62% cumplió con la entrega (Véase anexo 18) Posteriormente, nos ubicamos en el libro de texto página 98 en el apartado “¿cómo vamos?” completando los espacios vacíos de manera grupal, este breve ejercicio ayudó recordar los pasos que se realizan para elaborar un resumen.

La actividad para esta sesión consistió en elaborar un cuadro en donde el estudiante jerarquizó la información obtenida de sus investigaciones. Incluyendo dos ideas principales, una idea secundaria, la cita textual y bibliografía para anexar a su resumen. Al momento de comenzar a explicar el trabajo noté que los alumnos no prestaban la atención, los pocos que prendían la cámara la apagaron en esos momentos, nadie preguntaba dudas y tampoco emitían algún comentario a pesar de mí insistencia para conocer su opinión al respecto, fue ahí cuando inferí en que tal vez la mayoría de los alumnos creen que por tratarse de un resumen no tiene complejidad alguna o no les será útil y por eso pierden el interés, a mitad de la

explicación de cómo elaborar la actividad solamente quienes llegaban a responder si había alguna duda eran los estudiantes que usualmente participan en clase.

Para continuar brinde el link de Padlet para crear una lluvia de ideas que me ayudó a conocer la opinión de los estudiantes. En el muro, los estudiantes debían contestar a las preguntas: ¿qué dificultades encontraste en cada paso del proceso? ¿qué estrategia empleaste para enfrentarlas y qué necesitas mejorar? Al envío del enlace para ingresar a Padlet observé que algunas de las participaciones. (Véase anexo 19) eran muy vagas y solo unas pocas respondieron a los cuestionamientos planteados, sin embargo, varios alumnos coincidieron en que tuvieron dificultad para investigar y crear las citas textuales o bibliografía, y en vez de contestar adecuadamente a las preguntas, los alumnos aprovecharon las funciones de Padlet para realizar dibujos y poner comentarios que no tenían nada que ver con lo que se estaba hablando

La idea de utilizar Padlet al final de la clase para poder conocer las dificultades que tuvieron los alumnos para realizar las diversas actividades no resultó ya que pocos estudiantes participaron además se notaba que no se encontraban interesados en lo que se estaba abordando y su atención se concentró en las funciones que Padlet tenía para participar y no se tomaron la actividad como pensaba provocando que el aprendizaje esperado “integra información localizada en diferentes textos no se cumpliera” en su totalidad. Mientras que el 43% entregó el cuadro solicitado muchos casos no cumplían con las características solicitadas de cómo hacer la bibliografía y citas textuales ya que la explicación fue omitida por varios alumnos que en vez de revisar el vídeo de TikTok sobre cómo usar el generador APA, solamente copiaban y pegaban la URL de la página web de donde sacaron la información. (Véase anexo 20) Lo que me puso a reflexionar sobre el impacto que tuvo el vídeo en los alumnos, ya que, a pesar de ser una herramienta conocida por ellos, simplemente no fue interesante.

2.8 Sesión 7: Actividad Recurrente

25 marzo 2021

Para esta sesión llevé a cabo una actividad recurrente que fomenta la lectura, pedí a los alumnos leer las primeras cinco páginas del libro “El diario de Ana Frank” en formato PDF compartido por Classroom, e propósito de la clase fue realizar un repaso de la práctica “El resumen: un concentrado de saberes” valorando el conocimiento obtenido y que los alumnos compartieran comentarios de la lectura realizada de forma oral y escrita.

Para valorar los conocimientos de cada alumno utilicé la herramienta digital Quizizz aplicando un cuestionario de seis preguntas (Véase anexo 21), el porcentaje de efectividad fue de un 51% sin embargo, los estudiantes reaccionaron bien al hacer uso de esta herramienta pues su estado actitudinal mejora cuando éstas se implementan. Los resultados del Quizizz no fueron favorables ya que, las preguntas fueron extraídas de las mismas presentaciones utilizadas, apuntes que habían realizado, información del libro de texto y explicaciones que se brindaron en clases. Pudo ser por falta de interés hacía el tema no se obtuvieron mejores resultados. Posteriormente, inicié el diálogo de manera oral sobre el libro de Ana Frank.

Al parecer algunos estudiantes ya habían leído el libro, pero les gustó tanto que no tienen problema con leerlo una vez más. Comenzaron a participar de manera verbal con comentarios sobre qué les pareció, qué sabían de la historia de Ana Frank y qué creen que ocurrirá, también hubo quienes no sabían de la identidad de este personaje:

Ao1. Ana era una judía y tenía 13 años y a mí me dio mucha curiosidad.

Ao2. Yo me sentí muy reflejada., porque sé un poco de su historia y al parecer tenía mi edad y ahora estamos como ella, encerrados.

Ao3. Yo no había escuchado de Anna, pero ahora sé que era una adolescente que vivía en una época muy cruel, sin embargo, encontró una forma de expresar sus

sentimientos a través del diario, ya también así podía pasar el tiempo de diferente manera.

Extraído de Avalos, Jacquelyne. (2021). "Sesión 7 segundo grado" en Diario de Trabajo Docente II

Los alumnos comenzaron a comparar su realidad con la que experimentó Ana Frank, incluso se propuso redactar un diario en donde relatarán lo sucedido durante la pandemia o hacer un diario como una forma de liberar lo que a los estudiantes los estresa al vivir en confinamiento. Gracias a las participaciones de los alumnos fue notorio que, sí habían realizado su lectura en casa así que nos pasamos al intercambio de opiniones de forma escrita utilizando la herramienta digital Padlet, para esto envié el vínculo por el chat de Google Meet para que pudieran acceder y escribir un resumen de lo leído (Véase anexo 20). El muro que utilicé fue el de tipo conversación ya que este ordena las aportaciones de manera vertical y me permite leer de forma ordenada cada uno de los comentarios. Para la actividad recurrente pedí a los alumnos que le tomaran captura de pantalla o fotografía a su participación en Padlet para enviarla como evidencia en Classroom.

Por último, utilizando YouTube presenté los primeros cinco minutos del vídeo llamado "La casa de Ana Frank Países Bajos 5" (Véase anexo 22) del youtuber famoso y reconocido por los adolescentes: Alan X el mundo. El vídeo es un recorrido por la original casa de Ana Frank mientras cuentan un poco de la historia del famoso personaje, muestran las habitaciones, entre otros espacios. Los estudiantes se mostraron muy interesados en el vídeo, pero por cuestiones de tiempo no fue posible terminar de verlo, sin embargo, este vídeo, los comentarios y aportaciones de los estudiantes en Padlet, sembraron la curiosidad de seguir leyendo el libro, de conocer toda la historia.

La actividad de Padlet fue entregada por el 50% de los alumnos, también pedí a los estudiantes la redacción de una reflexión en donde autoevalúan su desempeño académico y mencionaron cómo influyó el uso de las herramientas digitales (Véase anexo 23). Algunos fragmentos fueron los siguientes:

“Padlet me gustó porque ves las opiniones de los demás es como si fuera un grupo de WhaatsApp” (Alumno 1)

“Yo creo que todas esas herramientas de Kahoot, Padlet, Quizizz y más, han sido lo que me ha alentado a ser más estudiosa ya que esto te demuestra que el estudio no solo es hacer y leer y estudiar en sí, sino también es divertirse” (Alumno 2)

“Usar herramientas como Kahoot, Quizizz etc es divertido trabajar con esas aplicaciones te ayuda a reforzar lo aprendido, también me gusta la dinámica del video que manda la maestra de TikTok me aclara mejor las actividades” (Alumno 3)

“Con las herramientas que usaron como Quizizz o Kahoot me ayudaron a recordar muchas cosas que eran importantes para las actividades y prácticas que se tenían que realizar aparte que, si teníamos alguna actividad así, si me gustaba estar en clase ” (Alumno 4)

Aunque solamente el 45% entregó su reflexión, los alumnos que la realizaron coinciden en que las herramientas digitales aplicadas les divierten y llaman la atención, lo que me hace reflexionar sobre el concepto que tienen de ellas, que son algo que divierten y enseñan, pero a ellos no les gusta la parte de aprender.

2.9 Un reto más: La evaluación.

Esta modalidad ha sido muy difícil en ciertas cuestiones, evaluar a los alumnos me costó mucho trabajo por varios motivos. El primero, porque muchos estudiantes no contaron con qué evaluarlos ya que no ingresaban a las clases y tampoco enviaban tareas. Segundo, la evaluación a distancia fue un reto porque no se tenía un contacto directo con los alumnos frenando el poder presenciar sus actitudes y avances ante las actividades. Tercero, había alumnos que participaban en las clases y tenían aportaciones pertinentes, pero no mandaban ni un solo trabajo. Cuarto, había quien no realizaba los trabajos ordinarios, pero si entregaba los productos finales o viceversa y quinto, enviaban trabajos que no estaban completos así que tenían que volver a mandarlos completos, pero se tardaban

demasiado o simplemente no lo hacían. También existió la falta de entrega de trabajos derivada de situaciones complicadas para los alumnos como la pérdida de un familiar, falta de recursos y sobre todo falta de motivación para realizar las tareas de forma autónoma. Traté de mantener comunicación con todos los estudiantes, sobre todo, con aquellos que se consideraban en situación de riesgo, pero en ocasiones no obtuve respuesta.

Al ver todo este tipo de situaciones recurrí a la flexibilidad y tolerancia, me mostré lo más sensible y puse en práctica el tacto pedagógico pues “un educador que tenga tacto es capaz de discernir las cualidades en un niño que son positivas, pero al principio puede parecer debilidades” (Van Manen, 1998) (p. 172) y busqué la forma de rescatar a los alumnos así que el tipo de evaluación aplicada fue sumativa de acuerdo con la maestra titular era lo que convenía utilizar. Lamentablemente a la mayoría de los estudiantes no le importaba obtener un conocimiento, sino, una calificación aprobatoria, como menciona (Sandoval, 1999) “aprobar aunque sea con la mínima calificación para muchos representa la posibilidad de permanecer en la escuela” y al momento de que yo solicitaba una reflexión en donde se autoevalúan había alumnos que se ponían calificación un 6 ya que ellos, estaban conscientes de que su desempeño no había sido el mejor pero sí el suficiente para pasar.

Las herramientas digitales como Quizizz y Kahoot también me ayudaron a evaluar al alumno partiendo de los resultados obtenidos individualmente, la desventaja es que no todos ingresaban a las partidas. Classroom me ayudó a valorar y calificar cada actividad entregada por el alumno, haciendo comentarios, realizando observaciones y calificando con una numeración del cero a cien con base a las rúbricas de valoración.

CONCLUSIONES

A partir del estudio, búsqueda de información, selección y aplicación de herramientas digitales en mis clases de español, es momento de reflexionar sobre los resultados obtenidos en cada actividad realizada en el desarrollo de mi jornada de trabajo docente. Valorando las participaciones de los estudiantes, recaigo en la idea de que las herramientas digitales motivan altamente al alumno a realizar las actividades dentro de la clase que involucran el uso de estas, a pesar de que las herramientas digitales tienen la posibilidad de fallar en medio de su aplicación, siguen siendo atractivas para el educando.

Como mencioné al inicio de la investigación, el educando no tenía el concepto de qué son y para qué sirven las herramientas digitales, sin embargo, les agrada interactuar con cada una de ellas, pues crean un ambiente de aprendizaje sin importar el contexto en donde el estudiante o profesor se encuentren. Además de que con el uso constante de herramientas digitales en la clase de español los alumnos se volvieron hábiles y lograron manipularlas como sucedió con la herramienta Padlet, en donde los estudiantes comenzaron a realizar otras actividades que no correspondían a lo académico provocando que las funciones que tiene la herramienta se vuelvan un distractor.

Identifiqué que el grupo estudiado se mostraba más animado a participar cuando se empleaban herramientas digitales gamificadas porque les gustaba la dinámica de juego y el obtener una recompensa (salir en el podio) los incitaba a mejorar su desempeño, pues al parecer no les preocupaba poner atención al contenido de la clase, pero si ganar un buen puntaje. Con esto quiero decir que las herramientas digitales si motivan al alumno, pero no evitan que el alumno pueda perder el interés en la clase, son un apoyo necesario para trabajar dentro del aula, pero aun así me surge una nueva problemática qué es indagar la falta de motivación en los alumnos al trabajar a distancia y poder tener una actitud activa con disposición tanto en la clase haciendo uso de las herramientas como fuera del aula virtual sin requerirlas. Ya que, a pesar de incluir herramientas en tendencia como

TikTok fuera del aula virtual me di cuenta de que a la mayoría de los estudiantes no les llamó la atención como yo pensaba, caso contrario con el vídeo presentado en la clase, a pesar de ser un vídeo que duraba más de diez minutos, se mostraron más interesados que por ver el TikTok que ayudaría en la elaboración de su tarea y que solamente tenía una duración de 58 segundos. Sin embargo, considero que al haber empleado estas herramientas digitales obtengo como aprendizaje personal la reflexión sobre reconocer el papel que juega el docente tanto dentro como fuera del aula pues el compromiso con la docencia supera cualquier reto o circunstancia, también logre desempeñar mi competencia docente al conocer los materiales de trabajo y recursos didácticos disponibles y utilizarlos con creatividad al adecuar las plataformas como un medio de enseñanza novedoso para los estudiantes por ello, llegué a la conclusión de que las herramientas digitales seleccionadas si favorecen la enseñanza del español y permiten enseñar la lengua materna de una manera innovadora tanto de forma virtual como también podría ser en modalidad presencial lo cual ayuda a futuras generaciones a estar preparados para un reto educativo como el que atravesamos siendo necesario el atender las necesidades e intereses de los alumnos para seleccionar la herramienta digital que conviene utilizar.

BIBLIOGRAFÍA

Apen soluciones informaticas. (2020, 5 noviembre). Qué es Microsoft PowerPoint | Apen: Soluciones informáticas. Recuperado de <https://apen.es/glosario-de-informatica/microsoft-powerpoint/>

Avantel. (2020, 17 marzo). Herramientas digitales gratuitas: beneficios y utilidades. Recuperado de <https://www.avantel.co/blog/educacion/que-tanto-utilizas-las-herramientas-digitales-gratuitas/#:%7E:text=Las%20herramientas%20digitales%20son%20paquetes,necesidad%20que%20tenga%20el%20usuario.>

Cabero-Almenara, J., Llorente-Cejudo, M. D. C., Y Román-Graván, P. (2007). Technology changed scene or Pygmalion came true. *Comunicar*, 14(28), 167–175. <https://doi.org/10.3916/c28-2007-16>

Ciampa, R., Moore, T., Carucci, J., & Pellicer, F. C. (2016). *Youtubers para Dummies*. Barcelona, España: Para Dummies.

Educapeques. (2020, 21 octubre). ¿Conoces las ventajas de la lectura compartida en clase? Recuperado de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/lectura-compartida-en-clase.html>

Egea, Bosom Nieto, J. J. Á. (s. f.). 2.2 Clasificación de herramientas digitales para el PLE | Guía de herramientas digitales para el docente virtual. Recuperado de http://tutoriales.grial.eu/herramientastutor2019/22_clasificacin_de_herramientas_digitales_para_el_ple.html#:~:text=Seg%C3%BAn%20esta%20clasificaci%C3%B3n%20podemos%20dividirlos,b%C3%BAsqueda%20de%20informaci%C3%B3n%20y%20contenidos.&text=Herramientas%20de%20creaci%C3%B3n%20de%20contenidos,Sirven%20para%20generar%20contenidos%20digitales.

- Fernández, Y. (2020, 25 mayo). Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño. Recuperado de <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>
- Fernández, Y. (2021, 7 abril). Qué es TikTok, de dónde viene y qué ofrece la red social de vídeos. Recuperado de <https://www.xataka.com/basics/que-tiktok-donde-viene-que-ofrece-red-social-videos>
- Gaitán, V. (s. f.). Gamificaci3n: el aprendizaje divertido | educativa. Recuperado de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:%7E:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%2C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>
- García, F. M. (2019, 8 abril). Beneficios de las sopas de letras para niños - Eres Mamá. Recuperado de <https://eresmama.com/beneficios-las-sopas-de-letras-ninos/>
- Gomez, M. M. (2019, 11 marzo). Comunidad e-Learning Masters. Recuperado de <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/>
- Google Meet. (s. f.). Cómo usar las videoconferencias de Google Meet | Google Meet. Recuperado de https://apps.google.com/intl/es/intl/es_ALL/meet/how-it-works/
- Intef. (2019, febrero). Quizizz en el aula: evaluar jugando. Recuperado de https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/
- Joaquín (2020, 9 agosto). Herramientas digitales educativas. Recuperado de <https://www.cuboinformativo.top/herramientas-digitales-educativas/#:%7E:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20una%20herramienta%20digital,un%20alto%20nivel%20de%20calidad.>

- Marín, M. M. (2016, 5 noviembre). YouTube: herramienta educativa - Espacio M³ - MarínMazza. Recuperado de <https://sites.google.com/a/correo.unimet.edu.ve/03marinmarreromazzaeacfgtce03/youtube-herramienta-educativa>
- Martinez, J. (2021, 25 enero). ¿Qué es TikTok y para qué sirve? Recuperado de <https://www.marketingddc.com/redes-sociales/que-es-tik-tok-y-para-que-sirve/>
- Microsoft. (s. f.). Combinación de colores en PowerPoint: para evitar los errores más. Recuperado de <https://support.microsoft.com/es-es/office/combinaci%C3%B3n-de-colores-en-powerpoint-para-evitar-los-errores-m%C3%A1s-555e1689-85a7-4b2e-aa89-db5270528852#:~:text=Los%20colores%20rojos%2C%20naranjas%20y,especialmente%20el%20color%20rojo%20brillante>
- Olivares, P. (2017, 23 marzo). Sopa de letras y otros pasatiempos, puzzles para el cerebro. Recuperado de <https://www.efesalud.com/pasatiempos-puzzles-para-el-cerebro/>
- Oxford Languages and Google. (2021, 10 marzo). Oxford Languages and Google - Spanish | Oxford Languages. Recuperado de <https://languages.oup.com/google-dictionary-es/>
- Padlet, una herramienta colaborativa para el aula. (2019, 9 octubre). Recuperado de <https://www.interempresas.net/Tecnologia-aulas/Articulos/256346-Padlet-una-herramienta-colaborativa-para-el-aula.html>
- Pimienta, J. (2008). *Constructivismo* (3.^a ed.). Edo. México, México: Pearson Educación.

Quizizz. (2021, 6 mayo). Recuperado 13 de julio de 2021, de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/producto/quizizz/#:%7E:text=Quizizz%20es%20una%20aplicaci%C3%B3n%20para,un%20ordenador%20o%20dispositivo%20m%C3%B3vil.>

Ramírez, I. (2018, 7 septiembre). Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona. Recuperado de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Ramírez, R. (1968). Los nuevos rumbos de la didáctica. En *R* (2.^a ed., pp. 77–80). Ed. México, México: El Caballito/SEP.

Sandoval, Etelvina (1999), “La evaluación y los centros escolares. Calificaciones y prácticas escolares en secundaria”, en Seminario Internacional de Evaluación de la Calidad de la Educación Básica, Cumbre Iberoamericana de jefes de Estado y de Gobierno, México, SEP/IEEPO, pp. 146-160.

Santos, B. (2021, 6 enero). ¿Qué es la educación a distancia (EAD) y cuáles son sus ventajas? Recuperado de <https://blog.hotmart.com/es/que-es-la-educacion-a-distancia/#:%7E:text=Como%20el%20propio%20nombre%20ya,parcialment e%20en%20un%20ambiente%20virtual.&text=La%20diferencia%20es%20que%20con,interactivos%20para%20producir%20tu%20material.>

Scagnoli, N. (2000). Obtenido de El aula virtual: usos y elementos que la componen: <https://core.ac.uk/download/pdf/4812461.pdf>

SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la educación Integral. Lengua Materna. Español. Educación Secundaria Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. . México.

- Unir, V. (2020, 13 octubre). La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla. Recuperado de <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/#:%7E:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica%20que%20nos%20permite%20emplear%20diversos,conocimientos%20y%20mejorar%20la%20atenci%C3%B3n.>
- Van Manen, M. (1998). El tacto pedagógico. En *El tacto en la enseñanza* (1.^a ed., pp. 159–214). Barcelona, España: Paidós.
- Videgaray, S. (2020, 10 marzo). Herramientas digitales en la educación. Recuperado de <https://aonialearning.com/herramientas/herramientas-digitales-en-el-aula/>
- Vilardi, R. (2020, 10 diciembre). Qué es Canva design y cómo puedes usarlo para tu empresa. Recuperado de <https://www.wearemarketing.com/es/blog/que-es-canva-design-y-como-puedes-usarlo-para-tu-empresa.html>

ANEXOS

Anexo 1. Ubicación geográfica de la Escuela Secundaria General Dionisio Zavala Almendarez.

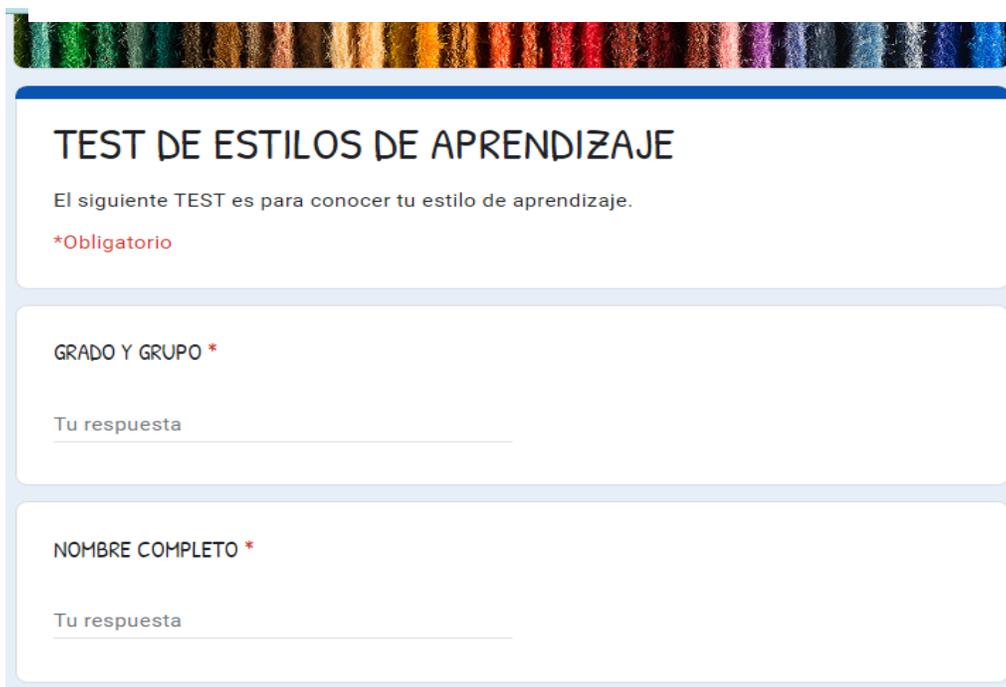


Anexo 2. Infraestructura de la Escuela Secundaria General Dionisio Zavala Almendarez. Patío cívico.



Anexo 3. Identifica tu estilo de aprendizaje.

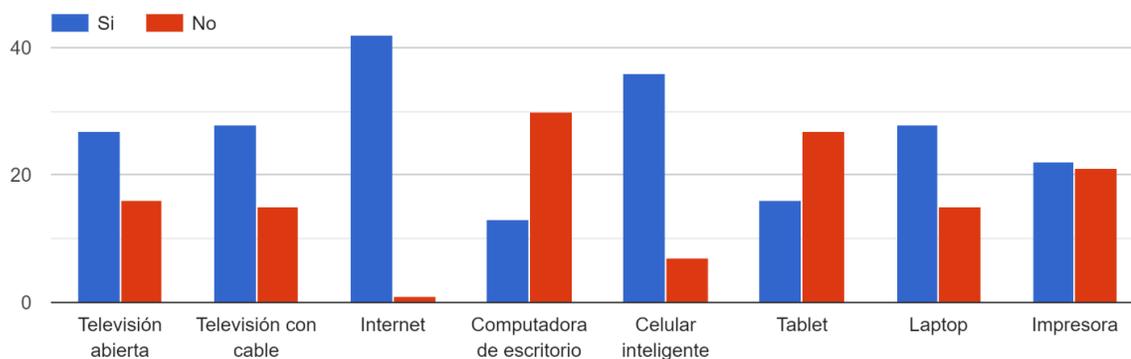
<https://forms.gle/SPGpAuLM98MTwKVbA>



The image shows a screenshot of a Google Form titled "TEST DE ESTILOS DE APRENDIZAJE". The form has a decorative header with a colorful, abstract pattern. Below the title, there is a subtitle: "El siguiente TEST es para conocer tu estilo de aprendizaje." and a red asterisk indicating it is mandatory: "*Obligatorio". The form contains two input fields, both labeled "Tu respuesta" and marked as mandatory with a red asterisk. The first field is labeled "GRADO Y GRUPO *" and the second is labeled "NOMBRE COMPLETO *".

Anexo 4. Gráfica de respuestas pregunta número 5 Encuesta contexto externo. <https://forms.gle/a4TfxAjhmUZX1Wkf8>

SELECCIONA LOS RECURSOS DISPONIBLES EN EL HOGAR



Anexo 5. Respuestas pregunta número 1 Encuesta herramientas digitales.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwlc2ZKFjPimlvGXPtXfN66fd-avRoSdjVorxYuhwkt64zIq/viewform>

Respuesta 22

Con tus palabras, describe que entiendes por herramienta digital *

Celular, laptop, computadora, etc.

Respuesta 42

Con tus palabras, describe que entiendes por herramienta digital *

Son los programas que se encuentran disponibles para hacer trabajos de oficina o escolares

Respuesta 39

Con tus palabras, describe que entiendes por herramienta digital *

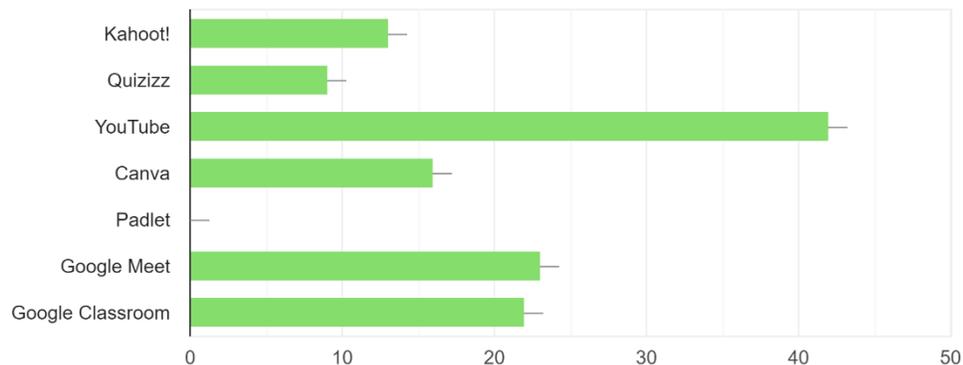
Internet

Anexo 6. Gráficas respuestas pregunta número 3 encuesta herramientas

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwlc2ZKFjPimlvGXPtXfN66fd-avRoSdjVorxYuhwkt64zIq/viewform>

De las siguientes opciones, selecciona que herramientas digitales conocías antes de tener clases en línea.

46 respuestas



Anexo 7. Respuestas pregunta número 5 y 6 Encuesta herramientas digitales.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwlc2ZKFjPimlvqXPtxfN66fd-avRoSdjVorxYuhwkt64zlg/viewform>

Respuesta 4

¿Crees que las herramientas digitales pueden apoyar en tu aprendizaje? *

Sí

No

¿De qué manera? *

Justifica tu respuesta anterior

Porque nos ayudaría a entender un poco más la clase

Respuesta 16

¿Te gustaría que se implementarán herramientas digitales en la clase de español? *

Sí

No

¿Por qué? *

Explica tu respuesta anterior

por que se me facilita mas

Respuesta 46

¿Te gustaría que se implementarán herramientas digitales en la clase de español? *

Sí

No

¿Por qué? *

Explica tu respuesta anterior

Para comprender aún más mejor los temas

Anexo 8. Respuestas pregunta número 10 Encuesta herramientas digitales a maestra. <https://forms.gle/a4TfxAjhmUZX1Wkf8>

¿Por qué razón decidió implementar herramientas digitales en sus clases?

1 respuesta

Para adaptarse a la nueva modalidad de enseñanza a distancia, si no las uso sería imposible comunicarme con mis alumnos

Anexo 9. Respuestas pregunta número 6 y 8 Encuesta herramientas digitales a maestra. <https://forms.gle/a4TfxAjhmUZX1Wkf8>

Respuesta 6

En caso de haber respondido si ¿Cuáles herramientas digitales utiliza?

Google Meet, Classroom, youtu.be, WhatsApp, Google drive

Respuesta 8

¿Cada cuándo implementa las herramientas digitales?

Todos los días

Anexo 10. Plan de clase



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: 2°

GRUPO: A y F

FECHA: del 1 al 5 de marzo del 2021

“¡A jugar con la poesía! “

ÁMBITO	PROPÓSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS
Literatura	General: Utilizar y recrear el lenguaje para participar en actividades lúdicas y literarias.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la intención expresiva de poemas que juegan con la forma gráfica del texto relacionándola con un contenido aludido en este. Aprecia el juego con la sonoridad y la forma gráfica de las palabras en los palíndromos.
PRÁCTICA SOCIAL DEL LENGUAJE		
Creaciones y juegos con el lenguaje poético	Didáctico: Apreciar el lenguaje mientras se juega con él, creando palíndromos, caligramas y acrósticos reconociendo la intención expresiva de poemas.	<p style="text-align: center;">ENFOQUE POR COMPETENCIAS</p> Conocimientos: Práctica durante la realización de cada actividad Habilidades: Sociales y emocionales en la sensibilidad que debe de tener con el lenguaje Actitudes: Mente abierta Valores: Confianza Responsabilidad
PRODUCTO FINAL		
Carpeta de palíndromos, caligramas y acrósticos.		
SESIONES		
3		

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	MATERIAL DIDÁCTICO Y /O RECURSOS DE APOYO	PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

<p>02/03/2021 Sesión 1 Propósito: Identificar el conocimiento sobre los acrósticos y caligramas. Con ayuda de una presentación profundizar en qué son y cuáles son sus características para su creación.</p> <p>Conocimientos previos (5 minutos) Se implementará el juego de completar las palabras utilizando definiciones de los siguientes conceptos: poema, caligrama y acróstico.</p>	<p>Completar la palabra</p>	
<p>Inicio (10 minutos) Con ayuda de diapositivas se explicará qué es un acróstico y se presentarán tres ejemplos.</p>	<p>Diapositivas Ejemplos</p>	<p>Tabla</p>
<p>Desarrollo (20 minutos) De manera al azar dos alumnos propondrán dos palabras y de manera individual con las mismas dos palabras propuestas, y uno con la palabra que ellos seleccionen, elaborarán acrósticos. Al terminar, de manera grupal compartirán sus acrósticos.</p>		<p>Acrósticos</p>
<p>Cierre (15 minutos) Se utilizará la herramienta digital Quizizz para retroalimentar lo visto en clase.</p>	<p>Quizizz</p>	
<p>Evaluación</p>	<p>Tipo: Sumativa. La tabla debe de incluir definición de acrósticos, los dos acrósticos elaborados a partir de las palabras propuestas y el acróstico con la palabra seleccionada por ellos mismos.</p>	
<p>ACTIVIDADES DIDÁCTICAS</p>	<p>MATERIAL DIDÁCTICO Y /O RECURSOS DE APOYO</p>	<p>PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO</p>
<p>03/03/2021 Sesión 2 Nombre de la programación: La escritura dentro de una figura.</p> <p>Aprendizaje esperado: Crea textos expositivos con formas gráficas. Énfasis: Elaborar diferentes caligramas.</p> <p>Tarea: A partir de la programación, los alumnos realizarán ficha comentario de la misma y un caligrama.</p>	<p>Aprende en casa</p>	<p>Tabla y caligrama</p>
<p>Evaluación</p>	<p>Tipo: Sumativa. La tabla debe incluir definición de caligramas, características y ejemplos.</p>	
<p>04/03/2021 Sesión 3 Propósito: Que los alumnos identifiquen que son y las características de los palíndromos para crearlos a partir de la explicación y ejemplos.</p>		

Retroalimentación (10 minutos) Con ayuda de una sopa de letras, identificarán los palíndromos.	Sopa de letras	
Inicio (10 minutos) Se utilizarán diapositivas para explicar qué son los palíndromos y sus características. Se anexarán ejemplos	Diapositivas Ejemplos	
Desarrollo (15 minutos) De manera individual crearán dos palíndromos y los compartirán de forma grupal.	Tabla	Tabla
Cierre (10 minutos) Se retroalimentará lo visto hasta e interactuando en la aplicación Quizizz.	Quizizz	
Evaluación	Tipo: Sumativa. La tabla debe incluir definición de palíndromos, características y ejemplos.	

Anexo 11 Presentación en Canva Acrósticos.

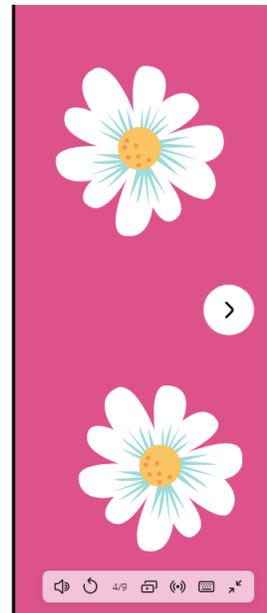
https://www.canva.com/design/DAEXEZGeBVQ/nHLEQwHefmsvE6JSAhh4LA/view?utm_content=DAEXEZGeBVQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink



Acrósticos



Composición poética, en verso o en prosa, cuyas letras iniciales, medias o finales forman una palabra, entorno a la cual gira el texto.



Anexo 12 Producto alumno Acrósticos.

12 Feb 21

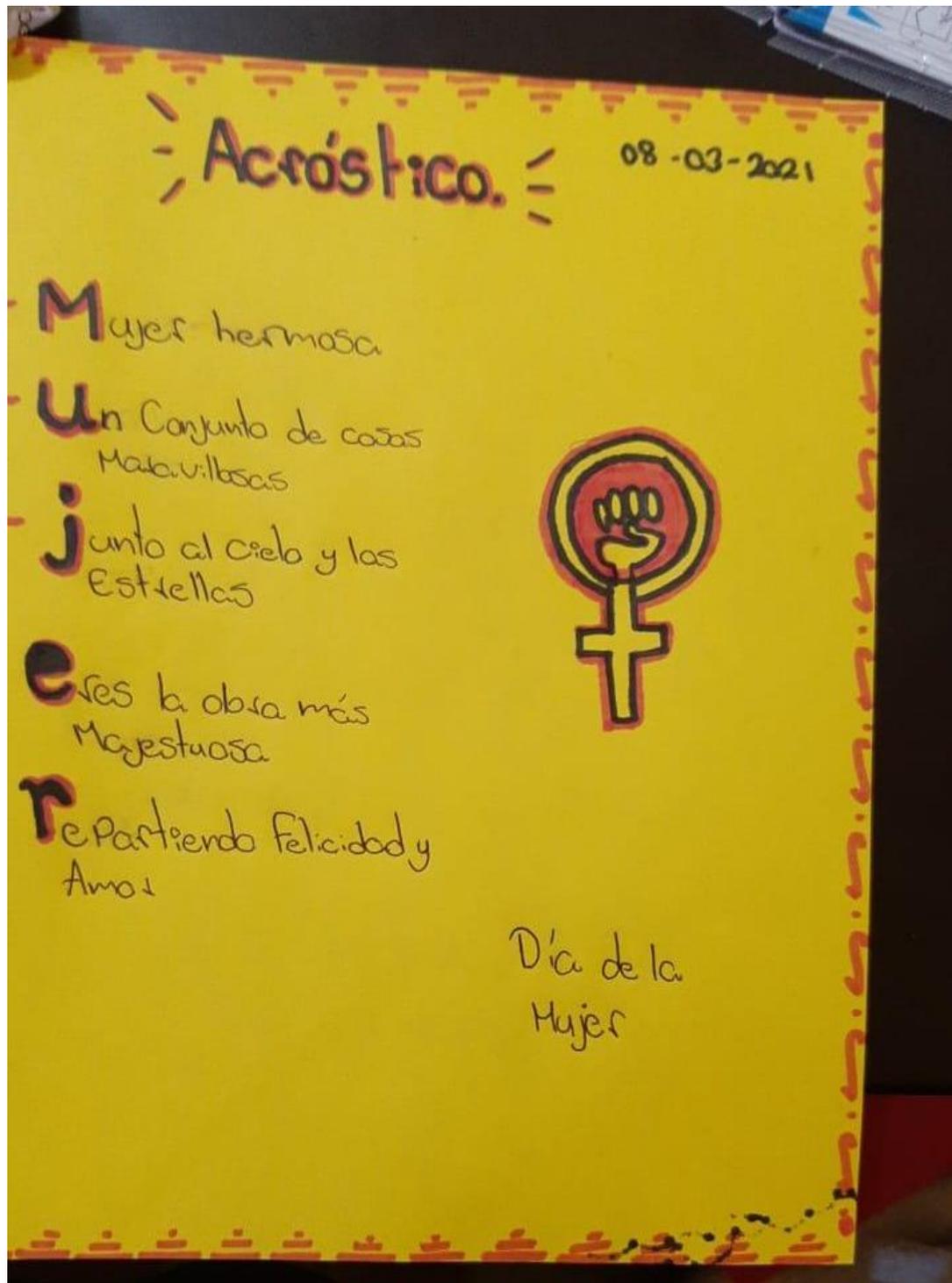
TABLA ACÓSTICOS

AMEOP → Tema
 OCILSORCA → Acróstico
 AMARGIAL → Caligrama

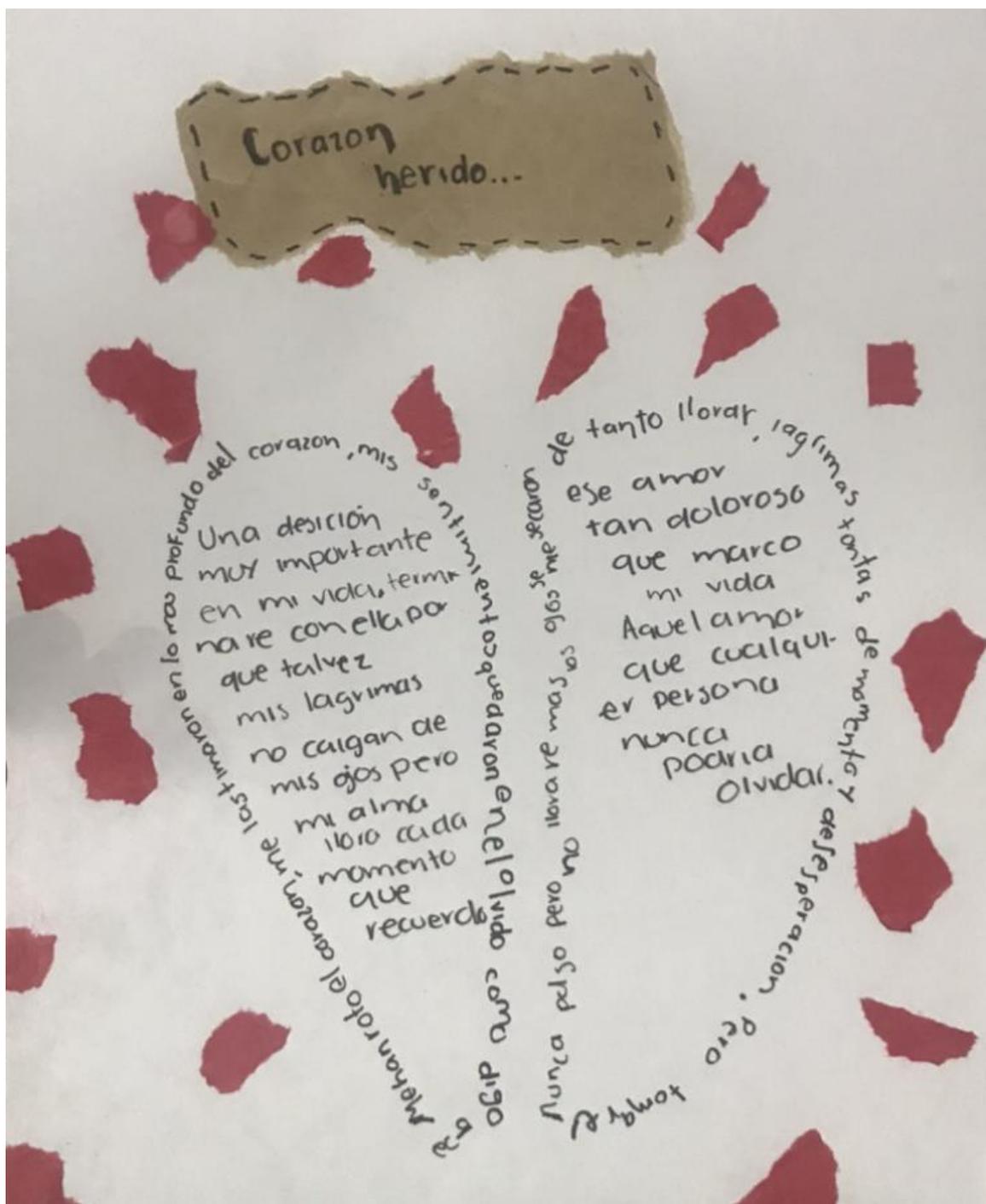
≧ACRÓSTICO≧

Concepto	¿Que es?	Características
Acróstico	Composición poética, en verso o en prosa, cuyas letras iniciales, medias o finales forman una palabra, entera o la cual gira el verso.	La palabra esta de manera vertical. Describen a la palabra. No es necesario rima.
Ejemplo 1	Ejemplo 2	Ejemplo 3
Ciento de ilusión monedas de espaldas encada de un bello orlino en el d negocio amable ociente melano.	Al amoneres presente esta, Zencos altos y Unicas, que, de Locos estori.	Amorosa y preciosa, Traviada y Encantada, es Nuestra pequeña Amada y querida.
	F: 	

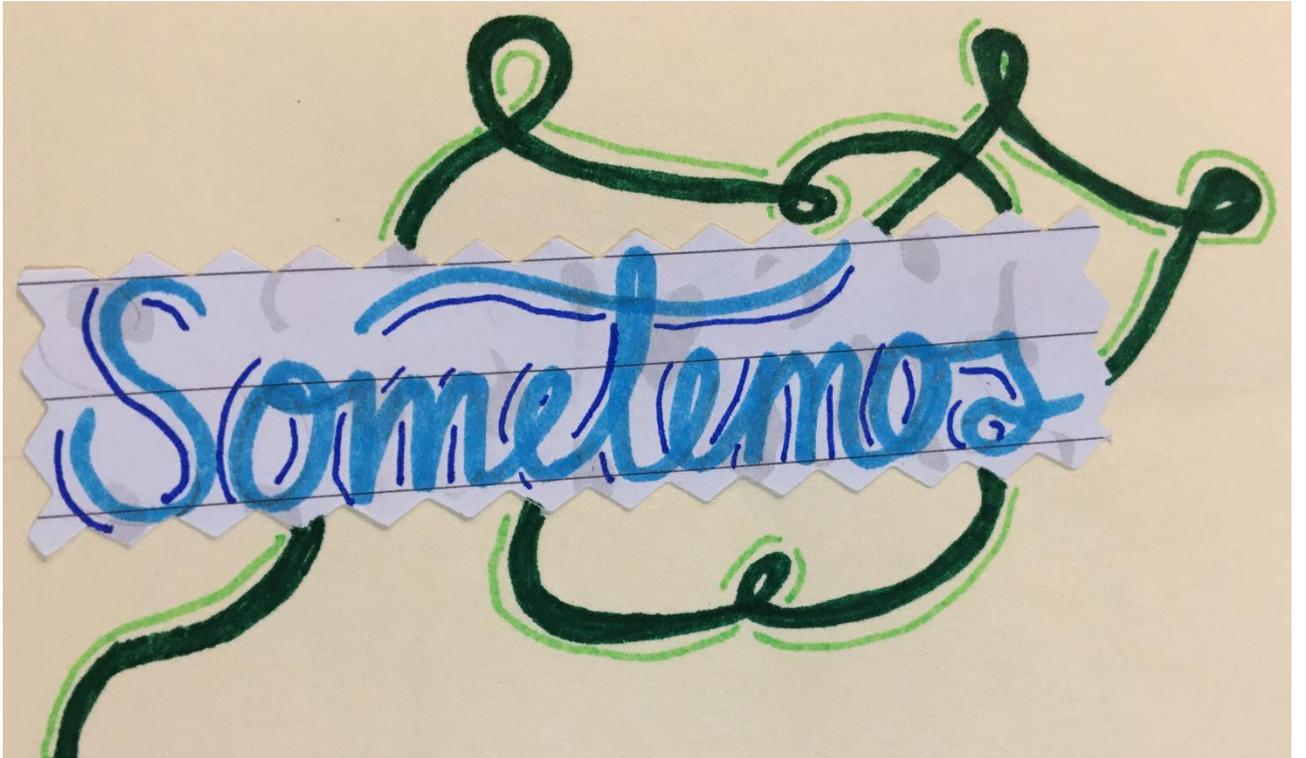
Anexo 13 Producto final presentado. Repaso
Acróstico.



Caligrama.

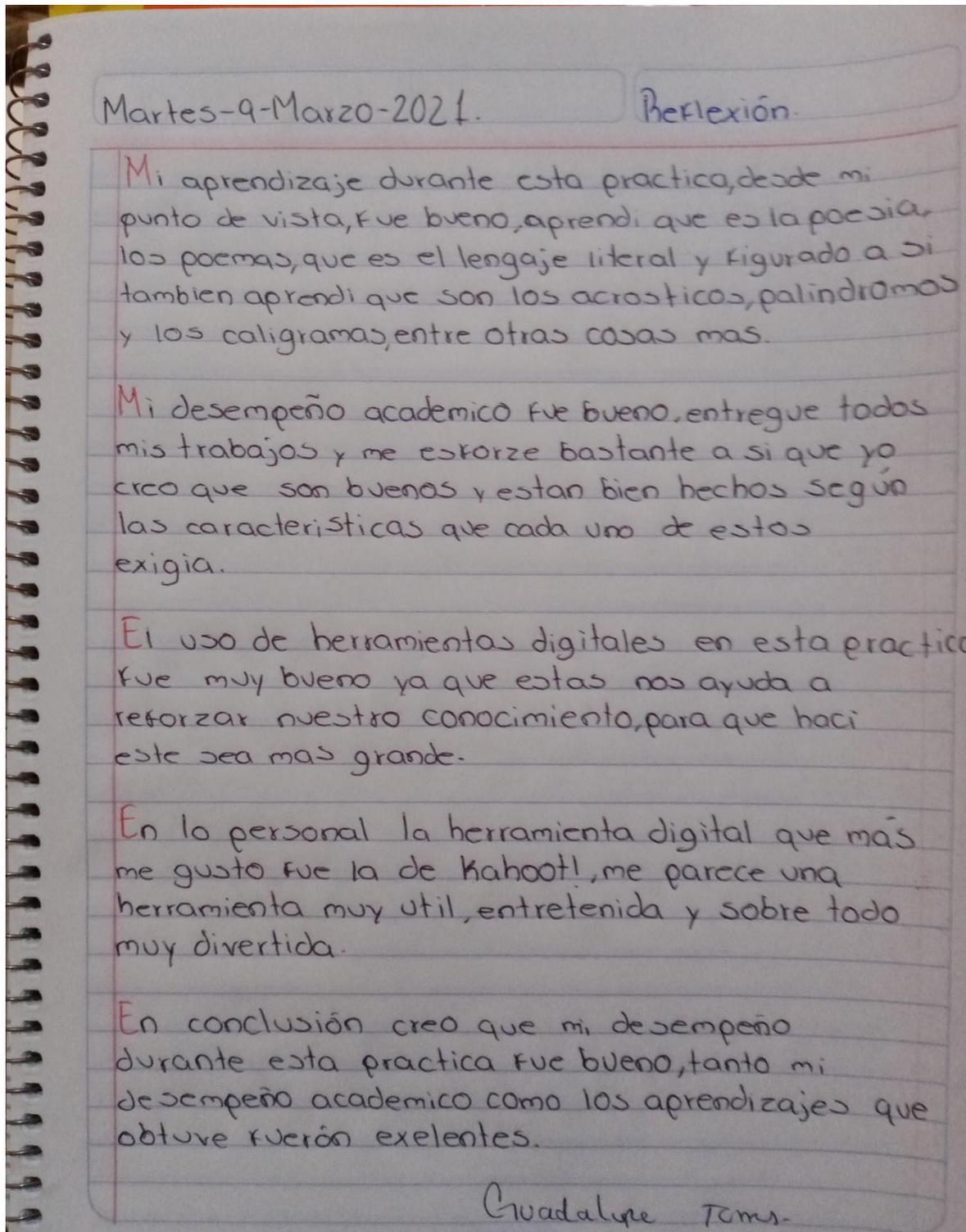


Palíndromo.



Anexo 14. Reflexiones repaso.

Reflexión: alumno 1



Reflexión: alumno 2

Miércoles 10 Marzo 2021
Reflexión

Erwin
Firma

He aprendido mucho sobre los temas vistos, mi desempeño ha mejorado muchísimo gracias a las herramientas digitales, las cuales me ayudaron a comprender mucho mejor los temas y a poder complementarlos, me gustaría seguir usando estas herramientas pues estoy de acuerdo con estas y si ayudan mucho para comprender mejor algún tema, he sido más creativo, he usado más mi imaginación, he hecho trabajos limpios, presentables, formales, sobre los temas los comprendí, los poemas, biografías, historietas, campañas sociales y oficiales, Acrosticos, caligramas x palíndromos

Scribe

Reflexión: alumno 3

Martes - 09 - Marzo - 2021

Reflexión

Mi aprendizaje respecto al contenido, para mí, es muy diferente al de antes en presenciales y siento que es más difícil para mí aprender de esta forma, y sin duda prefiero estar presencialmente que así.

Siento que mi desempeño académico ha bajado un poco, ya que se me dificulta más hacer las cosas de esta forma, pero, tal vez, pueda mejorar una vez que aprendo a utilizar y acostumbrarme a estar así.

Para mí, el uso de herramientas digitales me hace ver lo más didáctico y divertido, siento que me ayuda a dejar un poco de lado el estrés, la preocupación y cosas (sentimientos) que lleguen a afectar me y cutirme.

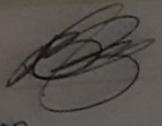
Respecto con todo creo que soy más de clases presenciales, pero, puedo acostumbrarme a esta forma de aprendizaje a distancia; sólo que creo que esto me hace salirme de mi rutina y tener para entrar a otra muy diferente y que definitivamente, no fue creada para mí.

A la vez, siento que todo esto no está tan mal dependiendo las ganas que tengas, en mi caso tengo interés y disposición para mis estudios, los cuales son algo demasiado importante en mi vida.

Por otra parte, estoy agradecida de la mayoría de los maestros por la atención, preocupación, comprensión y más que me han brindado en estos momentos que no son tan fáciles para mí.

Me gustaría mucho regresar a clases presenciales pronto y seguir con mi vida antes de que empezara todo esto, siento que será más fácil y bueno para mí, los demás y en sí, todos.

Reflexión: alumno 4

Firma: 

Reflexión

9/03/21

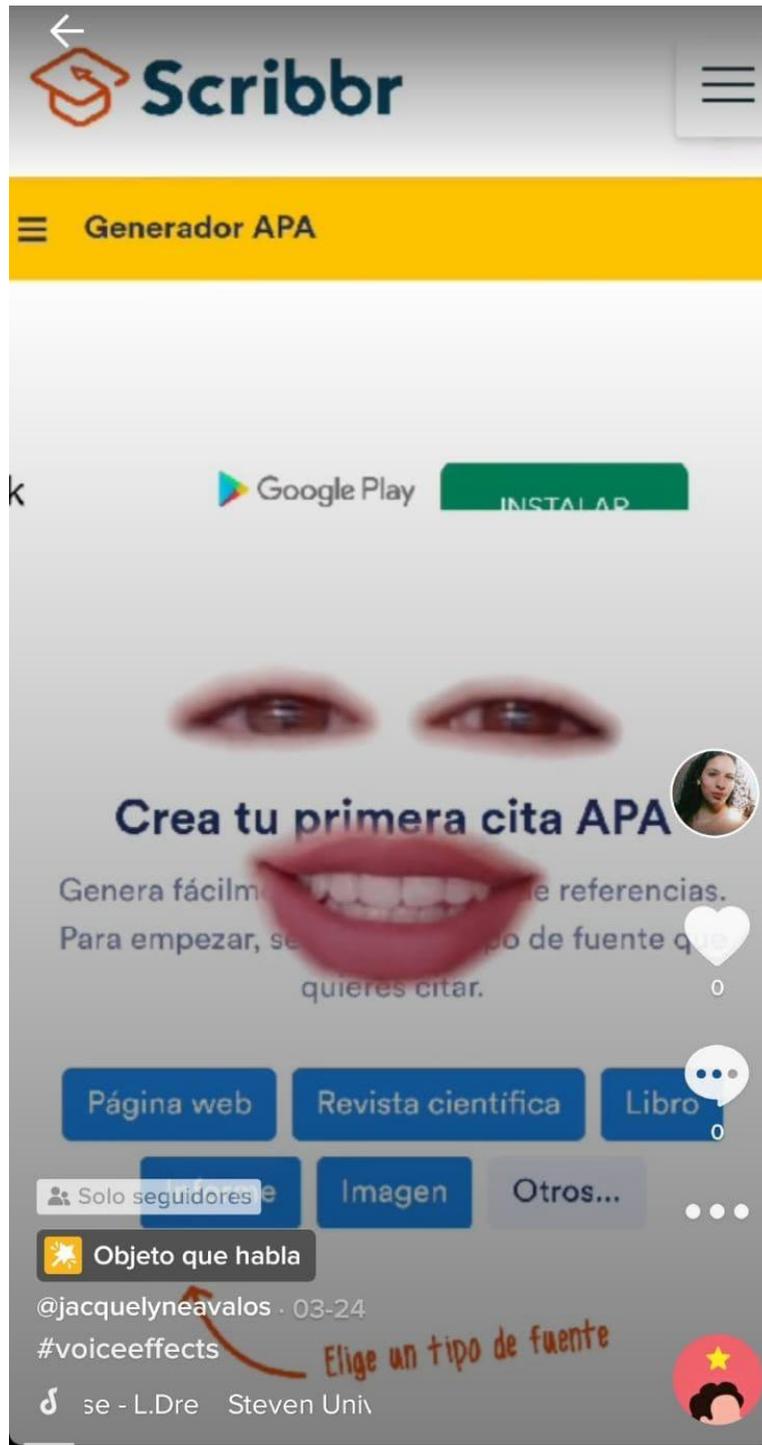
Yo siento que mi desempeño académico si fue bueno por que en la mayoría de los trabajos le entendía y lo aprendía, aparte de que eran trabajos sencillos y rápidos, pues si habías puesto atención en seguida lo realizabas; aunque tuve algunos errores en una actividad del caligrama, la maestra me corrigió y ya después no tuve problemas.

Respecto a mi aprendizaje del contenido creo que fue un tema muy fácil de comprender y el problema únicamente fue que el hecho de tener que crear poemas constantemente es algo estresante ya que no todos tenemos esa capacidad de improvisar al instante y a algunos se nos complica más realizar este tipo de actividades; y de hecho a mí se me complicó un poco los palíndromos por que era complicado buscar o inventarse una palabra que sea lo mismo al revés.

Y por último, las aplicaciones como Kahoot!, Quizizz y ensopados pienso que son muy buenas, por que es como un tipo de examen rápido y divertido y en ensopados te mide el tiempo de igual manera que los otros y de esa manera la maestra se puede dar cuenta que tan rápido eres.

Anexo 16. TikTok

<https://vm.tiktok.com/ZMetG4X9E/>



Anexo 17. Cuadro para jerarquizar información

Idea Principal	Quiero dar a entender lo que fue la Guerra Fría, porque se ocasiono.
Idea Principal	Lo mismo de arriba xd.
Idea Secundaria	¿Qui seria quien gana y quienes se enfrentaron como de
Cita Textual	Fue un enfrentamiento politico, economico y social Orumio en el bloque Occidental. Orumio al finalizar la segunda Guerra Mundial
Bibliografía.	enciclopedia de historia.com.

Anexo 18. Muro en Padlet ¿Cómo Vamos?

<https://padlet.com/marlemlopeziba/zz672u2jgcx7yekg>

padlet
MARLEM LOPEZ IBARRA • 22 • 9h
¿Cómo vamos?
¿Qué dificultades encontraste en cada paso del proceso? ¿Qué estrategia empleaste para enfrentarlas y qué necesitas mejorar?

Buscar en varias fuentes de información seguras
♥ 3

si tuve algunas dificultades porque no sabia que trma elegir que sea interesante
♥ 1

Que alguna información no era verídica y tuve que buscar en varios medios para encontrar una buena información :->

Aparecia información que no buscaba y dure un poco más de tiempo para encontrar lo necesario
♥ 1

No tuve dificultades
♥ 1

Tuve dificultades al investigar, devo de mejorar en citar textos y las referencias bibliograficas
♥ 0

Estuvo fácil si pones atención
♥ 1

tuve algunas dificultades por que me confundia
♥ 1

No tuve ninguna dificultad en el resumen, solo al realizar la referencia bibliografica
♥ 0

a mi se me dificulto por que no sabia mucho del tema
♥ 0

se me dificulto un poco en resumir pero lo pude hacer aunque sera peor en la universidad
♥ 0

Dificultades: aprender que es cada cosa, estrategia: leer varias veces

uwu
Tuve dificultad en encontrar el

L
tuve dificultades pero nada

También se me dificultó varias veces por que se salía del contexto
♥ 0

Tuve varias dificultades
♥ 0

Yo tuve dificultades y todavía no lo hago por que no tenia internet 😞 apenas ayer me lo conectaron 😊
♥ 1

No tuve dificultad >:D ta bien chida su clase maestra ; ^
♥ 1

Tuve dificultades en las citas y en las referencias
♥ 0

Tuve varias dificultades
♥ 0

Buscar que quiero saber y así poder buscar con rapidez lo que me interesa saber
♥ 0

A mi me paso lo mismo busque en google academico y lo que salia era diferente a lo que estaba buscando
♥ 0

js
♥ 1

Es entretenido, y difícil el investigar jsjsjs
♥ 0

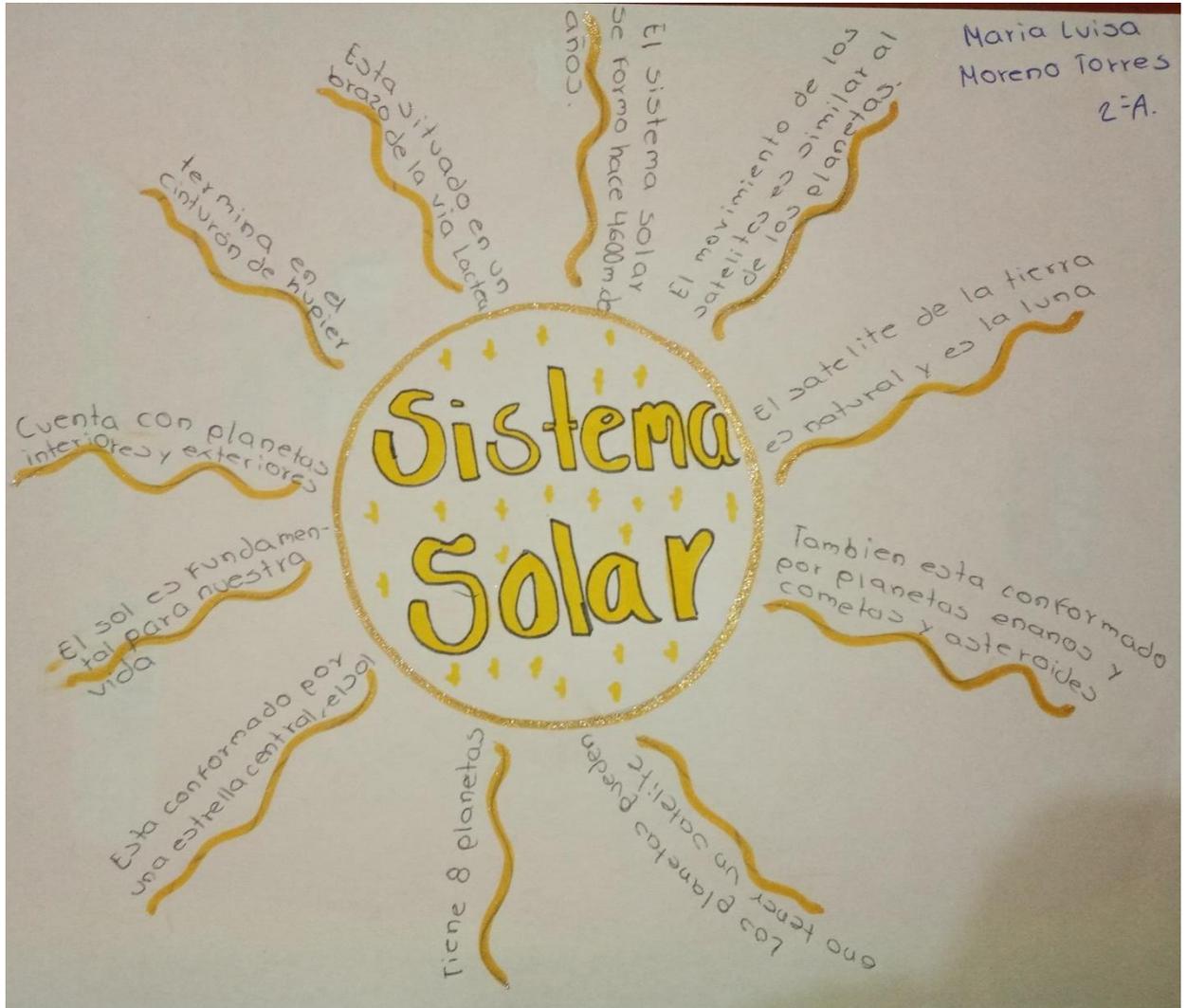
no tuve dificultades
♥ 0

Los amo a todos :3 (nada sospechoso pasa aqui! :)
♥ 1

Hola a todos
♥ 1

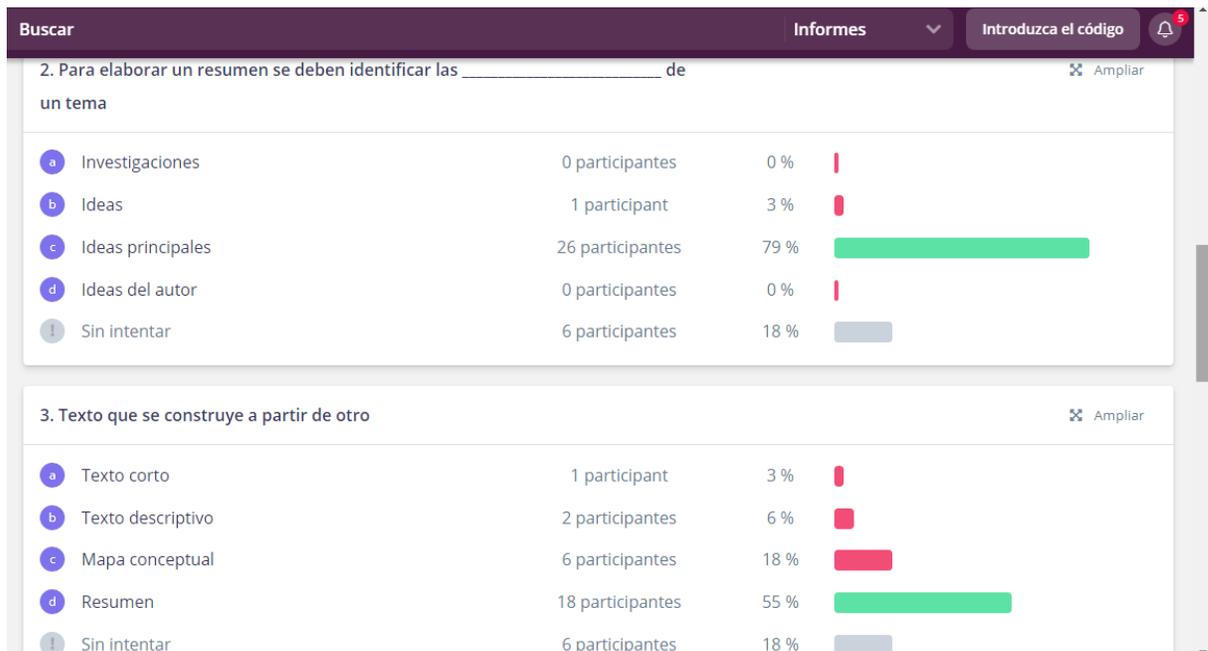
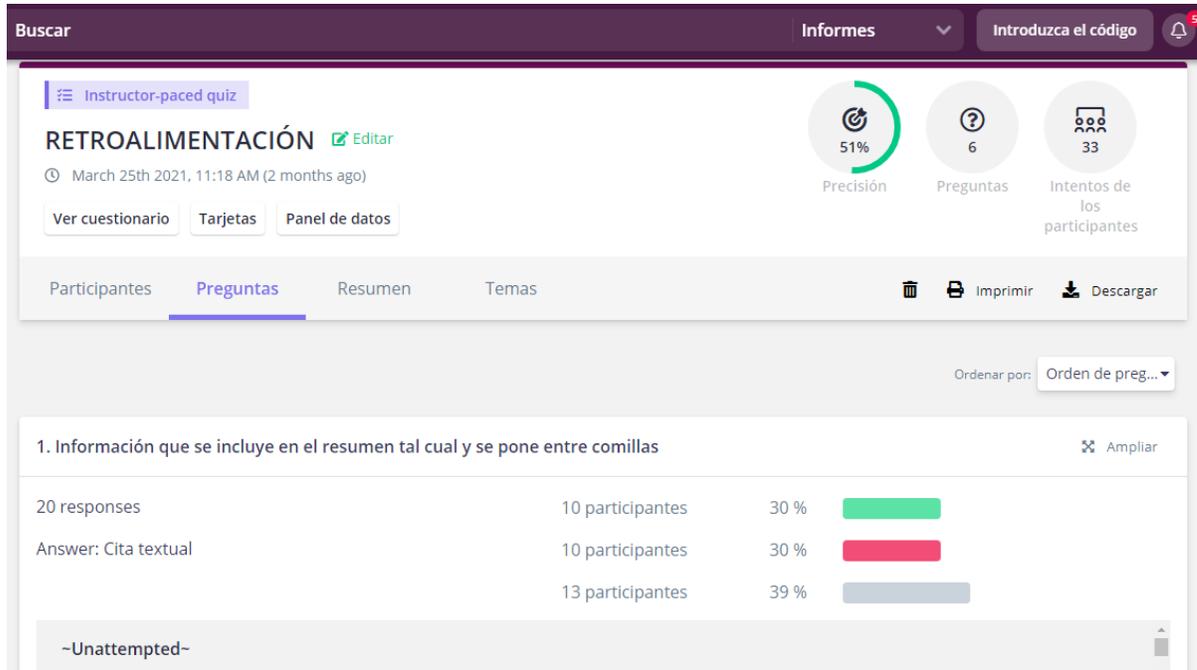
1 comentario

Anexo 19. Mapa cognitivo tipo sol



Anexo 20. Quizizz. Retroalimentación.

<https://quizizz.com/join?gc=269081>



4. El objetivo del resumen es:

Ampliar

26 respuestas	7 participantes	21 %	<div style="width: 21%; height: 10px; background-color: #28a745;"></div>
Answer: informar	19 participantes	58 %	<div style="width: 58%; height: 10px; background-color: #dc3545;"></div>
	7 participantes	21 %	<div style="width: 21%; height: 10px; background-color: #6c757d;"></div>

-Unattempted-

— María Moreno 

sintetizer

✘ Sarah Castro 2 F 

dar a conocer informacion a cerca de un tema

5. Para conocer un tema debemos de _____ en varias fuentes de consulta

Ampliar

25 respuestas	16 participantes	48 %	<div style="width: 48%; height: 10px; background-color: #28a745;"></div>
Answer: investigar	9 participantes	27 %	<div style="width: 27%; height: 10px; background-color: #dc3545;"></div>
	8 participantes	24 %	<div style="width: 24%; height: 10px; background-color: #6c757d;"></div>

-Unattempted-

— María Moreno 

consultar

✘ Sarah Castro 2 F 

investigar

6. Las _____ nos ayudan a evitar el plagio

Ampliar

<input checked="" type="radio"/> a Referencias bibliográficas	24 participantes	73 %	<div style="width: 73%; height: 10px; background-color: #28a745;"></div>
<input type="radio"/> b Ideas principales	2 participantes	6 %	<div style="width: 6%; height: 10px; background-color: #dc3545;"></div>
<input type="radio"/> c Búsqueda	0 participantes	0 %	<div style="width: 0%; height: 10px; background-color: #dc3545;"></div>
<input type="radio"/> d Teoría	0 participantes	0 %	<div style="width: 0%; height: 10px; background-color: #dc3545;"></div>
<input type="radio"/> ! Sin intentar	7 participantes	21 %	<div style="width: 21%; height: 10px; background-color: #6c757d;"></div>

Anexo 21. Muro en Padlet Diario de Ana Frank.

<https://padlet.com/marlemlopeziba/z309y89sxogcp5qw>

MARLEM LOPEZ IBARRA + 27 ● 2me

El diario de Ana Frank

 Realiza un resumen de lo leído. Al finalizar, tómale captura a tu participación en Padlet y envíala como evidencia. NO OLVIDES PONER NOMBRE, GRADO Y GRUPO

 Anónimo 25 mar 11:50

Ana Frank quien no contaba con muchas amigas se crea una llamando a su diario kity ay le escribe lo que pasa....le cuenta cosas sobre su vida y experiencias Durante la segunda guerra mundial .

Ventura Martínez Yara 2-F

★ ★ ★ (1)

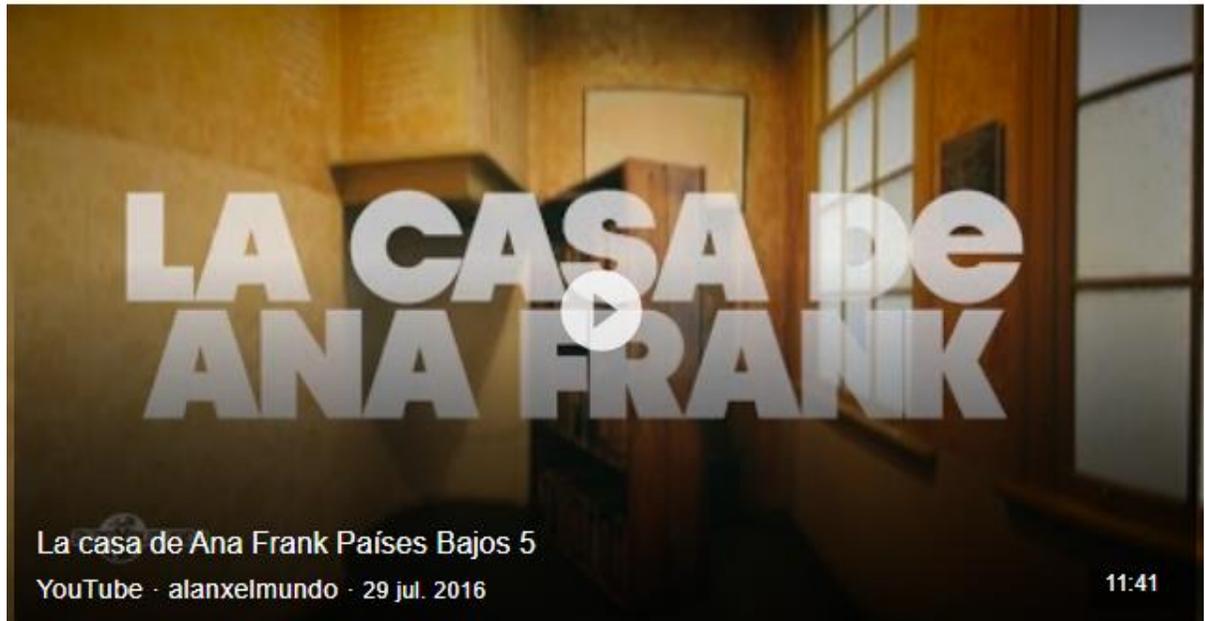
 Anónimo 25 mar 11:50

Catherine Betzabe Onofre Chaman-2-A- Ana Frank nos cuenta de su cumpleaños, sus regalos, su familia, su vida y un poco acerca de la escuela en la que estudia, además de como era la situación en ese entonces por Hitler, como las prohibiciones hacíalos judíos entre otras

CANCELAR     ... **PUBLICAR**

Anexo 22. Vídeo Alan x el mundo: La casa de Ana Frank.

<https://www.youtube.com/watch?v=E6pMatqP2q0>



Anexo 23. Reflexiones alumnos.

Reflexión alumno 1

• Reflexión

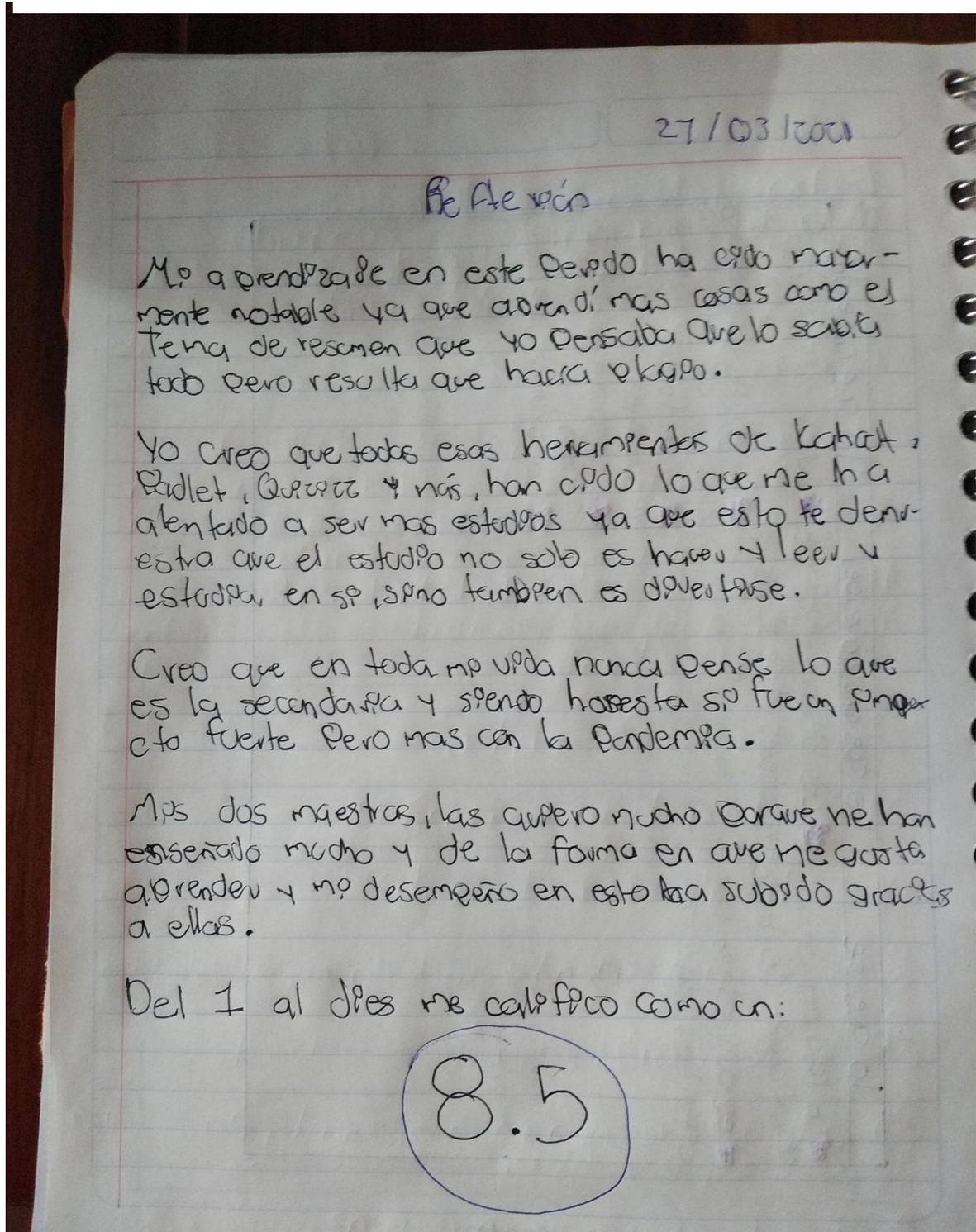
fecha de entrega

Mi desempeño académico durante este tiempo me autocalifico yo me pondría un 9 ya que e estoo bien con mis tareas entiendo lo que dicen las maestras de cómo es el trabajo o el tema y me acuerdo de los temas que hemos visto. No me pongo un 10 de calificación ya que no participaba por que me daba pena pero si sabia las respuestas de lo que estaban preguntando, a veces se me olvidaban algunas cosas. Por eso me pongo un 10 pero siento que he estado bien con mi desempeño académico.

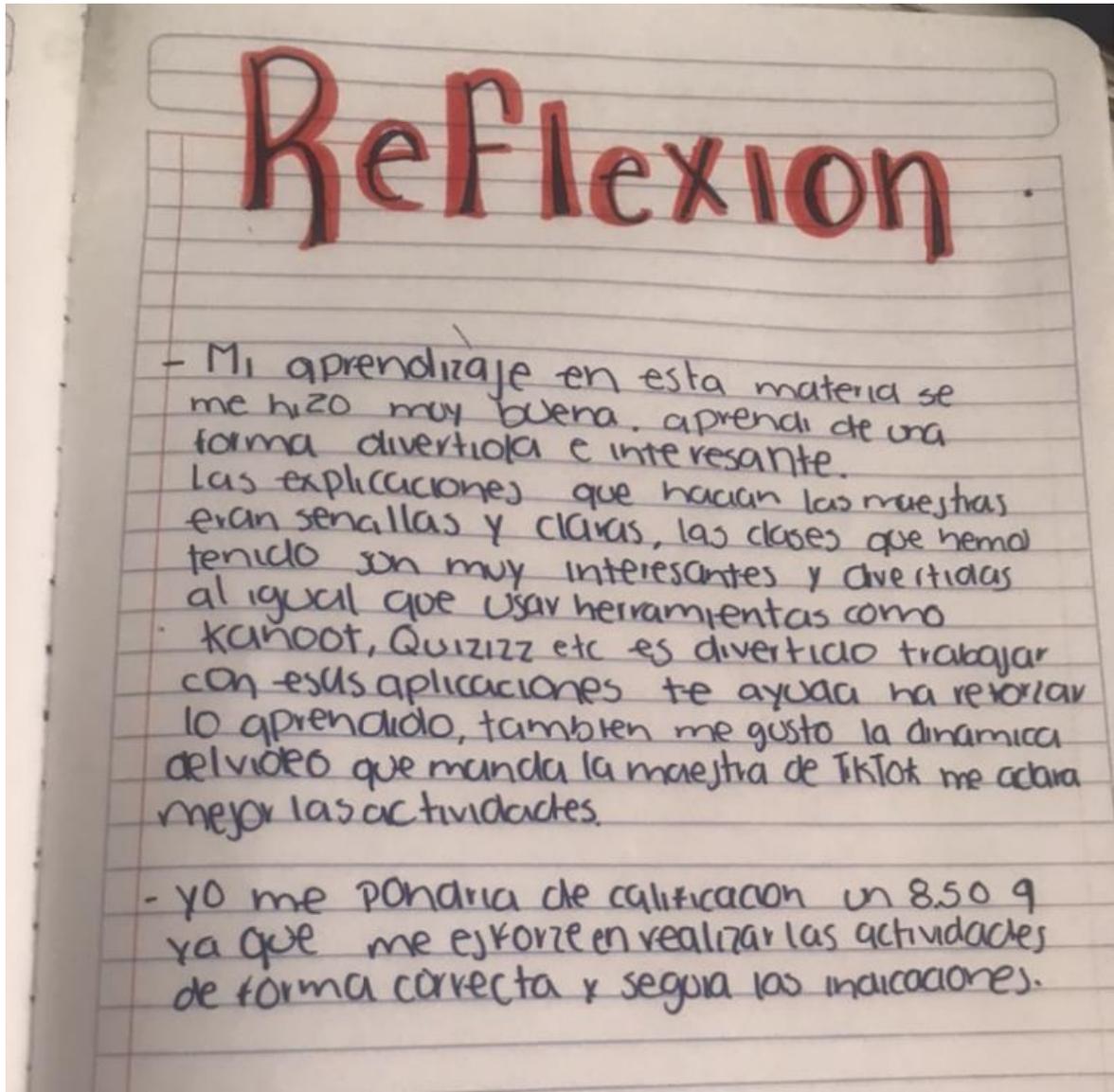
Las herramientas digitales Chahoot y Quizizz me gustaron mucho ya que era como un examen pequeño donde venian los conceptos de los temas que hemos visto durante este tiempo y era divertido y facil de recordar y te hace que estudies de forma divertida con tus compañeros. Padlet es una buena forma de trabajar todo lo aprendido cuando finaliza un tema es muy buena herramienta digital.

Canva me gusto mucho esa aplicación ya que tiene gran variedad de cosas para hacer una presentación, o una infografía aparte de que tiene muchas cosas para decorar tu presentación entre otras cosas mas sus diseños estan muy bonitos.

Reflexión alumno 2



Reflexión alumno 3



- Mi aprendizaje en esta materia se me hizo muy buena, aprendi de una forma divertida e interesante. Las explicaciones que hacian las maestras eran sencillas y claras, las clases que hemos tenido son muy interesantes y divertidas al igual que usar herramientas como Kahoot, Quizizz etc es divertido trabajar con estas aplicaciones te ayuda a reforzar lo aprendido, tambien me gusto la dinamica del video que manda la maestra de Tik Tok me ayudo a mejorar las actividades.

- yo me pondria de calificacion un 8.5 o 9 ya que me esforce en realizar las actividades de forma correcta y segui las indicaciones.

Reflexión alumno 4

