



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

TITULO: Herramientas digitales en la enseñanza del español. Una experiencia didáctica con un tercer grado de educación secundaria

AUTOR: Paula Jacqueline Salazar Urrutia

FECHA: 21/02/2022

PALABRAS CLAVE: Herramientas, Digital, Virtual, Aprendizaje, Enseñanza

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

**“HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL. UNA
EXPERIENCIA DIDÁCTICA CON UN TERCER GRADO DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA”**

**ENSAYO PEDAGOGICO PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN ESPAÑOL**

PRESENTA:

PAULA JACQUELINE SALAZAR URRUTIA

ASESORA:

MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES MEDINA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

FEBRERO DE 2022



**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 PAULA JACQUELINE SALAZAR URRUTIA
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

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 17 días del mes de FEBRERO de 2022.

ATENTAMENTE.

PAULA JACQUELINE SALAZAR URRUTIA

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES

Nicolás Zapata No. 200
Zona Centro, C.P. 78000
Tel y Fax: 01444 812-11-55
e-mail: cicyt@becenesp.edu.mx
www.becenesp.edu.mx



Los que suscriben tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): **Paula Jacqueline Salazar Urrutia**
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:

" HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL. UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA CON UN TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA "

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.

Atentamente.

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES MEDINA

M^NERZ/M^MIC/ldgm

AGRADECIMIENTOS

‘Pero te llamé al sentir que me caía y tú con mucho amor me sostuviste’

(Salmos 94:18)

Dios te dedico mi vida, mi plenitud y mi éxito, agradezco todas las enseñanzas que me das, no me sueltes de la mano porque eres mi fortaleza.

A lo largo de la licenciatura, Dios no me ha soltado de la mano, me ha ayudado en los momentos que siento que no tengo fuerzas para seguir, además de que se ha encargado de rodearme de personas buenas y positivas que han sido parte fundamental, no solo en mi vida académica sino en la personal, principalmente ha permitido que mis padres tengan salud y trabajo para apoyarme durante el camino.

Papá gracias por enseñarme a ser independiente, feliz, fuerte y empática con las personas, no conozco otra persona más valiente que tú, mamá gracias por todo lo que sacrificaste por mí, aquellas horas de sueño y de hambre, por sentirte orgullosa de mí y por demostrarme que en el último suspiro es en el que más se sufre. Fueron uno de mis principales motivos para concluir mi carrera, todo lo que soy es por y para ustedes.

A mis hermanas Lucero, María, Mayra, Ximena por enseñarme que la familia es lo único que importa y que si estamos juntas nadie nos va a derrumbar, pero en especial gracias a ti María, por ser una segunda mamá todas esas ocasiones que mamá estaba ausente por estar trabajando, gracias por tomar roles que no te correspondían. Además, les agradezco el regalo más bonito que me pudieron haber dado, mis sobrinas (os).

Mayte, eres la amiga que jamás pensé tener, gracias por siempre tomarme de la mano y levantarme cuando creía que ya no podía hacerlo, por escucharme y apoyarme siempre.

Agradezco a Dios que me permitió conocer a mis amigas Rocío, Arisbé, Maritza, Alondra, Paola y hacer que el transcurso se volviera ameno con su compañía y apoyo incondicional.

El profesor Ignacio Sánchez por ser una inspiración durante la secundaria para seguir estudiando, además el apoyo incondicional que mostró durante toda mi vida académica a partir de la secundaria.

A mi luz en el camino que me iluminaba cuando ya no podía más, hizo que me amara y me aceptara con mis defectos y errores además de enseñarme a trabajar en equipo para un bien común, por esa y muchas cosas más, te amo.

A los maestros de la BECENE que compartieron sus conocimientos conmigo y por enseñarme a amar la profesión docente no solo por sus buenos momentos, sino por enseñarme el lado oscuro del arcoíris y mostrarme como colorearlo. Pero en especial a la maestra, tutora, asesora y coordinadora de licenciatura Marcela de la Concepción Mireles Medina por confiar en mí, en mis habilidades además de impulsar la elaboración de este ensayo pedagógico.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	4
INTRODUCCIÓN	7
1 TEMA DE ESTUDIO	1
1.1 Escuela y ubicación geográfica.....	1
1.2 Características sociales relevantes	1
1.3 Contexto escolar.....	2
1.4 Línea y núcleo temático.....	4
1.5 La enseñanza del español y las herramientas digitales.....	5
1.6 Herramientas digitales	6
1.6.1 Concepto.....	6
1.6.2 Herramientas digitales que se utilizan en la educación	7
1.7 Preguntas centrales	12
1.8 Las herramientas digitales para la enseñanza del español.....	12
2 DESARROLLO DEL TEMA	17
2.1 Secuencia uno: “Conocimientos previos”	18
2.2 Secuencia dos: Dilemas virtuales	26
2.3 Secuencia tres: presentación creativa.	32
2.4 Secuencia cuatro: Rosca virtual.....	35
2.5 Secuencia cinco: Diversidad de diseños en Power Point	40
2.6 Secuencia seis: Programa de radio.....	43
2.7 Secuencia siete: Simulación del juego del ahorcado.....	46
CONCLUSIONES	50
BIBLIOGRAFÍA	53
ANEXOS	56

INTRODUCCIÓN

El ensayo pedagógico “Herramientas digitales en la enseñanza del español. Una experiencia didáctica con un tercer grado de educación secundaria” se elaboró en el ciclo escolar 2020-2021 trabajando con el grupo de tercero “C” en la escuela secundaria Dionisio Zavala. En este trabajo se presenta información respecto a diversas herramientas digitales que fueron empleadas durante las jornadas de práctica dado que las necesidades grupales, sociales y contextuales, así lo demandaban.

Las razones personales que motivaron el estudio del tema, surgieron a partir de la falta de interés de los alumnos, después de mostrar un material didáctico en una sesión virtual que fue elaborado de forma manual el cual simulaba un árbol de navidad donde colgaban de sus ramas esferas que detrás de ellas tenían preguntas al azar, al ser una actividad diferente a través de la pantalla resultó llamativo para los alumnos aunque no permitió valorar el proceso de aprendizaje, porque la función fue portar las preguntas que serían utilizadas para identificar conocimientos previos de los alumnos, por lo anterior y el tener clases virtuales, consideré pertinente implementar herramientas digitales para la enseñanza del español.

Así mismo, la necesidad de que los alumnos efectúen actividades interactivas que los motivaran a participar e investigar acerca de las herramientas digitales presentadas en donde el educando manipule la actividad con el objetivo de acceder de forma simple a sus conocimientos e incluir su creatividad y paciencia desarrollada a la par al momento de realizar las actividades, debido a que la herramienta digital *EducaPlay* permite elegir el tiempo que el alumno tiene como límite para realizar la actividad, me fue posible identificar los conocimientos adquiridos durante la sesión, cumpliendo su utilidad de mostrar detalladamente los aciertos las respuestas incorrectas del alumno, gracias a ello permite indagar los conocimientos previos o adquiridos durante la sesión sin oportunidad de revisar sus apuntes o en muchos casos las capturas de pantalla que se tomaron durante la sesión virtual al finalizar la actividad, además de actuar como evidencia de trabajo.

Para el estudio del tema, se plantearon los siguientes propósitos de estudio:

- Investigar herramientas digitales que se utilicen en el ámbito educativo para seleccionar las que favorezcan la enseñanza del español.
- Aplicar herramientas digitales para favorecer la enseñanza del español en las clases virtuales.
- Reconocer las ventajas que tienen las herramientas digitales aplicadas para valorar su pertinencia en la enseñanza del español.
- Reflexionar a partir de los resultados obtenidos para identificar fortalezas y áreas de oportunidad en la competencia didáctica.

Las actividades de indagación que realicé para el estudio del tema que durante las jornadas de observación y práctica docente se basan en la búsqueda y selección de diversas herramientas digitales que puedan ser útiles para la enseñanza del español, además de redactar un diario de trabajo docente, así como el intercambio de experiencias en el Consejo Técnico Escolar mismo que sirvió para ampliar el panorama de las diversas dificultades y necesidades educativas de los estudiantes.

Es importante destacar que el trabajo en estas circunstancias no fue sencillo, dado que se presentaron dificultades al realizar la investigación y aplicación de herramientas digitales para la enseñanza del español, entre ellas, la falta de seriedad al momento de llevar a cabo determinada actividad, las ambiguas indicaciones que se daban para la entrega de alguna tarea o producto final, la poca disposición de los alumnos para realizar las actividades digitales añadiendo que algunos de ellos se conectaban con datos, y esto generaba un gasto mayor además de la falta de una conexión estable a internet que ocasionaba problemas técnicos, por ejemplo, en determinado momento de la sesión se dejaba de presentar pantalla, de escuchar o finalizaba inesperadamente la sesión.

El beneficio de implementar actividades digitales a lo largo de las jornadas de práctica que permitieran el diseño, la edición, aplicación y la búsqueda de las

diversas herramientas digitales que motivaran al alumno a participar, así mismo pretender una interacción entre alumnos - maestro y entre pares.

El estudio de este tema es útil para mi formación académica debido a que fortalece mis competencias para el logro del perfil de egreso, según los rasgos deseables del nuevo maestro, entre ellos; localizar, seleccionar y utilizar información de diversos tipos, tanto de fuentes escritas como de material audiovisual, en especial la que es necesaria para el desempeño docente. Asimismo, permite diseñar, organizar y poner en práctica estrategias y actividades didácticas adecuadas al desarrollo de los alumnos, así como a las características sociales y culturales de éstos e incluso de su entorno familiar, con el fin de que los educandos alcancen los propósitos de conocimiento de la asignatura.

Además, permite establecer un clima de relación en el grupo, que favorece las actitudes de confianza, autoestima, respeto, orden, creatividad, curiosidad y placer por el estudio, así como el fortalecimiento de la autonomía de los adolescentes y reconocimiento del valor pedagógico del juego y además hace uso en su trabajo cotidiano como un recurso que promueve el desarrollo de aprendizajes, habilidades, actitudes y valores.

1 TEMA DE ESTUDIO

1.1 Escuela y ubicación geográfica

La Escuela Secundaria General Dionisio Zavala Almendárez es una institución pública que se encuentra ubicada en la calle Fernando Magallanes número 239 en la colonia Industrial Aviación segunda sección, código postal 78173, San Luis Potosí, S.L.P. Brinda servicio educativo tanto en turno matutino como en turno vespertino.

1.2 Características sociales relevantes

Para conocer las condiciones que tenían los estudiantes para llevar a cabo la educación a distancia, se aplicó una encuesta en la cual se consideró importante obtener información como el tipo de familia a la que pertenecían los adolescentes, y el tipo de servicio de internet que utilizaban. En cuanto al tipo de familia se identificó que quince alumnos formaban parte de una familia monoparental (viven solo con padre o con madre) lo cual representa un 31 % de los 49 alumnos encuestados y 34 son miembros de una familia nuclear; lo que equivale al 69 % de los estudiantes. (Véase anexo A)

En cuanto a la conexión a internet se identificó que un alumno no contaba con este servicio, mientras que otro lo hacía por medio de datos, ambos casos representan el 4 % del total de adolescentes encuestados; los otros 47 estudiantes, respondieron que contaban con servicio de internet por modem, lo cual indicó que el 96 % del grupo podría asistir sin mayor problema a las sesiones virtuales (Véase anexo B). Sin embargo, esto no fue así; ya que algunos alumnos no se conectaban a las sesiones virtuales argumentando compartir el dispositivo móvil con su familia o por fallas técnicas del internet, del dispositivo móvil; por problemas familiares o de salud. se les facilitaban los materiales que utilizábamos durante la sesión, se anexaba a la plataforma de Classroom y al grupo destinado en WhatsApp, lo anterior permitió que los alumnos estuvieran en constante comunicación para entregar los trabajos.

Respecto a los recursos tecnológicos (Véase anexo C), cabe destacar que el 60% disponían con celular propio y computadora, el 20% con celular propio, 10% con computadora y un 10% compartían el dispositivo móvil con alguno de sus familiares. Posiblemente, los resultados anteriores se vinculaban a la preparación académica de los padres; puesto que el 8% contaba con posgrado; un 35 % con licenciatura; ambos resultados suman el 42 % del total el grupo, 35 % cursaron la preparatoria, un 20 % secundaria y un 3 % con primaria. (Véase anexo D)

Es de suma importancia implementar diversas herramientas digitales que sean útiles para la edición de actividades con diseño atractivo, creativo generando motivación al alumno para realizarlas; Posteriormente generar una reflexión acerca de los aprendizajes obtenidos y las áreas de oportunidad para que el docente realice una evaluación a la actividad, reconociendo los conocimientos adquiridos, según Area, M. y Adell, J.(2009) incrementar la autonomía y responsabilidad del estudiante en su propio proceso de aprendizaje, así mismo fortalecer el potencial interactivo entre profesor – alumno, generar un trabajo colaborativo entre una comunidad virtual en donde se involucre el docente y alumno.

1.3 Contexto escolar

La escuela secundaria general “Dionisio Zavala Almendarez” a consecuencia de la contingencia sanitaria, inició el trabajo académico con la modalidad a distancia y el apoyo del programa “Aprende en Casa” promovido por la Secretaría de Educación Pública (SEP), el cual era transmitido por diversos canales de televisión abierta. Las dificultades que se presentaban eran atendidas en el consejo técnico que se llevaba a cabo cada fin de mes según el acuerdo 12/05/19 con el objetivo de mejorar el servicio educativo, enfocando sus actividades al máximo logro de los aprendizajes de los alumnos, mediante la toma de decisiones informadas, pertinentes, oportunas y el fomento del desarrollo profesional del docente y directivo, esta reunión se realizaba a través de la aplicación de Google Meet, en donde además de exponer problemas de los alumnos, se discutían las formas de trabajo de los docentes, así como el impacto que generaban las diversas

estrategias que eran útiles en el aprendizaje significativo de los alumnos con base a los propósitos establecidos en la Secretaría de Educación Pública [SEP] (09 de enero de 2018).

En el Consejo Técnico se estableció en primera instancia continuar con las clases a distancia con el programa “Aprende en casa” generado por la secretaria de Educación Pública como propuesta del gobierno mexicano. Posteriormente analizando el contexto y las posibilidades de los alumnos se propuso trabajar con clases virtuales a través de Google Meet, aplicación que facilita la reunión de un gran número de personas, el enlace para tener acceso a la sesión desde cualquier dispositivo era enviado a los estudiantes por WhatsApp, correo electrónico o desde la plataforma de Classroom; Cabe mencionar que el docente era quien autorizaba el ingreso de las personas a la videollamada. Cabe mencionar que los cambios que se realizaron fueron considerando necesidades y posibilidades de los alumnos.

La SEP se encargó de proporcionar un correo electrónico académico personal, el cual fue útil para hacer envío de tareas, observándolo desde otra perspectiva, para los docentes fue complicado ya que en algunas ocasiones se perdían los correos, se guardaban como borradores e incluso se archivaba como spam, por lo tanto, era complicado llevar un control de tareas y actividades, posteriormente, con apoyo de la plataforma de Google Classroom en donde los alumnos solamente tenían acceso con su correo institucional, se adoptó como apoyo a los docentes y a los alumnos para la asignación y entrega de trabajos; así mismo, con la finalidad de que ningún alumno quedara sin atención, se implementó la elaboración de un cuadernillo de actividades que era entregado de manera impresa semana a semana a los estudiantes.

En cuanto al trabajo con los dos grupos de tercero, se estableció una sesión por semana para la clase virtual, la cual se llevó a cabo en el turno vespertino, debido al proceso de adaptación y organización institucional, así como también que la titular de los grupos atendía a uno por la tarde. Esta situación duró aproximadamente dos meses.

El medio de comunicación entre padres de familia, alumnos, docente en formación y maestra titular era con ayuda de la aplicación de WhatsApp en donde se organizaron chats divididos por grupos y padres de familia, así mismo se enviaban las indicaciones para los trabajos, se solicitaban materiales que iban a ser utilizados durante la sesión etcétera, por lo tanto, se mantenía al pendiente a los padres de familia acerca del aprovechamiento del alumno en la asignatura, además la institución contaba con una página oficial en Facebook en donde de igual forma se compartían comunicados escolares, así como exponer algunos de los trabajos de los alumnos en las diversas asignaturas.

1.4 Línea y núcleo temático

El tema "Herramientas digitales en la enseñanza del español. Una experiencia didáctica con un tercer grado de educación secundaria" se ubica en la línea temática dos: Análisis de Experiencias de Enseñanza dado que en el desarrollo de este documento, se hace una descripción de las actividades digitales que fueron implementadas para la enseñanza y el aprendizaje del español, es necesario reflexionar que las actividades desarrolladas en espacios virtuales no generan un cambio metodológico pero sí representan eficacia en la enseñanza la motivación de los alumnos.

El núcleo temático al que corresponde el tema del presente ensayo pedagógico es "La competencia didáctica de los estudiantes normalistas para la enseñanza de la especialidad" pues a través de las herramientas digitales se llevaron a cabo actividades que cumplían la función de enseñar la asignatura de español las cuales se presentaban a los alumnos e interactuaban entre pares o entre docentes y alumnos.

Es conveniente abordar el tema en vista de que las circunstancias en que se desarrollaba en el espacio de enseñanza y aprendizaje del español que se estuvo trabajando durante las jornadas de práctica, al inicio del ciclo escolar los alumnos se mostraban apáticos e inconformes con el ritmo, la modalidad de trabajo que se

estaba llevando a cabo, a partir de identificar las deficiencias de los alumnos, se encontraron alternativas de enseñanza que favorecieran el aprovechamiento del alumno, generando que al educando le resulte interesante y fructífero la adaptación de las diversas actividades a la modalidad virtual, enfocándose en la enseñanza de la asignatura de español.

1.5 La enseñanza del español y las herramientas digitales

El Plan y Programa de Estudio 2011 de educación básica secundaria propone que una escuela debe favorecer el aprendizaje de la comunidad educativa, implementando otros materiales además del libro de texto, por ejemplo, recursos tecnológicos que puedan ser utilizados dentro y fuera del aula, en particular, las plataformas educativas, softwares educativos que ofrezcan herramientas para construir contenidos y utilicen redes de aprendizaje.

Es claro que las herramientas digitales no se plasman en el mapa curricular, sino se menciona como un recurso de apoyo a lo largo de las diversas materias, suponiendo que los docentes trabajen las habilidades digitales dentro de su asignatura, concluyendo la escolaridad básica los alumnos manejen de manera respetuosa, creativa y fructífera las habilidades digitales a lo largo de su trayectoria académica.

El plan de estudios Aprendizajes Clave para la Educación Integral (SEP, 2017) plantea que es necesario que los alumnos desarrollen habilidades cruciales de pensamiento para el manejo y el procesamiento de la información, así como para el uso consciente y responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación [TIC], de igual forma cambiar la perspectiva del uso acerca de las herramientas tecnológicas dentro de una institución educativa, la mayoría de los estudiantes según una Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en Hogares [ENDUTIH] aplicada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía [INEGI] en 2015 – 2020 los usuarios que utilizan una computadora con fines educativos en el año 2021, abarca hasta el

51.3% esto demuestra que gracias a las necesidades que surgieron a partir de la contingencia, los alumnos se adaptaron a su contexto y a sus posibilidades.

1.6 Herramientas digitales

1.6.1 Concepto

El término herramientas digitales alude al software utilizado por la computadora; esta se encuentra clasificada como una de las Tecnologías de la Información y la comunicación (en adelante TIC) Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de computadora que tienen un propósito educativo. (Bringas, 2021)

Una herramienta digital son aquellos dispositivos electrónicos, softwares y aplicaciones conectados a una red de internet global, con los cuales se pretende tener un mayor acceso a la información y facilitar las redes de comunicación, potenciando así, cualquier proceso a través de la innovación. *¿Qué son las herramientas digitales y cuáles son las más usadas hoy? (sf.). Busca carrera.*

Se conoce como las herramientas digitales a todo aquel software de aplicación que son encargados de facilitar tareas cotidianas en éste caso, la educación y así generar un ambiente de aprendizaje interactivo e innovador entre los docentes y alumnos, el objetivo que se persigue durante el transcurso de investigación para así redactar el presente trabajado académico se enfoca directamente en la indagación de diversas herramientas digitales para la aplicación de actividades y así generar un impacto o reflexión durante la enseñanza de la asignatura de español.

Las herramientas digitales son programas o plataformas que nos permite a los docentes crear actividades que faciliten la enseñanza de determinada materia y así favorezcan en el aprendizaje del alumno.

1.6.2 Herramientas digitales que se utilizan en la educación

A lo largo de la formación docente se fomentó el uso de herramientas digitales para realizar trabajos escolares, presentaciones o actividades para realizar trabajos académicos e incluso para utilizarlos durante mis jornadas de práctica ya sea aplicaciones o páginas web en donde se podían crear infografías, imágenes interactivas, presentaciones animadas y videos educativos etcétera, algunas de estas son: Canva, Genialy, Educapaly, Padleet, Kahhot, Learningapps, Classroom, entre otras.

Las cuales fueron útiles para crear contenido llamativo e informativo y darlo a conocer a mis alumnos. El haber tenido esta experiencia como alumna, me permitió estar familiarizada con las herramientas digitales de tal manera que llevarlas al aula virtual como docente en formación no generó mayor dificultad.

El universo de las herramientas digitales genera una comunidad que es guiada por un bien común, según Chan, M.E. (2005), el entorno digital no es un reflejo de la sociedad, sino un espacio de interacción social y socialmente construido, real y tangible. Es por lo que las herramientas digitales generan interacción entre individuos que comparten un objetivo en común, en el caso acerca de la educación a distancia el objetivo de utilizar herramientas digitales es la enseñanza de una asignatura, en este caso de español, en pocas palabras el uso de herramientas digitales dentro de un espacio educativo mejora la capacidad de que el alumno realice reflexiones que generen un ambiente de aprendizaje, reflexión y a su vez los alumnos mejoren su capacidad de aprender a aprender. (Palomares, 2011)

“Las TIC hacen parte de la sociedad actual, tanto en el desarrollo personal como del profesional y de convivencia, es evidente que en el campo educativo supone utilizar materiales digitales para ofertar propuestas didácticas. Actualmente, los estudiantes tienen habilidades, destrezas muy desarrolladas en el uso de las tecnologías. Gracias a la utilización continua y eficaz de las TIC en procesos

educativos, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir capacidades importantes para mejorar la práctica de estas. En este sentido, es el docente la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades; además, es el responsable de diseñar oportunidades de aprendizaje y propiciar un entorno en el aula que facilite el uso de las TIC por parte de los estudiantes para aprender y comunicar.” Bastida-Bastida, D. (2019).

Por lo tanto las herramientas digitales permiten a el alumno se involucre de forma activa de los alumnos son aquellas que muestran un reto para ellos, en algunos casos las actividades planteadas no fomentaron el desarrollo de un aprendizaje significativo, sino que se empleó como una pausa activa durante la sesión virtual, teniendo trabalenguas, frases para completar o ejercicios de gimnasia cerebral, teniendo diversos propósitos, por ejemplo, ejercitar la memoria, mejorar la capacidad visual, auditiva y kinestésica etc. Además de fortalecer la virtud de la paciencia del alumno para esperar su turno y poder participar, la confianza para realizar una aportación sin miedo a ser criticado o expuesto, entre otras razones.

Mostrando como ejemplo los trabalenguas, los alumnos los leían en voz alta sin miedo a equivocarse, después al querer participar se mencionaba como ejemplo e incluso se cuestionaba el por qué leer un trabalenguas frente a sus compañeros se le complicaba menos que dar su opinión o añadir algo al tema, así que con las respuestas de los alumnos se llegó a una conclusión; no les da temor leer un trabalenguas ya que sus compañeros esperan que se equivoquen para reírse con ellos, en comparación a cuando opinan durante o acerca de un tema ponen más resistencia por miedo a equivocarse.

Existe una gran variedad de herramientas digitales que están diseñadas para la creación y edición de diversas actividades que impulsen el aprovechamiento escolar del alumno, además de facilitar su autoevaluación, por ende, simplificar la evaluación del docente.

Una de ellas es Canva, herramienta de diseño y publicación en línea que tiene como misión llevar el poder del diseño al alcance de todos, para que cualquier persona en todo el mundo pueda diseñar lo que quiera para publicar donde quiera.

La plataforma de Genially: “un software online que te permite crear contenidos multimedia interactivos, como infografías, presentaciones, webs, catálogos, y otros elementos de comunicación”.

Educaplay, es una plataforma educativa que cuenta con un amplio número de actividades multimedia para desarrollarlas con el grupo, por ejemplo (crucigramas, sopas de letras, ruletas de letras etc.) Creada por Formación Soluciones eLearning en donde su objetivo es crear actividades para difundirlas, fomentar, impulsar y fortalecer el aprendizaje.

Mientras que 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.

La herramienta digital, Kahoot que al ser una aplicación que facilita la creación de actividades digitales de forma gratuita, permite que el docente genere actividades que con formato pregunta – respuesta. La plataforma se maneja en dos páginas web distintas, una especialmente para que la persona que crea el aula, otra donde se genera la interacción entre alumnos y docentes (organizador).

Por otro lado, *LearningApps* es una plataforma educativa que permite la interacción con el alumno, proponiendo ejercicios como crucigramas, emparejar elementos, clasificación en grupos, ordenar en una línea de forma secuencial, juego de carreras de caballos etc. Esta plataforma educativa la empleé durante mi práctica docente para diversas actividades, para retroalimentar un tema, para concluir una sesión e incluso para la explicación y ejemplificación del tema.

Classroom es una herramienta que se integra a la suite de Google, la cual incluye diversas funciones que permite a los docentes la colaboración rápida y

sencilla con sus alumnos desde documentos almacenados en la nube y que pueden ser editados, revisados y administrados desde cualquier dispositivo móvil o computadora.

Como puede observarse, existe un portal de actividades que está empleado para la enseñanza e interacción de diversas asignaturas, desarrollando juegos y actividades que por lo tanto representan un aprendizaje significativo a lo largo del desarrollo de la actividad, es necesario mencionar que los juegos educativos que se presentan están específicamente diseñados para niños de 3 a 10 años de edad, pero es relevante mencionarlo para ampliar el conocimiento acerca de las herramientas digitales a su vez de ejemplificar que los niños pueden manipular un dispositivo móvil y obtener un conocimiento de ello.

En el desarrollo del trabajo se presentan las herramientas digitales y adecuación a los propósitos esperados hasta la aplicación de estas para identificar las actitudes y los conocimientos que adquirieron los adolescentes durante el desarrollo de las actividades propuestas en las sesiones virtuales, además del desarrollo progresivo de la curiosidad del alumno para indagar y aprovechar los diversos usos educativos de las herramientas digitales.

“La tecnología digital, en muchas de las situaciones observadas, está al servicio de un método expositivo para la de transmisión del conocimiento y una práctica didáctica en la que prima el interés en que los alumnos utilicen la tecnología para reforzar, apoyar la consolidación de los contenidos que son trabajados en el aula ordinaria, no para que éstos desarrollen proyectos de construcción del conocimiento” (Area, Cepeda, González, Sanabria, 2010) por lo tanto el utilizar herramientas digitales que cumplan la función de desarrollar actividades que permitan que el alumno se cuestione acerca de las diversas funcionalidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para hacer uso de ellas, no solo para cuestiones sociales sino también encontrar diversos propósitos que desarrollen la actitud de mente abierta a nuevas ideas, nuevas experiencias y así

mismo la curiosidad para indagar las diversas herramientas y usos que pueden ser favorables para el aprendizaje del mismo y sus semejantes.

Además, ampliar su conocimiento acerca del manejo de las herramientas para darles un buen uso en el ámbito educativo, además de la búsqueda de información para posteriormente seleccionar las que les sea útil para su aprendizaje en las diversas materias, la elaboración de material en diversas plataformas educativas que se presten para su elaboración, presentación y retroalimentación de dicha actividad.

Tomando como ejemplo, el aprendizaje a través de un descubrimiento según Bruner tiene una secuencia encaminada por la curiosidad, es por eso que las herramientas digitales para propiciar la iniciativa del alumno para el buen manejo de la información y de las diversas plataformas que brinda internet, no solo utilizar las redes sociales como Facebook, WhatsApp entre otras, sino que conozcan las diversas funciones de las herramientas digitales y que además de ello las sepan utilizar adecuadamente para su aprovechamiento escolar, por ejemplo la plataforma de Genially que permite la creación de diversas presentaciones visualmente llamativas, además funciona para realizar infografías, carteles e incluso imágenes animadas con el objetivo de dar a conocer un tema.

“Lo que necesitamos recordar es que cualquier medio es susceptible de convertirse, en una situación educativa, en un eficaz instrumento de enseñanza o aprendizaje...” (Arévalo & Hernández, 1998, p. 26). Por causa de que las actividades permiten la edición e inclusión de los aprendizajes establecidos en el plan y programa y así generar motivación para el alumno al momento de participar o aportar una idea, es sumamente importancia cumplir los propósitos con los que se editan o crean los ejercicios, en este ensayo pedagógico la mayoría de las actividades digitales fueron útiles como beneficio para el aprendizaje del alumno, además de la apertura de conocimiento y habilidades para utilizar las herramientas digitales y así hacer uso de las en las diversas asignaturas, ya que permiten crear desde presentaciones que además de ser innovadoras cumplen la función de

enseñar, ejemplificar o dar a conocer un tema aunque también permite evaluar el aprendizaje obtenido al finalizar la sesión o proyecto.

1.7 Preguntas centrales

- ¿Qué herramientas digitales pueden aplicarse en la clase de español?
- ¿Qué herramientas digitales promueven la participación de los alumnos?
- ¿Qué actitud muestran los alumnos ante las herramientas digitales utilizadas?
- ¿Qué resultados se obtuvieron con las herramientas digitales aplicadas?
- ¿Cómo se realizaron las actividades?

1.8 Las herramientas digitales para la enseñanza del español

Las herramientas digitales que se aplicaron para la enseñanza del español fueron: *Educaplay*, *LearningApps*, *rosca virtual.com*, al ser unas plataformas educativas que permiten la interacción entre maestro – alumno y entre pares.

En cuanto a la herramienta digital *Educaplay* que permitió el acceso directamente con Classroom en caso de que los alumnos ingresen con su correo institucional automáticamente arroja la calificación para que el docente solo se encargue de verificar y devolverla, por el contrario, *LearningApps* solo permite la creación de actividades interactivas, permite publicarlas para hacer uso de las mismas sin embargo no arroja puntuación o calificación por lo cual se dificultaba evaluar dichas actividades.

La plataforma digital *rosca virtual.com* permitió la creación de una tradicional rosca de reyes virtual que en lo personal fue utilizada como herramienta para concluir una sesión, además de ser una herramienta de fácil manejo, llamativa; que permite crear, adaptar y diseñar tu propia rosca de reyes, que bien pudo ser utilizada para mejorar la convivencia familiar en fechas festivas a distancia, aunque le di un

giro a su función por la cual fue creada, mientras tanto la utilicé para concluir una sesión e incluir preguntas relacionadas (castigo) con los contenidos establecidos por el Plan y Programa Aprendizajes Clave Para la Educación integral (2017) para el grado de tercer año de secundaria por lo contrario se incluyeron adivinanzas, trabalenguas además de acertijos mentales (premio). Según Hall D.M (1982:148) "La participación es la clave de todo el trabajo de grupo. La participación de alta calidad solo se puede aprender a través de la práctica" dicho lo anterior, valoro que las actividades interactivas juegan un papel importante dentro del aula, principalmente para motivar a los alumnos a participar y que las participaciones sean fluidas.

A lo largo de las jornadas de práctica se observaron las actitudes de los alumnos respecto a las diferentes herramientas digitales que se plantearon como recurso de apoyo para la enseñanza de la materia de español, por ejemplo, para identificar los conocimientos previos de los alumnos, para la explicación de un tema en específico o para concluir, es decir, para retroalimentar la clase y los conocimientos obtenidos.

Al implementar las herramientas digitales los alumnos muestran una actitud o disposición para adaptarse a una nueva forma de trabajo, aprovechando los recursos que poseen ya sea un teléfono móvil de sus tutores o compartido con sus familiares, así mismo las actividades que se planteaban, los alumnos las realizaban y era perceptible que se correspondía con las indicaciones que se daban por ejemplo, al finalizar la actividad se solicitaba que se tomara captura de pantalla para evidenciar el trabajo del alumno, además de que se realizaba en el tiempo establecido, las indicaciones hacían énfasis al trabajo que se abordó durante la sesión para que al finalizar se compartían los resultados de dichas actividades por medio de la aplicación de Classroom que permite visualizar la hora de la entrega.

Dado que al ser actividades que correspondían a los temas que se abordaron durante la sesión, eran breves y sencillas, desde mi punto de vista esto hacía que los alumnos no tuvieran problema alguno para responder, además de que el tiempo

que les tomaba realizar las actividades era mínimo, por el contrario es necesario considerar que un 30% de los alumnos no contaba con un dispositivo móvil para realizar las actividades durante la sesión, orillando al docente a tomar la decisión de buscar alternativas para facilitar su entrega “El tercer gran reto es de la equidad, el de entender que no todos los alumnos ni todas las familias tienen los mismos recursos en casa (conectividad, ordenadores u otros dispositivos, capacidad de dar seguimiento a las tareas, etc.) desde los centros educativos y las administraciones públicas se le deben ofrecer soluciones creativas, por consecuencia, de urgencia a este tema, más allá del canal público de televisión con emisiones educativas, que vaya por delante que me parece una propuesta interesante.” Núñez, J. (2020)

Así mismo, a lo largo de la aplicación de actividades digitales los alumnos mostraron interés para realizarlas e incluso conocer la herramienta digital en la cual se había desarrollado, mencionaban que era interesante para realizar productos o proyectos escolares, incluso llegaron a comparar Power Point con Genially, aunque son herramientas digitales distintas tienen unas cuantas similitudes por ejemplo Genially permite la creación de presentaciones animadas que puedes realizar con diseños preestablecidos o si es de tu elección crear tu propio diseño, es necesario hacer énfasis que dicha herramienta no tiene la opción de descargar las presentaciones elaboradas en la misma ni convertirlas a archivo PDF a menos de que pagues una mensualidad, por el contrario Power Point al ser una herramienta digital gratuita no pone restricciones al momento de guardar, presentar y convertir a PDF facilitando el trabajo docente que se lleva en la actualidad para que los alumnos que no tienen oportunidad de conectarse a sesiones virtuales puedan acceder de forma simple a la información que se presentó en ella.

Aunque en algunas excepciones según Flores, Gonzáles y Rodríguez (2013) añaden que actualmente los adolescentes se muestran apáticos hacia el estudio, esperan ser motivados por sus padres o por sus docentes para despertar y mantener el interés por determinado contenido o actividad, es por eso que el docente juega un papel fundamental para la motivación del alumno e incluso el

simple hecho de presentar nuevas actividades interactivas que vayan más allá de la enseñanza tradicional en donde la mayoría de los casos los alumnos están acostumbrados a repetir lo que se les enseña en lugar de crear su propio criterio.

A lo largo del trabajo se percibe que los resultados son satisfactorios al momento de implementar actividades digitales que permitan la autonomía del alumno al momento de autoevaluar los conocimientos adquiridos a lo largo de la sesión obteniendo como resultados satisfactorios de aprovechamiento.

Por lo tanto, es importante considerar que los resultados son positivos además de satisfactorios a causa de la facilidad para realizar dichas actividades digitales por lo tanto, esto nos arroja los resultados de que a los alumnos les parece interesante y relevante la dinámica de trabajo ya que se incluyen herramientas que por el momento manejan, por ende, se encuentra dentro de su rutina escolar y aprendiendo a dar un mejor uso a las herramientas digitales a beneficio del alumno para utilizarlas como recurso de apoyo para su aprendizaje o autoevaluación así permitiendo que reflexione acerca del contenido abordado, además de cuestionarlo si solo aprende para memorizar o aprende por aprender para aplicarlo a su vida cotidiana social y académica.

Según la Real Academia Española nos menciona que el verbo “reflexionar” hace referencia a “pensar atenta y detenidamente sobre algo.” Dicho lo anterior me permite llegar a la conclusión de que los estudiantes reflexionan acerca del conocimiento que es adquirido durante la sesión tomando en cuenta los diversos factores, por ejemplo, el aprovechamiento académico que se les da a las diversas herramientas digitales además del uso que se les da cotidianamente, que los alumnos tengan la habilidad de reflexionar para que así el alumno haga una recapitulación acerca de la forma en la que está adquiriendo los conocimientos, si realmente es relevante o si es un contenido esencial para su formación además de que permite recapitular los contenidos, prácticamente obliga al alumno a reflexionar antes de concluir la sesión, si surgiese una duda aún está a tiempo de externarla.

Las actividades que se realizaron previamente para identificar conocimientos previos durante la sesión virtual para explicar o ejemplificar un tema, en algunas ocasiones se presentaba pantalla, se realizaba una dinámica en grupo que consistió en que los alumnos respondieran preguntas de forma grupal a la par de que surgía de forma espontánea una discusión guiada por el docente en formación, además de incitar a que los alumnos dieran argumentos acerca de sus opiniones, me permitía observar las deficiencias y fortalezas en la habilidad de expresión oral.

Por otro lado, fueron útiles al finalizar y concluir una sesión, al ser actividades en donde se retomaba lo visto en la clase virtual, en caso de haber una duda, los alumnos la externaban o cuando estaban apáticos el simple hecho de que no contestaran la pregunta me permitía identificar que la información no les había quedado clara, me permitía retomar con brevedad la información, posteriormente repetía la pregunta intentando que la respuesta fuera coherente.

2 DESARROLLO DEL TEMA

La necesidad de implementar herramientas digitales para la creación de actividades surge a partir de la falta de motivación e interés de los alumnos, orillando a los docentes a buscar alternativas de enseñanza que sean interesantes e innovadoras para los educandos, es por eso que a lo largo del siguiente capítulo se exponen diferentes herramientas digitales en las cuales pueden desarrollar actividades que permitan que el educando realice los ejercicios de forma simple y entretenida, además permite el análisis de las mismas exponiendo las ventajas, desventajas de utilizarlas, cabe mencionar que los grupos, la modalidad e incluso el propósito de aplicarlas pueden cambiar, sin embargo considero que persiguen el mismo objetivo; erradicar o mejorar la enseñanza tradicional por una enseñanza innovadora en donde se invite al alumno a participar mediante “juegos” que estarán relacionados con los contenidos establecidos

Después de aplicar actividades es importante exponerlas ya que favorecen la entrega de trabajos, motivación y participación de los alumnos, gracias a su fácil acceso los adolescentes pueden ingresar sin necesidad de crear una cuenta; además de que en algunos casos permite la vinculación con otras herramientas digitales favoreciendo la accesible revisión.

Para el desarrollo de este capítulo seleccione las siguientes herramientas digitales:

- a) **Rosca virtual:** Se realiza en el momento en el que se va a utilizar, ya que no solicita una cuenta para registrarse, por ende, no guarda tus producciones, la trabajé de forma grupal para concluir una sesión y otorgaba participaciones con ayuda de la opción de Google Meet “levantar la mano” esto me permitió que la actividad fuera organizada generando un orden de participación. Gracias a su fácil manipulación permite la creación de diversas versiones además de que permite seleccionar, cuantas “rebanadas” de rosca, personalizar los castigos y premios, lo más curioso que permite elegir el muñeco que saldrá (bebé Yoda o

Niño Jesús) es por lo que a los alumnos les llamó tanto la atención en vista de que fue una adaptación a los contenidos establecidos a las fechas festivas.

- b) **LearningApps:** La herramienta digital fue empleada con dos objetivos:
El primero. – Concluir una sesión para que los alumnos enviarán el producto de la clase virtual.
El segundo. – Que los alumnos identificaran sus conocimientos previos para valorar su aprendizaje.
- c) **Educaplay**, plataforma dirigida a que los alumnos realizaran ejercicios independientemente de que no se utilizó para concluir una sesión pude identificar los conocimientos adquiridos durante la sesión, a pesar de que no se utilizó para concluir una sesión, los resultados que se analizarán en el siguiente capítulo en la mayoría fueron buenos a causa de ser actividades innovadoras.
- d) “**Genially**” que permitió la creación de diversas presentaciones creativas, que fueron empleadas con el objetivo de que el educando identifique las herramientas digitales según el Plan y Programa Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017) p.p 27-28 en donde identifiqué la variedad de recursos tecnológicos, las emplee para obtener información, crear, participar comunicarse para generar aprendizaje en el proceso de la actividad

2.1 Secuencia uno: “Conocimientos previos”

26 de octubre del 2020

Aprendizaje esperado: Analiza, interpreta y organiza los resultados de una encuesta en un informe. (Véase anexo E)

Esta sesión duró aproximadamente 45 minutos de los cuales quince, fueron empleados para desarrollar la actividad digital “carrera de caballos” (Véase anexo F) que consiste en una ronda de preguntas que puede realizarse de forma individual o grupal, el objetivo que se persiguió al implementar la actividad fue identificar los conocimientos previos de los alumnos; así como motivarlos a participar durante el desarrollo de la clase. Para editar la actividad se utilizó la plataforma Learningapps,

al ser una herramienta gratuita permite la creación y edición de actividades digitales de una forma sencilla, funcional, ágil, variada y entretenida. Para comenzar a utilizar la plataforma es necesario ingresar con una cuenta personal y así obtener un tablero en donde se guardan las aplicaciones que se diseñen.

Para iniciar la sesión se dio un saludo de bienvenida e indicaciones para llevar a cabo el ejercicio, solicité que los alumnos activaran la función de la aplicación Google Meet de “levantar la mano” y así llevar orden en la participación; presenté en pantalla la actividad que consistía en un ejercicio grupal en donde se presentaban interrogantes de acuerdo a los temas vistos y por abordar, en primera instancia los alumnos se mostraron interesados y atentos en la actividad, posiblemente por los dibujos animados que tenía además de la sencillez de la misma, debido a que solamente había que dar respuesta a la interrogante y no era necesario tomar apuntes porque se perseguía el objetivo de realizar una discusión grupal con las respuestas que se obtenían de las preguntas.

Df: La siguiente actividad es una simulación de un juego de feria, a ver adivina adivinadora.

Aa: Yo, yo, yo! Es una carrera de caballos

Df: ¡Perfecto! La dinámica es la misma, conforme vayan acertando irán avanzando los caballos, de no ser así se quedarán estancados, la primera pregunta es: ¿Qué es una gráfica?

Aos: ¡Maestra yo quiero participar! ¡Yo maestra, primis!

Df: Reitero, la participación se ira otorgando conforme activen la función de “levantar la mano” de lo contrario, si todos activan sus micrófonos al mismo tiempo no puedo entender lo que dicen.

Aa: (Activa la función de “levantar la mano”) Es un recurso para organizar datos.

Df: (Selecciona la opción) (avanza el caballo) Es correcto, ahora ejemplifícalo.

Aa: Por ejemplo, si hacemos una entrevista para clasificar los resultados podemos hacer una gráfica.

Df. Claro, el objetivo de realizar una gráfica es organizar y sintetizar los resultados obtenidos y que así sean comprensibles para el lector.

Ao²: Maestra, mi papá cuando hace cuestionarios utiliza una aplicación de Google y es bien fácil de manejar porque ya le manda los resultados en una gráfica.

Df. Efectivamente, la plataforma se llama Google formularios y precisamente su función es esa, realizar cuestionarios de forma simple para posteriormente arrojar de forma automática gráficas en donde valga la redundancia grafique los resultados. Ahora avancemos con la siguiente pregunta ¿Cuál es el objetivo de graficar datos?

Ao²: (Activa la función de “levantar la mano”) Nos permite conocer, analizar y comparar visual y rápidamente datos sobre la evolución de una o varias magnitudes.

Df: (Selecciona la opción) (avanza el caballo) Es correcto

Aos: ¡Wuuuuuuuu! Está bien.

Aos: Y no le estamos atinando maestra.

Ao²: ¡Maestra, maestra! mi papá lo utiliza para después de realizar los formularios y pienso que es para ver los resultados más rápido.

Df: ¿Lo que quieres decir es que su función es interpretar resultados obtenidos de un cuestionario previamente aplicado?

Ao²: Mmmmm, creo que sí.

Ao²: También puede ser para mostrar resultados.

Df: Así es, después de realizar alguna investigación de campo, una entrevista, encuesta, cuestionario etcétera, es necesario que realicemos una interpretación de los resultados que obtuvimos con los instrumentos previamente aplicados.

Como puede observarse en la conversación anterior la actividad implementada fue de utilidad ya que permitió identificar los conocimientos previos del alumno además de llevar a cabo una discusión guiada con ayuda de las respuestas obtenidas, según Ausubel la prolijidad y la rapidez de su aprendizaje dependen de dos factores y del grado de relación existente entre los conocimientos previos y los que están por adquirir , así como la naturaleza de la relación que

establece entre la información adquirida y por adquirir, por ejemplo, en el caso del alumno número dos, se identifica que tiene conocimiento acerca del uso de las gráficas debido a que en casa las utilizan para recabar información y después clasificarla, esto resulta relevante porque en la mayoría de los casos los alumnos tienen conocimiento, sin embargo no saben cómo describir o como expresarse con fluidez, darles un concepto o una definición como tal.

Por otro lado, la discusión grupal perseguía el objetivo de identificar las diferencias entre el lenguaje que los alumnos utilizaban para definir un concepto y ¿cómo lo relacionaban con su contexto? Por ejemplo, el Ao² conoce el propósito de una gráfica, sin embargo, tiene una idea ambigua acerca del concepto, el proceso o programa para su creación y esto se obtiene gracias a la información de su contexto socio familiar que puede intervenir de diversas formas en su aprendizaje.

Es importante recalcar que la actitud que mostraron los alumnos al momento de desarrollar la actividad es asertiva suponiendo que se debe al trabajo que elaboran en conjunto, además de la sencillez de la actividad aunado a que las interrogantes contienen opciones según Chiang y Díaz (2011) es necesario recordar que la probabilidad de responder una pregunta de forma correcta se debe relacionar con la competencia que tiene el estudiante acerca de los contenidos que están siendo evaluados y no debería depender de su habilidad para usar estrategias para rendir pruebas, por ende, existe menor margen de error y las indicaciones que se dieron para que la clase se llevara a cabo de forma organizada fueron útiles, pues la participación de los estudiantes se dio de manera secuencial.

Según Cassany, Luna, Sanz (1993) los recursos tecnológicos constituyen un soporte técnico que facilita las actividades de aprendizaje, es por eso que a lo largo del desarrollo del tema se genera un apoyo durante estos, con el objetivo de desarrollar diversas actividades digitales que sean funcionales dentro de la enseñanza de la asignatura de español, obteniendo un soporte de enseñanza basada en las diversas herramientas digitales que nos permiten la creación de actividades digitales que sean útiles para identificar conocimientos previos, como

recurso visual y audiovisual para el desarrollo de la sesión y para concluir un proyecto o sesión.

Para continuar con el desarrollo de la sesión, expliqué la estructura, objetivo y características de la gráfica, contenido que se establece en el plan de estudios y programa de español 2011 para el grado de tercer año, con apoyo de una presentación en Power Point (Véase anexo G) y el libro de texto el cual; a pesar de la pandemia, no deja de ser útil como material de apoyo para los alumnos.

Trabajar con esta herramienta digital presentó un dilema, debido a que al compartir material visual se perseguía el objetivo de mostrar diversos usos y ejemplificar que podían ser utilizado de forma funcional, y que les fuera útil tanto en la vida académica, como en la vida cotidiana, sin embargo, trabajar con Power Point hasta cierto punto, limita el uso que puede darse debido a la opción de utilizar plantillas predeterminadas y no favorece que los estudiantes desarrollen la imaginación para presentar un material visual llamativo y se adaptara al contenido que se está llevando a cabo. Entre los beneficios de recurrir a esta herramienta digital se encuentran: simplificar la explicación y ejemplificación de un tema, incluir material visual y audiovisual que sirva para complementar el contenido además de la eficacia y rapidez para editar y crear el material de apoyo y por lo tanto exportar el archivo como documento PDF y compartirlo por medio de las plataformas educativas (Classroom) o por redes sociales (Whatsapp, Gmail) con el objetivo de respaldar la información seleccionada.

Mientras los alumnos tomaban apuntes a partir de la presentación en Power Point, si necesitaban participar, activaban la función de “levantar la mano” opción que tiene la finalidad de organizar la participación como si se estuviese trabajando de forma presencial; lo que me permitía dar respuesta en caso de que surgiera alguna duda de forma inmediata. Al terminar de explicar y preguntar solicité que interpretaran los resultados de una gráfica que hubieran identificado en algún periódico, revista o libro de texto, el resultado que obtuve de esta actividad no fue el esperado; debido a la falta de ejemplificación del producto de la sesión (Véase

anexo H) lo anterior me hizo reflexionar sobre la claridad al dar instrucciones o solicitar algo específico, además de la organización de los 50 minutos que están destinados para la sesión.

Nemours (2010) señala que es necesario demostrar con actos y así ejemplificar los comportamientos que desea ver en el alumno, además es necesario pensar y organizar la manera en que se dan las indicaciones debido a que los alumnos simplemente no comprenden exactamente lo que se espera que hagan, o sino las indicaciones se pierden dentro de mucha conversación, en este sentido es necesario hacer énfasis a reducir la cantidad de palabras para dar indicaciones además de preguntar si la indicación fue clara y solicitar que nos reiteren con sus propias palabras lo que se solicitó.

Al respecto, Mineduc (2009): considera que una estrategia funcional para mediar el aprendizaje es Modelar que consiste *en* acompañar al alumno en el proceso de enfrentar un problema o realizar determinada tarea y en mostrar el ejercicio a realizar a través de una ejemplificación, para que posteriormente el alumno realice el producto solicitado de manera individual y autónoma.

Otra de las herramientas que utilicé, fue la herramienta digital “Canva” para realizar una infografía y así enviarla a los alumnos en formato PDF por medio de Whatsapp, pues la mayoría de los alumnos no contaban con dispositivos para ingresar a las sesiones virtuales, entonces consideré que la infografía podría ser de gran utilidad para los alumnos ya que sólo adquieren la información fundamental y además es accesible debido a la facilidad de observar el archivo en formato PDF lo que evitaba la saturación del teléfono celular ya que no hay necesidad de descargarlo y mantiene el archivo en formato original.

Para continuar es necesario mencionar las potencialidades de las infografías para el trabajo en el contexto educativo a las que llegaron Bottentuit, Lisboa y Coutinho (2011: 176-177).

- Permite la alfabetización visual pues en muchas ocasiones los alumnos observan la imagen de forma general sin percibir aspectos importantes que solo son perceptibles con una mayor atención a determinadas áreas de la infografía.
- El alumno tiene un mayor control sobre el recurso virtual y su aprendizaje, pues podrá explorar y revisar cuantas veces quiera cada fase del proceso presentado en la infografía

Es importante mencionar que el uso de la infografía fue útil para la enseñanza y el aprendizaje del español por la accesibilidad a la información además de sintetizarla y seleccionar imágenes para complementarla; cabe destacar que es sencillo descargar y guardar el archivo. Sin duda alguna, utilizar herramientas digitales como apoyo para ejemplificar, retroalimentar, concluir y explicar determinado tema, resulta relevante debido a que los alumnos desarrollan la curiosidad e incluso preguntan el nombre de las herramientas digitales para tomarlo como opción al momento de que se les asigne un trabajo escolar.

Aa: Maestra, ¿Qué aplicación utilizó para elaborar las diapositivas?

Df: Se llama Power Point, es muy simple editar y crear presentaciones, yo utilizo la versión gratuita que prácticamente te permite darle uso a lo básico, pero puede pagar para obtener mejores beneficios.

Ao: ¿Es muy caro?

Df: Desconozco esa información utilizo la versión gratuita, sin embargo, su función la cumple sin necesidad de pagar.

Aa: Hay que utilizarla para el trabajo de Historia, América.

Como puede observarse en el diálogo anterior el uso de nuevas herramientas atrae la atención de los alumnos y esto se debe aprovechar para encargar actividades en donde los adolescentes utilicen este tipo de herramientas, pues la Aa¹ considera utilizarla para realizar la tarea de otra asignatura. Lo cual me remitió a una de las competencias que SEP 2017 sugiere fortalecer en los alumnos; la cual,

hace referencia a que sean resilientes e innovadores, por ende, el hecho de mostrarles la utilidad, adaptación y creación de material didáctico, esta herramienta digital permite que los alumnos se planteen y elaboren diapositivas con otra herramienta con la finalidad de que sean llamativas y puedan diseñar o modificar a su gusto.

Es relevante utilizar las herramientas digitales como recurso didáctico para dar a conocer un tema relacionado a las asignaturas que se imparten en educación básica debido a las diversas funciones que se pueden producir , por ejemplo si estás a punto de comenzar un proyecto, te resultará útil identificar los aprendizajes previos que posee el alumno y para esto puedes organizar una lluvia de ideas en la herramienta digital de MindMeister que permite capturar y compartir ideas de forma gráfica, por ejemplo, una lluvia de ideas para posteriormente relacionar las aportaciones de los alumnos y organizar un mapa mental.

Por otra parte, si el propósito de la sesión se enfoca en explicar, ejemplificar o diseñar un material de apoyo con el fin de ser útil al momento de llevar a cabo la clase se puede utilizar una presentación elaborada con una herramienta digital que permita sintetizar la información y presentarla en diapositivas de una manera llamativa, interesante y novedosa; lo anterior, permite que los alumnos presten mayor atención y adquieran el conocimiento, debido a que es importante no saturar la diapositiva de texto con el propósito de facilitar la comprensión al alumno.

Es importante destacar, que la eficacia de las herramientas digitales al momento de concluir una sesión o un proyecto permite indagar si realmente los alumnos aprendieron o solo los memorizaron los contenidos, por ejemplo, no es lo mismo que elabores un cuestionario tradicional que se base en el proceso de pregunta y respuesta en donde le plantees a los alumnos la pregunta de ¿qué es un verbo en tiempo pasado? A diferencia de que se plasme en una herramienta digital la misma pregunta y desarrolles una actividad didáctica a partir de ello que consista por ejemplo, en una sopa de letras y se la presentes a los alumnos e indiques que subrayen los verbos en tiempo pasado y realicen una oración en donde

se incluyan a las tres personas gramaticales, de esta manera además de indagar acerca de la claridad del concepto y la definición de un verbo, estás identificando que el alumno aprende por aprender y no para memorizar.

Por lo tanto, es importante incluir las herramientas digitales para mostrar y ejemplificar al alumno que el sitio web, no solo se enfoca en la comunicación, y publicación, sino en la educación, enseñanza y aprendizaje, además de que es conveniente aprovechar las diversas alternativas o variantes que se pueden llevar a cabo en un sitio web.

2.2 Secuencia dos: Dilemas virtuales

Fecha: 10 de noviembre del 2020

Aprendizaje esperado: Expresa de manera clara sus argumentos y los sustenta en información analizada. (Véase anexo I)

El tiempo que se empleó para desarrollar la sesión fue de 40 a 45 minutos de los cuales 20 fueron utilizados de forma eficaz, debido a que en el desarrollo de la sesión surgieron diversos problemas técnicos que impedía la buena conexión y por ende el mensaje que se intentaba impartir y perjudicaba directamente al receptor impidiendo directamente al mensaje que se intentaba transmitir. En el desarrollo de esta sesión se abordó el proyecto “participar en un panel de discusión sobre un tema investigado previamente” el propósito de la sesión está dirigido en que el alumno diferencie los argumentos basados en datos, hechos y los basados en opiniones personales (Véase anexo J) con ayuda de una presentación creada en Genially, la cual permite la creación de infografías, imágenes interactivas y presentaciones etc, aprueba que el usuario pueda utilizarla para diversas actividades, el trabajar con esta herramienta digital me resultó efectiva debido a que los alumnos mostraron interés e iniciativa para comenzar a trabajar, aunque no promueve la participación permite que los alumnos mantengan su atención en ella gracias a que las diapositivas no estaban saturadas de información dado que el diseño de la

presentación fue sencilla y práctica debido a que la herramienta digital contiene plantillas predeterminadas que puedes editar o modificar el texto, así como el color y el tamaño de la fuente.

Esta herramienta fue utilizada para crear una presentación (Véase anexo K) que sirviera de apoyo para llevar a cabo el desarrollo de la sesión, donde se explica el tema y se realizan actividades, además fue útil para ejemplificar y que el educando realizara un ejercicio acerca de lo explicado y así seleccionar un tema de interés en donde tendrían que investigar y realizar una ficha de trabajo en donde plasmasen argumentos y opiniones personales apoyándose en información verídica proveniente de fuentes confiables.

La sesión inició dando a conocer el propósito y a su vez el cronograma de las actividades que se llevarían a cabo durante la sesión, al presentar la pantalla en la aplicación de Google Meet, los alumnos mostraron una actitud entusiasta debido a que la decoración se basaba en dibujos animados algunos de ellos, aviones, cohetes y nubes.

Aa¹: ¡ay a mí me gusta mucho viajar!

Aa²: a mí también maestra, ¿a usted?

Df: me encanta, me gusta conocer los paisajes, gastronomía, cultura e idiomas que enriquece nuestro país

Ao³: (risa sarcástica) ¿Apoco nada más por eso?

Df: Existen muchos motivos más, sin embargo, de eso no se trata la clase, el tema de la sesión hace enfoque a los argumentos que son útiles para sustentar determinada opinión e información basado en fuentes bibliográficas verídicas.

Después de los comentarios anteriores, continué con la siguiente pregunta que resultó útil para identificar los conocimientos previos de los alumnos:

Df: En esta ocasión vamos a hablar acerca de los argumentos, ¿alguien sabe qué son, para qué sirven o cuándo los utilizamos?

Ao¹: Es para argumentar

Df: Entiendo, pero ¿qué es argumentar?

Aa²: ¡Maestra, maestra! (con iniciativa e inquietud)

Df: dime

Aa²: Es por ejemplo si nos preguntan, en mi caso una vez me preguntaron que por qué no me gustaba el plátano, yo le contesté que era una fruta que se me hace bastante dulce y a veces aguada.

Ao³: Ay no es eso, son los que se utilizan en un debate, porque dicen fundamenta con ayuda de tus argumentos.

Df: en este caso Aa² eso es fundamentar tu respuesta, en este caso tu estarías utilizando argumentos en base a tu experiencia personal, por otro lado, Aa³ en un debate son necesarios los argumentos que se basen en ejemplos, citas o datos de investigación para defender tu postura, lo que tú opinas, en pocas palabras, tu experiencia personal.

En el diálogo anterior se puede observar que la mayoría de los alumnos conocían el concepto de argumento, a pesar de no conocer la definición, reflexionaron acerca de las ocasiones en las que inconscientemente argumentan, llevándome a analizar la respuesta de los alumnos guiándome al siguiente análisis, es necesario que los alumnos comprendan a diferenciar el significado de las palabras por ejemplo; la alumna Aa² relacionó la palabra argumentos que según la Academia Real Española significa: razonamiento para probar o demostrar una proposición o para convencer de lo que se afirma o se niega, por el contrario, argumentar hace énfasis a la acción del verbo argumento.

Considero que con esta actividad, vi fortalecido mi marco de acción para superar uno de los diversos problemas que se pueden presentar en un espacio educativo tales como que la planeación no se llevara a cabo como estaba planteado, debido a diversos aspectos que fueron ajenos, por ejemplo, el simple hecho de que los alumnos se estaban adaptando a la nueva modalidad de tomar clases virtuales, por ende la mayoría de los educandos no contaban con una cuenta institucional y a

consecuencia de ello, no tenían acceso a la plataforma de Classroom, algunos aún no tenían teléfono propio y no se podían conectar a la hora establecida a las sesiones virtuales (es necesario comentar que en la escuela secundaria la falta de organización provocó que las sesiones virtuales se impartieran fuera del horario escolar en un horario de 7:30 pm a 8:30 pm).

Por consiguiente, los alumnos en ese horario se encuentran fatigados y es difícil captar su atención, por esa misma razón se implementaron y crearon actividades con ayuda de herramientas digitales persiguiendo el objetivo de mantener la atención del alumno y que se encuentren tomando apuntes, aportando e incluso leyendo en voz alta la información de las diapositivas además de realizar una aportación al tema o en algunos casos expresará su duda con el grupo para darle respuesta, además de establecer un ambiente de trabajo en donde el alumno se sienta cómodo e incluido con su participación activa, con ayuda del maestro obteniendo como resultado un ambiente donde el alumno se sienta en confianza de participar, expresarse de forma libre, sin miedo a burlas y a contestar erróneamente como producto de la sesión obtener que el alumno con motivación participe además de inculcar el respeto en el espacio educativo.

Debido a la falta de conexión a internet surgió la necesidad de grabar la explicación del tema tomando como apoyo la herramienta digital Genially (software que permite crear presentaciones animadas e interactivas), además la grabación se realizó con ayuda de la aplicación OBS Studio, la cual se tuvo que descargar en mi laptop para posteriormente realizar presentación de pantalla (Función de Google Meet) y así permitir que los alumnos la observaran mientras toman apuntes y aunque al principio fue buena idea, conforme iba avanzando la sesión los problemas virtuales se presentaban por ejemplo, el internet estaba fallando, el video se trababa o congelaba y en ocasiones el audio no se escuchaba.

Se debe agregar que las preguntas repetitivas que realicé durante toda la sesión fueron ¿Se sigue viendo mi pantalla? ¿Me escuchan? llevando como consecuencia que los alumnos no comprendieran el sonido de la grabación que en

este caso fue de mi autoría, es importante mencionar el dilema que causó su grabación debido a los sonidos externos que existían dentro y fuera de mi casa, posteriormente se tomó la alternativa de presentar el video a la par de realizar la explicación aunque se tenía el tiempo establecido de 50 minutos para impartir la clase virtual, en esa sesión solamente aproximadamente 20 minutos fueron efectivos, distribuyendo lo restante en el tiempo de tolerancia de tiempo para entrar a la clase, problemas técnicos, informe de actividades extraescolares etc.

De igual forma en las sesiones presenciales suelen presentarse diversas cuestiones extraescolares por ejemplo: las ceremonias cívicas, ensayos para actividades extraescolares, eventos deportivos etcétera, y aunque es imposible prever las interrupciones en clase de forma presencial o virtual, es necesario que el docente desarrolle habilidades para enfrentar los problemas anteriormente mencionados, durante la sesión aprendí que es necesario tener plan A, B y si es necesario C, a partir de ahí se comenzaron a tomar otras medidas respecto al tema principalmente opciones para solucionar el problema de conexión de internet, por ejemplo tener en dos o más dispositivos acceso a la reunión virtual (teléfono móvil, computadora y tablet) además de mantener activo WhatsApp en caso de emergencia o cierre inesperado de sesión y así avisar inmediatamente en los grupos de WhatsApp.

Un gran apoyo en el transcurso de las sesiones virtuales a partir del inconveniente previamente planteado, la maestra titular a cargo de mis prácticas docentes, significó un pilar fundamental a lo largo de mis prácticas desarrolladas en la escuela secundaria general Dionisio Zavala, además de enseñarme a trabajar en equipo, me dejó claro que su función no solamente era retroalimentar mis áreas de oportunidad, sino sacar una nueva y mejor versión de mí, además de guiarme para mantener la calma en problemas como estos, recuerdo perfectamente lo que me dijo “En algunas ocasiones las cosas no van a salir como las planeas, lo único que puedes hacer al respecto es desenvolver la habilidad para mantener la calma en cuanto se te presenten estos problemas, porque si te comienzas a estresar los

alumnos también lo harán, recuerda que ellos son una esponjita y absorben todo lo que les muestras, desde el contenido que se te asigna hasta las actitudes que muestras en casos como este.”

A partir de ahí, si existen problemas técnicos, lo que hago es continuar a pesar de las adversidades, o incluso tener a la mano mi teléfono en caso de que no se realice la presentación de pantalla, algún material que tenga preparado para la sesión e incluso que no se pueda enviar algún enlace que se requiere para la sesión entre otras más.

En vista de que los buenos usos que se le asigna a la tecnología se concretan para el profesorado en las acciones relacionadas con actividades escolares y de aprendizaje, la comunicación e interacción con otras personas, el entretenimiento, el desarrollo de la creatividad, la curiosidad y la investigación, siendo todas estas acciones importantes en la medida en que ayudan al adolescente a pensar y a crear su propia identidad a través de la información a la que tienen acceso. Para los adolescentes, la utilización de las TIC se asocia a valoraciones muy positivas referidas a su funcionalidad, rapidez, facilidad. (Sallán y Mercader, 2018, p.138).

Es necesario que el docente tenga la capacidad de implementar y adecuar las actividades según las necesidades de los alumnos, y así adaptarse al contexto social, educativo y económico, a lo largo de las practicas docentes se identificó que lo alumnos no cuentan con la motivación y posibilidades económicas que le permiten acceder a los ejercicios que se realizaban en línea durante las sesiones de clases, es por eso que se buscó la posibilidad de darles acceso sin el requisito de tener internet, era difícil debido a que la mayoría buscaba las posibilidades para tomar clases virtuales, pero en otros casos la falta de recursos y de dispositivos móviles en casa nos llevó a crear cuadernillos que pudieran recoger en la escuela secundaria y se entregaba y solicitaba cada semana con el objetivo de evaluarlos.

2.3 Secuencia tres: presentación creativa.

Fecha: 7 de diciembre del 2020

Aprendizaje esperado: Argumenta sus puntos de vista respecto al tema que desarrolla en un ensayo y lo sustenta con información de las fuentes consultadas. (Véase anexo L)

A lo largo de la sesión fueron útiles diversos apoyos visuales que serían útiles para ejemplificar la importancia de utilizar diapositivas creativas como apoyo visual para la sesión en clase, resultó favorable debido a que al utilizar la herramienta digital Genially la cual me permitió crear una presentación con animaciones alusivas a las fiestas decembrinas, a pesar de que el material contenía imágenes navideñas el propósito de informar y dar a conocer un tema establecido en el plan y programa para el grado de tercer año de secundaria se cumplió (Véase anexo M) , trayendo consigo la motivación y curiosidad de los alumnos a la par de desarrollar su creatividad para la toma de apuntes.

Para iniciar la sesión hablé de la importancia de colocar referencias bibliográficas además de utilizar citas textuales...

Df: El día de hoy vamos a ver las referencias bibliográficas además de algunos ejemplos.

Ao¹: Que bueno porque en el trabajo de historia nos pidieron una ficha de trabajo y tiene que llevar referencias bibliográficas.

Ao²: Ah sí es cierto

Aa³: Maestra y por qué son tan exigentes con eso de las referencias bibliográficas.

Df: Principalmente es para verificar que la información que plasmas en tu resumen, en tu ficha de trabajo e incluso en una investigación, sea verídica, por ejemplo, hay una página web que se llama Wikipedia en donde absolutamente todas las personas pueden editar la información, ¿tú crees que sea confiable?

(Alumnos en coro): No

Aa³: Ahora entiendo porque nos devuelven la tarea.

En el diálogo anterior se puede identificar que la mayoría de los alumnos no saben buscar información, seleccionarla y así redactar una referencia bibliográfica, gracias a ello realicé un énfasis en la actividad de cierre que consistía en ordenar los elementos de diversas citas proveniente de diversas fuentes (periódico, página web, libro impreso, libro electrónico, etcétera) y así los alumnos encontrarán solución a los ejemplos plasmados, además se les solicitó como producto final que redactaran la bibliografía de su libro de texto, de una revista etc. Por ende, además de aprender la teoría aprendieron a la par de la práctica.

Las actividades de cierre resultan ser fructíferas cuando se tiene como objetivo identificar los conocimientos que los alumnos obtuvieron a lo largo de la sesión, además de funcionar como espacio y momento para solucionar dudas. Es importante que el docente redireccione y replantee las actividades que están propuestas para lograr los objetivos y aprendizajes esperados además de hacer que el alumno se involucre simultáneamente para evaluar el aprendizaje.

Para el desarrollo de la sesión tomé capturas de pantalla a las diapositivas, copié y pegué a un documento de Word para posteriormente exportarlo a PDF, debido a que la herramienta digital no permite descargar ni exportar las creaciones que realices, por lo tanto, se priorizó en que los alumnos no tuvieran mayor problema para observar y la toma de apuntes. Así mismo, después de la explicación (Véase anexo N) además de la ejemplificación, se propuso una cita textual que estaba en desorden, la actividad consistía en que los alumnos la pusieran en orden tomando como apoyo la representación. (Véase anexo Ñ)

La actividad que se empleó como producto de la sesión, no se diseñó mediante una herramienta digital por lo tanto no permitió que los alumnos interactuaran con ella, aunque resultó interesante debido a que las indicaciones y el desarrollo de esta estaba plasmada en una, el simple hecho de mostrar diversas alternativas que pueden ser útiles como apoyo de la sesión o simplemente para mostrar el contenido e indicaciones resulta interesante debido a que ejemplificas con hechos que van más allá de sus utilidades para presentar, y servir de apoyo

visual, la actividad fue útil debido a que me permitió analizar que los alumnos conocen e identifican la estructura de diversas referencias bibliográficas, por ejemplo diferencian la editorial y el título del texto, además se seleccionó una guía acerca de la estructura para facilitar la comprensión de los alumnos.

Las actividades de cierre resultan ser fructíferas cuando se tiene como objetivo identificar los conocimientos que los alumnos obtuvieron a lo largo de la sesión, además de funcionar como espacio y momento para solucionar dudas. Es importante que el docente redireccione y replantee las actividades que están propuestas para lograr los objetivos y aprendizajes esperados además de hacer que el alumno se involucre simultáneamente para evaluar el aprendizaje.

El utilizar las herramientas digitales permite que el alumno cree una interacción con los ejemplos que se le presentan además de que relacione los conocimientos que se van adquiriendo conforme va pasando la sesión, por ejemplo, la herramienta digital Genially permite la creación de infografías, organizadores gráficos la cual permite sintetizar la información y que así el alumno acelere la comprensión del material proporcionado.

La importancia de utilizar cierto ejercicio para concluir la sesión, fue sumamente importante debido a que se invita simultáneamente al alumno a realizar una breve reflexión acerca de los aprendizajes obtenidos durante la sesión y es el momento adecuado en el cual los alumnos tienen la oportunidad de plantearse algunas dudas que no han sido resueltas durante la sesión además de que permite que el docente identifique las áreas de oportunidad de los alumnos para retomarlos en la siguiente sesión.

Algunas de las actividades que utilice para concluir las sesiones fue organizar una lluvia de ideas, relatar un escrito en donde respondan la siguiente pregunta ¿qué aprendí hoy?, organizar una secuencia de preguntas que pueden ser resueltas de forma individual para posteriormente compartir con el grupo, ejercicios acorde a lo que se explicó durante la sesión, entre muchas otras, aunque es recomendable

plantear ejercicios en donde el alumno tenga la oportunidad de expresarse oralmente o en este caso poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la sesión, a su vez los estudiantes realizan una breve autoevaluación para impulsar la formación integral.

Por otro lado, los anteriores ejercicios tienen la función de que el estudiante se puede percatar del progreso de su aprendizaje, sus áreas de oportunidad y a su vez integrar una actitud crítica para valorar el proceso de aprendizaje que se lleva a cabo al momento de explicar o ejemplificar un tema. “La evaluación puede concebirse y utilizarse como un fenómeno destinado al aprendizaje y no sólo a la comprobación de la adquisición de este.” (Santos, 1998) así mismo considero de importancia que los alumnos realicen una autoevaluación para comprobar que el aprendizaje que obtuvieron sea fructífero.

2.4 Secuencia cuatro: Rosca virtual.

Fecha:11 de enero 2020

Aprendizaje esperado: Comprende los requisitos de información y documentación que requiere el llenado de un formulario y los documentos probatorios adicionales que se solicitan. (Véase anexo O).

Esta sesión duro entre aproximadamente 40 y 45 minutos de los cuales 10 fueron empleados para desarrollar la actividad que me permitió identificar los conocimientos previos de los alumnos, con el objetivo de hacer más interactiva y didáctica la sesión emplee la actividad digital de una simulación de una rosca de reyes. Conocí la herramienta digital de la rosca virtual.com gracias a la plataforma de Tik Tok que además de ser un sitio de entretenimiento, valoro que el contenido que realizan los creadores digitales puede resultar educativo, según el interés u objetivo que persigas.

Al momento de indagar acerca de la herramienta digital aprecie el trabajo que llevó a cabo un maestro para la creación de la herramienta digital, su objetivo fue contribuir al aprendizaje de los alumnos, aunque también se podía utilizar para convivir con la familia debido a que permite la edición de los “castigos o premios”, el único inconveniente es que se tiene que realizar en el momento en que vas a presentar pantalla, debido a que solo se puede editar una vez y no nos permite salir y volver la página web, de lo contrario se pierde la información o en su caso la rosca virtual.

El utilizar la herramienta digital fue de utilidad debido a que me permitió identificar los conocimientos previos de los alumnos; la creación y edición de la actividad resultó de manera breve, dinámica y sencilla, debido a la accesibilidad de adecuación a la actividad a los temas establecidos en el plan y programa, así mismo funcionar como herramienta para indagar y reflexionar acerca de los aprendizajes obtenidos a lo largo de un proyecto académico, es útil para que el alumno realice una autoevaluación acerca del conocimiento adquirido durante el la sesión, además de ser una actividad que permite la interacción con el alumno y entre pares relacionando un tema y un objetivo en común.

Resulta interesante la disposición del alumno para trabajar con actividades digitales mostrando inquietud, asombro y curiosidad, debido al ambiente de trabajo virtual es accesible que el docente pueda implementar herramientas digitales que sean útiles para el aprendizaje del alumno e interacción entre pares. Para dar inicio a la sesión di a conocer las indicaciones que resultan útiles en el desarrollo del ejercicio posteriormente presenté pantalla y los alumnos dialogan acerca de la actividad

Aa¹: ¡Woow una rosca digital!

Ao²: ¿Cuál va a ser la actividad?

Aa³: ¿Y nosotros qué vamos a hacer?

Df: A ver, es una actividad digital, como pueden observar cada rebanada tiene asignado un número del 1 al 15, ustedes van a elegir un número, dependiendo de

su suerte puede arrojar un castigo que se basa en una pregunta de lo que vimos la sesión pasada o de lo contrario un premio, que puede ser un trabalenguas, chiste o adivinanza y ambos lo tienes que leer en voz alta.

Ao⁴: Yo quiero participar antes de que me ganen mi número de la suerte.

Aa¹: Ay no yo dije primero, yo quiero participar.

Df: La dinámica va a ser la siguiente: ustedes activan la opción de Google Meet de levantar la mano, conforme la activen ese será su orden de participación, Primeramente, quiero pedirles que anoten la respuesta en su cuaderno de la siguiente pregunta, posterior a eso la compartimos voluntariamente con el grupo.

Df: ¿Saben qué son los formularios?

Ao¹: Maestra, mmm, ¿puedo participar?

Df: por supuesto, te escuchamos.

Ao¹: Es que no se si esté bien, pero bueno, los formularios son cuestionarios que solicitan datos personales, por ejemplo, una vez yo quería solicitar una beca y me pidieron llenar un formulario con mis datos y todo.

Df: la idea la tienes, sin embargo, el ejemplo que me mencionas es una solicitud en tu caso, para beca.

Es evidente la necesidad del alumno acerca de identificar la diferencia entre una solicitud y un formulario, aunque el objetivo de la sesión eran los modos verbales que se incluyen en los formularios decidí incluir la disimilitud dentro de mi sesión.

Aa²: maestra la fecha para partir rosca ya pasó.

Df: Lo sé, lo sé, pero es una dinámica, dame un segundo para explicar; la siguiente actividad es una rosca, dentro de ella podemos encontrar castigos o premios, cada una de las rebanadas está enumerada, seleccionen un número y ordenadamente levantan la mano para participar y se les otorga la participación ¿ok?

Aos: (En coro) Sí maestra.

Inmediatamente después de dar las indicaciones los alumnos solicitaron participación activando la opción de levantar la mano en Google Meet, conforme se

iban terminando las rebanadas los alumnos se ponían más inquietos, gracias a la activa participación de los alumnos la clase fue fluida (Véase Anexo P) además de entretenida debido a la combinación que se realiza al momento de poner preguntas que permiten identificar los conocimientos previos de los alumnos y el juego.

Aa³: Awww ya se terminó la rosca verdad maestra.

Df: Sí, ¿Les gustó la actividad?

Ao⁴: A mí la verdad sí maestra, en mi casa no partimos rosca, mínimo no se perdió la tradición.

Df: Awww lo siento mucho, en la mía tampoco porque mis familiares no están completos y no es lo mismo sin ellos.

Mt: Ya no nos pongamos sentimentales, sólo fue una actividad, aunque nos hubiera avisado la maestra para traer el chocolatito caliente.

Además de indagar los conocimientos previos de los alumnos, reconocí que los alumnos incluyeron sentimientos al momento de llevar a cabo la herramienta digital por lo tanto, si el docente crea un vínculo entre el aprendizaje y las emociones de los estudiantes el rendimiento académico y la participación se dará por sí sola, es por eso que llegué a la siguiente reflexión: las emociones dependen de la recepción de aprendizaje o de la relevancia que el alumno muestra al momento en que es adquirido.

Proseguí a explicar el tema “modos verbales” con ayuda de una presentación en Power Point editada basándose en las diapositivas que están prediseñadas con ayuda de ejemplos de oraciones de cada uno de ellos, para finalizar la sesión, desarrolle una actividad grupal en la herramienta digital Learningsapps (Véase anexo Q) que consistía en la respuesta de ciertas preguntas acerca del tema visto durante la sesión, los resultados que obtuve de la misma fueron favorecedores debido a que de igual manera que con la rosca virtual los alumnos se mostraban participativos y en la mayoría de las cuestiones acertaban sus respuestas, percatándome de que el tema les había quedado claro.

Posteriormente como producto de la sesión solicité para concluir que ingresaran al link que se había enviado por Whatsapp en donde se tenían que relacionar los tipos de formularios y algunas definiciones de los mismos desarrollada en la herramienta digital de Educaplay, la cual resultó sencilla de crear debido a la fácil manipulación de la herramienta digital además de la simplicidad de compartir el link para que los alumnos puedan ingresar de forma directa y práctica a la plataforma de Educaplay para que se realice la actividad que consiste en emparejar el nombre del tipo de formulario concepto y el ejemplo que se muestra gráficamente, así mismo establece un tiempo limitado.

Es importante destacar que el implementar dichas herramientas digitales fue de gran utilidad debido a que me facilitó identificar, conocimientos previos además de generar un momento de reflexión que permite que los alumnos realicen una breve autoevaluación acerca de los conocimientos que obtienen a lo largo de la sesión, es importante que los alumnos aprendan a poder aplicar el conocimiento y ser resolutivo debido a que conforme avanza el tiempo, el contexto, sus necesidades y posibilidades demandan que el alumno desarrolle diversas competencias, destrezas, conocimientos y maneje diversas herramientas que sean útiles para el futuro; Por ejemplo, si hacemos una comparación de la década de los noventa es muy poco común que los adultos manipulen un dispositivo móvil ya sea para entretenimiento o para buscar información educativa, es por eso que se busca que los alumnos sean individuos que pueden adaptarse a diversos contextos según se le demande.

Al finalizar se solicita que los alumnos tomen captura de pantalla para evidencia de la actividad, concluyó que cumplió su objetivo debido a que los alumnos contestan de forma correcta y lo terminan de responder antes de 3:00 min en su totalidad, además que a los alumnos les genera adrenalina el tener un cronómetro en la parte superior de su pantalla que les recuerda el tiempo que les resta. (Véase anexo R)

2.5 Secuencia cinco: Diversidad de diseños en Power Point

Fecha: 01 de marzo del 2020

Aprendizaje esperado: Identifica la forma en que la literatura refleja el contexto social en que se produce la obra. (Véase anexo S)

Para iniciar la sesión la cual duró entre 40 y 45 minutos, de los cuales treinta fueron efectivos, plantee las siguientes preguntas con el objetivo de identificar los conocimientos previos de los alumnos

Df: ¿Qué es el renacimiento?

Ao: Es la época en donde se escribieron poemas.

Df: Así es, para que te quede un poquito más claro es un movimiento cultural y artístico.

Aa: Ah sí, también se hicieron obras en pintura y se escribieron experimentos que se realizaron, verdad maestra.

Df: Efectivamente, una de las características del renacimiento es que el hombre sea el centro del universo y los renacentistas estaban seguros de que todo se podía sustentar con ayuda de la razón y la ciencia.

Df: Menciona dos características del renacimiento.

Aa: Que se fundamentaban en la ciencia para explicar algo y no solo se enfocaban en lo religioso.

Df: Mju, muy bien, ¿alguien más?

Ao: pues es que las costumbres e incluso en sus hábitos para escribir y la pintura iban cambiando ¿no?

Df: Así es, cada movimiento cultural conforme iba avanzando el tiempo modificaban sus creencias, tradiciones, hábitos e incluso la forma de darle explicación a algunos hechos o fenómenos naturales.

Con ayuda de las anteriores preguntas identifique que los alumnos tenían claro que conforme avanza el tiempo progresa el arte, la poesía, la música etcétera,

además los estudiantes ya tenían una semana trabajando el contenido con la maestra titular, aunque me pareció importante retomar los conocimientos para identificar un punto de partida y si fuese necesario retomar los contenidos anteriores.

Para el desarrollo de la sesión elaboré una presentación en Power Point que simulaba el video juego de Pac-man, gracias a las animaciones que puedes insertar en las diapositivas se crea un efecto de movimiento. Trabajar en la herramienta digital de Power Point presentó un reto para mí debido a que establecí como meta personal innovar en el contenido que se plasma en las diapositivas con el objetivo de mostrar que se puede cambiar de diseño y que resulta interesante e innovador las diversas creaciones que la plataforma te permite diseñar.

En algún momento de la edición del material visual, resultó estresante debido a que el texto no se mantenía en su lugar, las animaciones no se aplicaban a tiempo el formato de la fuente y de su tamaño no es permanente, entre muchas cosas más, aunque también me permitió observar algunas de sus ventajas, por ejemplo el presentar pantalla resulta fácil y práctico, puedes señalar el texto con un puntero que se encuentra en la esquina superior izquierda, que utilicé en algunas ocasiones para que los alumnos siguieran la lectura que alguno de sus compañeros estaba realizando en voz alta, además permite el subrayado al momento de presentar y su accesible resguardo entre otras.

Proseguí a explicar el tema con ayuda de una presentación en Power Point que contiene diapositivas coloridas y animadas con el objetivo de que al alumno le llame la atención de forma visual, saliendo de la rutina en donde algunos de los profesores utilizan las diapositivas como herramienta de apoyo hacia el tema, en cambio, me enfoque que la presentación formará parte de un complemento de la sesión y que los alumnos comprendieran que es posible crear una extensa variedad de diseños que vienen preestablecidos (Véase anexo T)

Como se puede observar a la imagen se utilizan estilos variados, además de que se complementó con una diapositiva que estaba inspirada en el juego de Pac-man en donde la dinámica consistió en lo siguiente: se ejemplificaba una palabra que se utilizaba en el renacimiento y se comparaba con el lenguaje coloquial que se utiliza en el siglo XXI y por lo tanto surgió una breve conversación grupal respecto a las palabras que utilizan las personas adultas.

Ao: mi abuelita paterna utiliza la palabra “haiga” para decir haya.

Df: Claro el léxico se modifica, aunque el significado sea el mismo.

Aa: ¡Ay mi abuelito también! agrega la letra “s” a algunas palabras: Fuistes, dijistes, hicistes, comistes.

(se escucharon murmullos en donde se percibía que los educandos compartían la misma idea)

Df: A ver, a ver a un solo tiempo porque no logro escucharlos, es relevante que ya identificaron la importancia de las variantes lingüísticas ¿cuáles son?

Aos: (al mismo tiempo) léxico y semántica.

Df: ¿A qué hace referencia el léxico?

Aos: (al mismo tiempo) al vocabulario

Df: ¿Y semántica?

Aos: (al mismo tiempo) al significado.

En el anterior dialogo grupal, pude observar que los alumnos identificaron la diferencia entre léxico y semántica que fue el objetivo de la sesión. Considero que gracias a que encuentran ejemplos en su contexto social resulta de forma sencilla relacionar los conocimientos que adquieren con los que ya poseen.

Cuando el alumno carece de conocimientos indispensables para adquirir los nuevos, entonces se utilizan los organizadores previos que se basan en organizar los aprendizajes que adquiere, los organizadores pueden ser de dos tipos según del conocimiento que tenga el alumno (García, 2001):

1) Organizador expositivo. Se emplea en aquellos casos en que el alumno tiene muy pocos o ningún conocimiento sobre la materia. Su función es proporcionar los inclusores necesarios para integrar la nueva información, procurando que éstos pongan en relación las ideas existentes con el nuevo material.

2) Organizador comparativo. En este caso el alumno está relativamente familiarizado con el tema a tratar o, al menos, éste puede ponerse en relación con ideas ya adquiridas; en tales circunstancias, la función del organizador previo es proporcionar el soporte conceptual y facilitar la discriminabilidad entre las ideas nuevas y las ya aprendidas, señalando similitudes y diferencias.

Para concluir es necesario reflexionar que los docentes debemos de ser conscientes de implementar diversas herramientas digitales que permitan la enseñanza de la asignatura o así mismo su evaluación y fortalezcan las áreas de oportunidad, además de crear la iniciativa de indagar las funcionalidades que se les da a las herramientas digitales y ampliar el conocimiento acerca de las modalidades de su uso e innovar en los diseños que se pueden crear dentro de la herramienta digital, además es importante que el docente se enfoque en las ventajas de trabajar con las herramientas digitales y analizar alternativas para solucionar las deficiencias.

2.6 Secuencia seis: Programa de radio

Fecha: 3 de marzo del 2021

Aprendizaje esperado: Jerarquiza y discrimina información para producir un programa de radio. (Véase anexo U)

La herramienta digital que utilicé para crear material audiovisual fue Power Point debido a que me da acceso a insertar audio, video y letras con animaciones. Estimo que Power Point es una herramienta que nos puede resultar didáctica dependiendo de los usos y funcionalidad que le otorgues, en este caso se utilizó para ejemplificar la estructura del programa de radio que además de insertar en una

sola diapositiva el concepto, la definición y un ejemplo en audio o video y así el alumno identificara la estructura dando como producto que los alumnos entregaran un programa de radio de duración mínimo cinco minutos que incluyera los elementos y estructura, posteriormente di inicio a la sesión tomando como guía tres preguntas con el objetivo de realizar una discusión grupal con ayuda de las respuestas que se iban obteniendo cronológicamente:

Df: ¿Qué es un programa de radio?

Ao¹: Es para entretener y difundir información.

Aa²: Yo conozco una estación en donde normalmente comparten avisos acerca de la capital, hablan de gastronomía, moda e incluso temas educativos, entonces podría responder que comparte un gusto o un tema en común y supongo que las estaciones se clasifican probablemente en edad, interés y género.

Df: Muy interesante, Aa² ¿Cuál estación de radio escuchas y por qué?

Aa²: Yo escucho la 105.7, es que mi abuelita vive con nosotros y es la que a ella le gusta, dice que porque no ponen tantos comerciales.

Df: ¿Si tuvieras oportunidad de asistir a un programa de radio, sobre qué tema hablarías?

Ao³: Yo hablaría de situaciones comunes, lo que se vive día a día, pero que todo sea corto porque después nada más hablan y no ponen canciones y a veces las pláticas llegan a fastidiar.

Es evidente que la mayoría de los alumnos en su participación se expresan con bastante facilidad además de la emoción que les causaba hablar sobre temas que permitan el desarrollo de algunas de sus habilidades. Por lo tanto, al momento en que se le solicita al alumno que elabore un programa de radio, dando como opción que hablaran acerca de una cultura o de un tema de interés social, a los alumnos les llama la atención y esperan entregar el producto final para poner en práctica sus habilidades tanto de redacción al escribir el guion de radio y expresión oral y sus habilidades para grabar el programa y editarlo, por ende, los resultados obtenidos fueron satisfactorios debido a la entrega de trabajos en su mayoría en

tiempo y forma además de cumplir con los requisitos según la rúbrica previamente planteada, es importante mencionar que algunos de los alumnos se enfrentaron a problemas técnicos debido a que su teléfono no contaba con espacio para grabar y editar una nota de voz.

Algunos de ellos elaborados con ayuda de su familia obteniendo como resultado que los padres de familia se sientan involucrados en el aprendizaje de los alumnos además de que a la vez el padre de familia o tutor esté en relación constante con el trabajo que se realiza en la sesión y que analice la eficacia que se obtiene cuando los alumnos llevan a cabo actividades en donde desarrollen una habilidad, por ejemplo las que se trabajaron con ayuda del proyecto son: la expresión oral y escrita debido a que anteriormente se seleccionó un tema de interés social, se efectuó una breve búsqueda de información en donde se recuperaron datos provenientes de diversas fuentes , se concretó la selección de información que resultaría útil para exponer en el programa de radio, es por eso que los alumnos extienden el ingenio de la indagación y selección de la información obtenida.

De igual forma se utilizó la herramienta digital “Power Point” para explicar el tema incluyendo audio y texto para su ejemplificación. (Véase anexo V). El propósito de incluir texto, videos y audio fue para abarcar los diversos estilos de aprendizaje a la par de ejemplificar el tema.

Para continuar con el proyecto, el día 8 de marzo del 2021 expliqué la definición y estructura de guion de radio tomando como apoyo una presentación en “Power Point”, en donde de igual forma se busca que los alumnos conozcan las diversas funciones que nos muestra la herramienta y quitar la idea errónea a los estudiantes de que la herramienta se presenta un tanto monótona y en cierto punto te limita para que realices algunas actividades, de igual forma el día 10/03/2021 se utilizó dicha herramienta debido a la facilidad en la que se puede presentar de forma virtual, además de la accesibilidad en exportar documentos a PDF.

Para posteriormente enviarlos al grupo de Whatsapp y a la plataforma de Classroom, esto se hizo debido a que no todos los estudiantes de ambos grupos tienen la oportunidad de conectarse a una sesión virtual, por ende, se sube en archivo PDF para la lectura de estos sea más accesible y que no exista necesidad de descargar otra aplicación para poder abrir programas como Word, Excel, Power Point etc. Con ayuda de la exportación a PDF los alumnos no tienen la necesidad de descargar el archivo y gracias a esto no se satura la memoria de archivos escolares.

Para concluir el proyecto el día 17 de marzo del 2021 se redactó el guion de radio de forma grupal (Véase Anexo W), permitiendo el espacio de videollamada para que los alumnos tuvieran oportunidad de aclarar dudas además de presentar la rúbrica con la cual se iba a calificar el proyecto final, los alumnos tenían conflicto debido a la controversia de utilizar un lenguaje formal y realizaban preguntas similares a las siguientes: ¿En qué momento puedo utilizar el lenguaje informal? ¿Cuál es la consecuencia de utilizar un lenguaje formal en un programa de radio en donde solo se realizan complacencias y ponen música? entre otras.

Es por lo que los ejemplos a partir de la explicación suelen ser muy importantes debido a que los alumnos requieren seguir un modelo algo similar a una guía para que las indicaciones le sean más claras.

2.7 Secuencia siete: Simulación del juego del ahorcado

Fecha: 24 de marzo del 2021

Aprendizaje esperado: Utiliza el concepto de sinónimos y antónimos como recurso para construir crucigramas. Establece relaciones entre conceptos en un mapa conceptual. (Véase anexo X)

El juego se editó en la herramienta digital LearningApps que al ser gratuita permite la creación de diversos juegos didácticos, por ejemplo, emparejar

elementos, clasificación en grupos, ordenar en una línea temporal, ordenar, ejercicios de respuesta abierta, preguntas de opción múltiple, ¿quieres ser millonario?, puzle de preguntas, crucigrama, entre otras.

Para el inicio de la sesión seleccioné el juego del ahorcado, debido a que la edición resulta breve y sencilla, incluso trabajar con ella resulta dinámico para los alumnos y mantiene atentos a los educandos, además permite que la mayoría del grupo participe, debido a no ser un nivel complicado del trabajo, por lo tanto, respetan el turno de participación, la pantalla muestra los alumnos la pregunta o el inciso, mientras que modifica el tradicional juego del ahorcado por una flor la dinámica de participación fue la siguiente: los alumnos decían letras, si dicha letra no estaba entre las que se buscaban se borraba un pétalo de una flor, la participación fue activa y ordenada gracias a la función de Google Meet en donde se “levanta la mano” y automáticamente jerarquiza y da un orden a los alumnos conforme activen la función y así el docente en formación puede otorgar la participación.(Véase anexo Y).

Df: A ver, la siguiente actividad es una simulación del tradicional juego del ahorcado.

Ao¹: Ah si solo que actualizado (se ríe)

Df: No, no actualizado porque la dinámica es la misma, pero si presentado en otro medio, la primera palabra es: Representación gráfica que agrupa un conjunto de significados.

Ao²: Diccionario (se ríe)

Df: En primer lugar, solamente es elegir una letra y no, no es el diccionario.

Ao³: Libro (se ríe)

Df: ok por lo que veo no le gustan este tipo de actividades, un chiste más y anulo la actividad.

Aos: (Coro) ¡Ya cállense!

Aa³: maestra yo quiero participar

Df: Adelante

Aa³: mmmm la letra “o”

Gracias a la aclaración que se hizo los alumnos dejaron de hacer burlas y comenzaron a participar efectivamente, el hecho de que la mayoría del grupo pedía que dejaran de jugar porque no querían que se anulara el ejercicio me permitió identificar que la actividad resultó relevante, dinámica e interesante además de que tiene conocimiento acerca de la diferencia entre significados de antónimos y sinónimos, a pesar de que no conozcan el significado.

Se continuó trabajando con la herramienta digital, pero se planteó la siguiente pregunta: ¿Cuál es el sinónimo de oscuro?

Aa⁴: ¡b maestra, la letra b!

(se elimina un pétalo de la flor)

Aa⁴: ¡aaaay! Estaba segura de que era blanco.

Df: ¿Estabas segura de que?

Aa⁴: de que la palabra es blanca.

Df: a ver vamos a leer nuevamente la pregunta...

Aos: (coro): ¿Cuál es el sinónimo de oscuro?

Df: exacto (con la flecha de la pantalla señalo la palabra, sinónimo)

Aa⁴: ay no presté atención al leer, es sinónimo, no lo contrario.

Ao⁵: entonces ya sé la respuesta.

Aos: yo también maestra, yo también.

Df: a ver Ao¹ ¿cuál es la respuesta?

Ao¹: La respuesta es negro, porque el negro está considerado como uno de los colores de la gama de los oscuros, por lo tanto, pienso que es negro, no hay color más oscuro que el negro.

A pesar de que al inicio de la sesión el alumno número uno se mostraba apático para participar en la actividad, al observar que sus compañeros estaban participando activamente, de igual manera comenzó a participar diciendo letras e incluso palabras que tenían relación con la pregunta planteada, así mismo me permitió reflexionar acerca de la actitud que los alumnos muestran frente a una actividad en donde no se presta atención a las indicaciones y comenzar a hacer la

actividad a su ritmo de su trabajo, sin embargo al momento de dar las indicaciones: hablar una persona al mismo tiempo, levantar la mano para participar, respetar la aportación de los compañeros, resulta relevante para que la dinámica de clase se siga conforme a lo establecido. (Véase anexo Z)

Además implementar una actividad interactiva que la mayoría de los alumnos conocían de forma tradicional, resulta relevante presentárselos en versión digital y con otros objetivos, además de ampliar la visión acerca de las actividades didácticas, que la mayoría de los estudiantes considera que se utilizan para entretener o para crear un rol de juego, sin embargo las actividades didácticas cumplen con la función de promover y facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes y así reconozcan, aprendan y apliquen el contenido que se les muestra o se les ejemplifica con la actividad digital.

CONCLUSIONES

Ante la contingencia sanitaria derivada de la pandemia COVID-19 el uso de herramientas digitales fue necesario para el desarrollo del trabajo docente. El estudio de este tema permite reconocer la importancia de las herramientas digitales como recurso para la enseñanza y aprendizaje del español, pues hoy en día los estudiantes de educación secundaria tienen muchas facilidades para acceder a ellas.

Es interesante conocer cómo algunas de ellas se pueden utilizar para crear contenido que sirve como apoyo para las diversas asignaturas que se llevan a cabo a lo largo de la educación secundaria o vida académica del ser humano, Por otro lado, es necesario utilizar herramientas digitales con el propósito de identificar los conocimientos previos de los estudiantes para que el docente, modifique en caso de ser necesario, la planeación de su clase.

El estudio de este tema me permitió explorar y conocer las siguientes herramientas digitales, Canva, Learningapps, Educaplay, Rosca virtual.com, Genially, Power Point las cuales fueron útiles para desarrollar material visual, audiovisual e incluso para motivar y promover la participación de los adolescentes. Por otro lado, es necesario hacer adecuaciones a partir de las características y necesidades grupales, así como también la modalidad de trabajo. Lo anterior me permite afirmar que es fundamental que los docentes tengan la iniciativa de trabajar e implementar diversas herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje del español en educación secundaria.

Por lo anterior, considero importante, no solo implementar herramientas digitales que favorezcan la enseñanza del español, sino crear, diseñar o modificar actividades interactivas para despertar el interés de los alumnos por la asignatura. Asimismo, reconozco que las indicaciones para la realización de alguna tarea o actividad deben ser claras y precisas; puesto que, de no ser así, el propósito de la clase, no se logrará.

Respecto a las ventajas de utilizar herramientas digitales para la enseñanza del español puedo decir que permiten flexibilizar la enseñanza, fomentar el trabajo en equipo, incrementar la motivación y renovar los métodos de aprendizaje y sus procesos, mientras que algunas de sus desventajas son: la distracción que parte de las actividades, la falta de adecuación a contenidos establecidos, la mala conexión a internet, la nula o escasa participación de los adolescentes debido a diversos factores como falta de datos móviles, dispositivo móvil e incluso confianza para hablar en público frente a un monitor. Por otro lado, es importante destacar que el contexto social y grupal no fueron un obstáculo para la implementación de las herramientas digitales ya que estas pueden aplicarse, según las ajustemos a los contenidos de aprendizaje tanto en modalidad virtual como presencial generando ambientes agradables de trabajo.

En cuanto a la evaluación del aprendizaje no es una tarea fácil; es uno de los retos que debo enfrentar en el ejercicio docente, ya que es necesario seleccionar y/o diseñar instrumentos que permitan involucrar a los adolescentes desde la coevaluación hasta lograr que se hagan responsables a partir de la autoevaluación de sus habilidades y conocimientos.

El investigar, seleccionar y aplicar herramientas digitales con alumnos de tercer grado de educación secundaria, me ha permitido valorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, así como fortalezas y áreas de oportunidad en el desempeño docente que se presentaron durante las jornadas de práctica y que aún es necesario trabajar para consolidar un estilo docente.

Asimismo, debo hacer partícipe al alumno de su aprendizaje al implementar diversas actividades, material de apoyo; o en la creación y edición de diversos ejercicios digitales que funcionen como material visual o audiovisual, de tal manera que las herramientas digitales sean útiles no solo para la enseñanza sino también para el aprendizaje de la asignatura.

Finalmente, entiendo que para ser un docente del siglo XXI no basta con haber concluido la formación inicial docente, se requiere estar en constante

preparación para tener las herramientas necesarias para enfrentar los diferentes problemas y estudiantes que tendré bajo mi responsabilidad ya que como dice John Cotton “Quien se atreve a enseñar nunca debe dejar de aprender” y este será mi mayor reto en el ejercicio docente.

BIBLIOGRAFÍA

- Area, M., Cepeda, O. González, D. y Sanabria, A. 2010. Un análisis de las actividades didácticas con TIC en aulas de educación secundaria. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, pp. 196.
- Arévalo Zamudio, J. & Hernández Luviano, G. (1998). Multimedia educativo. Javier Arévalo Zamudio y Guadalupe Hernández Luviano (coords.), Didáctica de los medios de comunicación. Lecturas, México, DGMMyME-SEP, pp. 26.
- Bastida-Bastida, D. (2019). Adaptación del modelo 5E con el uso de herramientas digitales para la educación: propuesta para el docente de ciencias. Revista Científica, 34(1), 73-80. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/cient/n34/2344-8350-cient-34-00073.pdf>
- [Bottentuit Junior, J.B.; E.S. Lisboa y C.P. Coutinho \(2011\), O Infográfico e as suas Potencialidades Educacionais. QUAESTIO. Revista de Estudos em Educação 13\(2\): 163-183. Disponible en la web: http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php?journal=quaestio&page=article&op=view&path%5B%5D=695](#)
- [Cassany, D. Luna, M y Sanz G. \(1994\). Enseñar Lengua. Barcelona; Graó](#)
- Chan, M. E. (2005). Competencias mediacionales para la educación en línea. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 7 (2) Disponible en <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/190/329> [consulta 2021, 19 de septiembre] del Instituto Tecnológico de Monterrey, México: Ediciones Castillo.
- Educativos, 11(1), 73-94.
- Flores, I., González, G. y Rodríguez, C. (2013). Estrategias de enseñanza para abatir la apatía del alumno de secundaria. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 10(1), 1-8.

- García, J. A. (2001). Aprendizaje por descubrimiento frente a aprendizaje por recepción: La teoría del aprendizaje verbal significativo. Cuaderno Psicología Educativa. UCLV.
- Hall D. M. (1982). Dinámica de la acción de grupo. Traducida por Diego Bugada. México: Editorial Herrero Hermanos. 4ta Edición p.p 9.
- Hernández, I., Recalde, J., & Luna, J. (enero de 2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. Revista Latinoamericana de Estudios. Recuperado de: [http://vip.ucaldas.edu.co/latinoamericana/downloads/Latinoamericana11\(1\)_5.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/latinoamericana/downloads/Latinoamericana11(1)_5.pdf)
- INEGI. (24 de mayo de 2015). Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tcs en hogares, ENDUTIH. Obtenido de Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tcs en hogares, ENDUTIH. http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/promo/dutih2015_diseno.pdf
- ¿Qué son las herramientas digitales y cuáles son las más usadas hoy? (s. f.). BuscaCarrera. Recuperado 18 de noviembre de 2021, de <https://buscacarrera.com.co/articulos/que-son-las-herramientas-digitales-y-cuales-son-las-mas-usadas-hoy.html>
- Mineduc (2009). Orientaciones para la Implementación de los Programas Pedagógicos de los Niveles de Transición. Recuperado de: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.junji.gob.cl/wp-content/uploads/2016/06/Orientaciones-para-la-implementaci%25C3%25B3n-de-los-programas-pedag%25C3%25B3gicos-de-los-niveles-de-transici%25C3%25B3n.pdf&ved=2ahUKEwif_OSnvOvAhWPQs0KHS-IChoQFjABegQIAxAC&usq=AOvVaw2p9sRbn3_I6_PB5eFnB2F

Nemours. (2010). Dar Indicaciones Claras. Recuperado de <https://www.nemours.org/content/dam/nemours/wwwv2/filebox/service/health/parenting/tips/1indicaclara.pdf>

Núñez, J. (30 de abril de 2020). Profesores en cuarentena. Santillana. Recuperado de: <https://santillana.com/es/articulo-completo-profesores-en-cuarentena/>

Palomares, A. (2011). El modelo docente universitario y el uso de nuevas Pametodologías en la enseñanza, aprendizaje y evaluación. Revista de Educación, 355, 591-604.

Sallán, J. y Mercader, C. (2018). Uses and abuses of ICT in adolescents. Revista de Investigacion Educativa, 36(1), 125–140. Recuperado de: <https://doi.org/10.6018/rie.36.1.284001>.

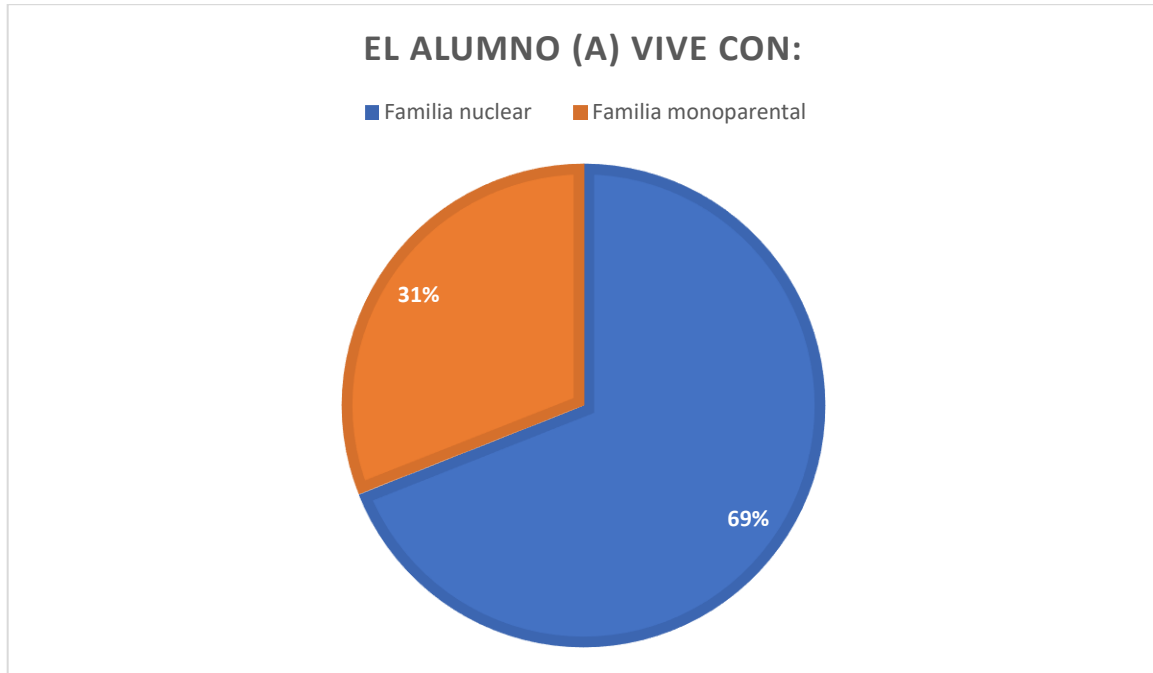
Santos, Miguel, “Una flecha en la diana. La evaluación como aprendizaje”, en [Andalucía Educativa, N° 34, Universidad de Málaga España, 2002, p. 7.](#)

Secretaria de Educación Pública. (2018). ¿Sabes qué es el Consejo Técnico Escolar (CTE)? (¿p. <https://www.gob.mx/sep/articulos/sabes-que-es-el-consejo-tecnico-escolar-cte?idiom=es>).

SEP. (2017). Rasgos del perfil de egreso de la educación secundaria. La evaluación de los aprendizajes en el aula y en la escuela. Modelos de uso de las TIC. Principios Pedagógicos. En SEP Aprendizajes Clave para la educación integral Lengua Materna Español Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, SEP, México, pp. 10 y 11.

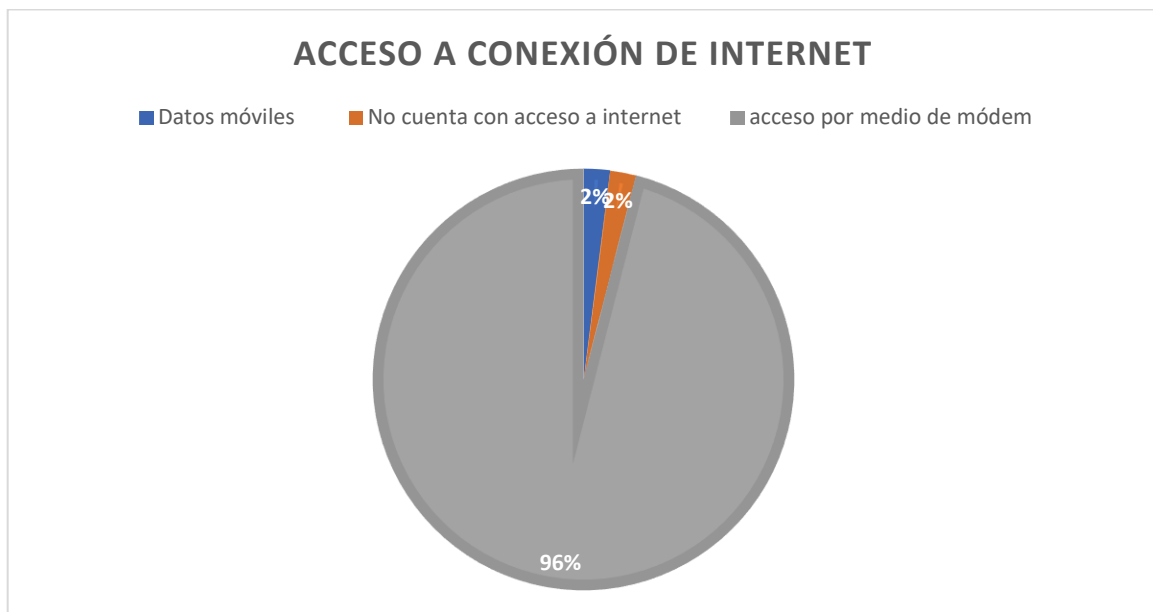
ANEXOS

Anexo A



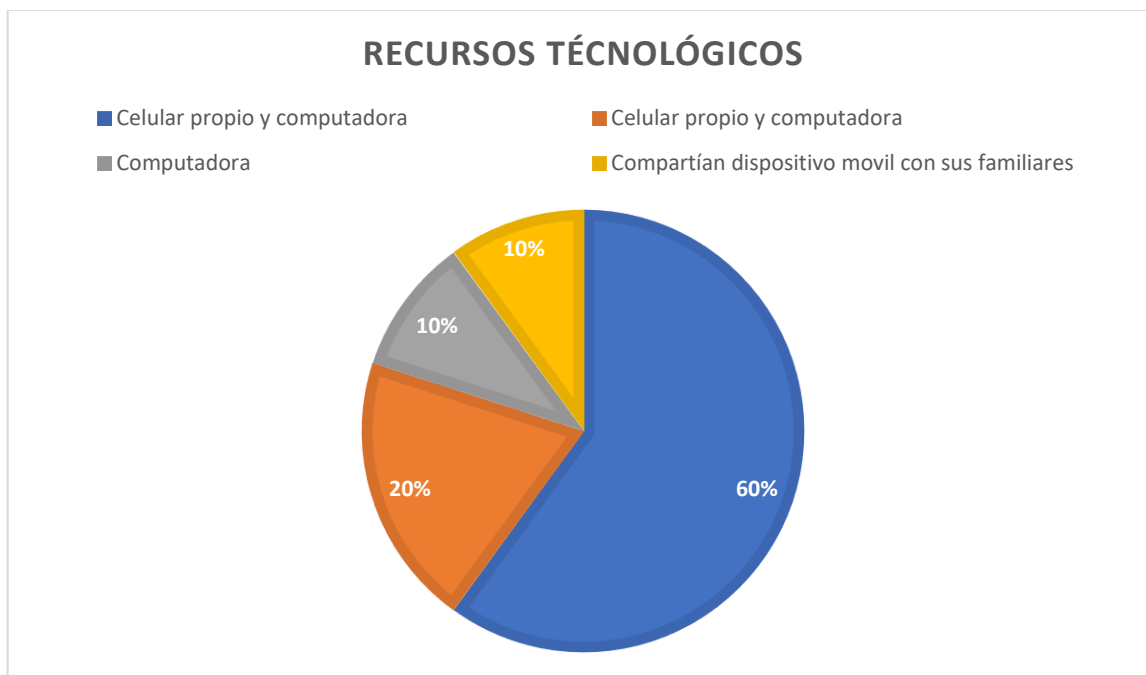
Encuesta aplicada a los alumnos para indagar su contexto social

Anexo B



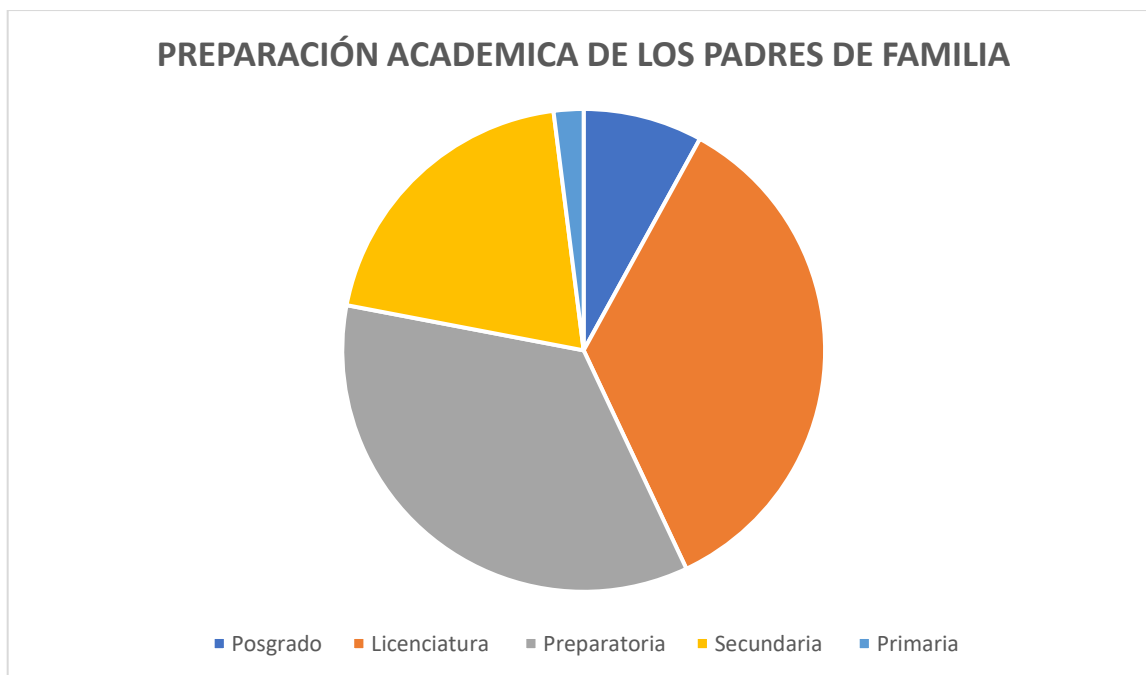
Encuesta aplicada a los alumnos para indagar su contexto social.

Anexo C



Encuesta aplicada a los alumnos para indagar su contexto social

Anexo D



Encuesta aplicada a los alumnos para indagar su contexto social

Anexo E

GRADO: <u>3º</u>		GRUPO: <u>"C" y "D"</u>	FECHA: <u>26 al 30 de octubre 2020</u>
"Tema: Impacto de mensajes publicitarios"			
AMBITO	PROPOSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	
Participación social	General: que el alumno realice una <u>interpretación de</u> los datos obtenidos al realizar una encuesta para conocer el impacto de los mensajes publicitarios. Didáctico: Que el alumno organice e interprete los resultados obtenidos de una previa investigación para posteriormente plasmarlos en graficas que muestren el impacto de estos.	<ul style="list-style-type: none"> Analiza, interpreta y organiza los resultados de una encuesta en un informe 	
PRÁCTICA SOCIAL DEL LENGUAJE			
Analizar el efecto de los mensajes publicitarios a través de encuestas.		ENFOQUE POR COMPETENCIAS	
PRODUCTO FINAL		Actitudes: que el alumno tenga disposición para aprender cosas nuevas, adquirir nuevas ideas y nuevas experiencias.	
Presentar un informe de una encuesta.			
SESIONES			
4			
ACTIVIDADES DIDÁCTICAS		MATERIAL DIDÁCTICO Y /O RECURSOS DE APOYO	PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO
26/10/2020 Sesión 1 Nombre del programa: "Un panorama para la discusión organizada" Propósito: Que el alumno identifique el uso de las graficas para interpretar resultados con ayuda de una presentación en Power Point. Inicio: Da indicaciones para llevar a cabo la actividad para indagar los conocimientos previos del alumno, consiste en una actividad digital que se basa en preguntas con opción múltiple para generar una discusión grupal con las respuestas obtenidas.		Carrera de caballos: https://learningapps.org/watch?v=phvy1tssn21 Power Point Canva: https://www.canva.com/design/DAELaM11o5U/share/preview?token=D_LUMACeS-L0RvTmrc8kAw&role=EDITOR&utm_content=DAELaM11o5U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton	Apuntes de la sesión

Anexo F

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a navigation bar with options like 'Buscar aplicaciones', 'Explorar aplicaciones', 'Crear aplicación', and 'Crear colección'. Below this, the game '¿Qué es una gráfica?' is displayed. The game area has a colorful background with trees and a horse. A question box asks '¿Qué es una gráfica?'. Below it, there are four answer options, each in a white box with a checkmark icon: 'Representación de datos cuantitativos', 'Texto narrativo', 'Mapa conceptual', and 'Colección de imágenes y texto.'. The score '0/1' is visible on the right side of the game area.

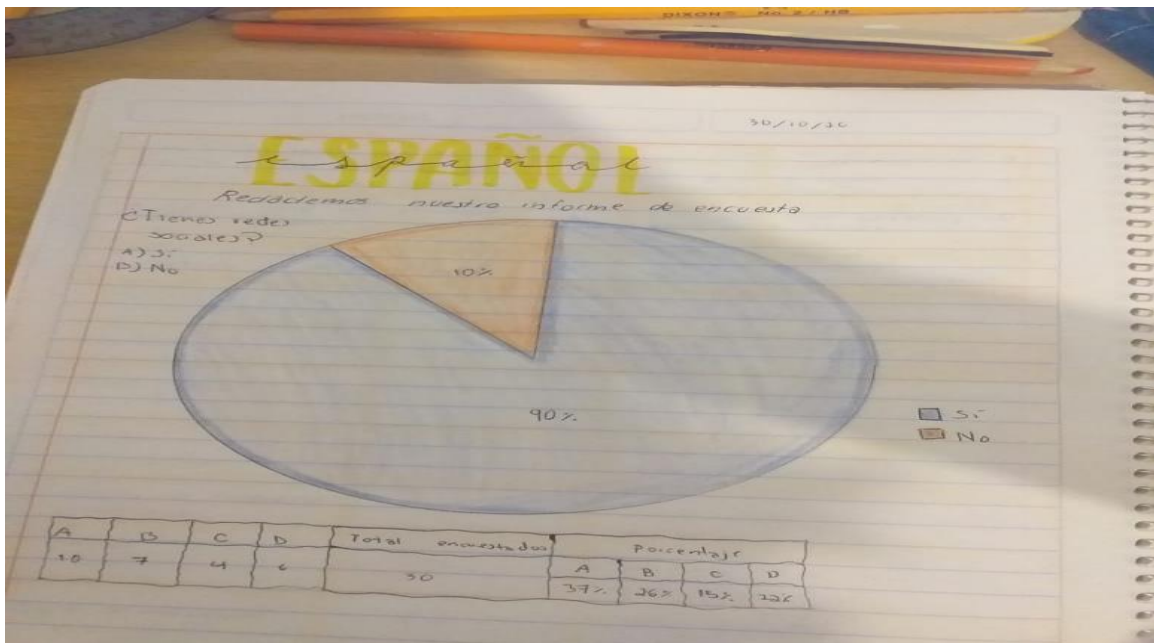
Actividad desarrollada en la herramienta digital Learningapps llamada "carrera de caballos"

Anexo G



Presentación animada desarrollada en Power Point

Anexo H



Actividad realizada por un alumno, en donde se percibe que el producto solicitado no cumple con las características solicitadas, a causa de la falta de ejemplificación del tema

Anexo I

ESCUELA SECUNDARIA: Dionisio Zavala Almendarez

CLAVE DE LA ESCUELA:
24DES00187

GRADO: 3º

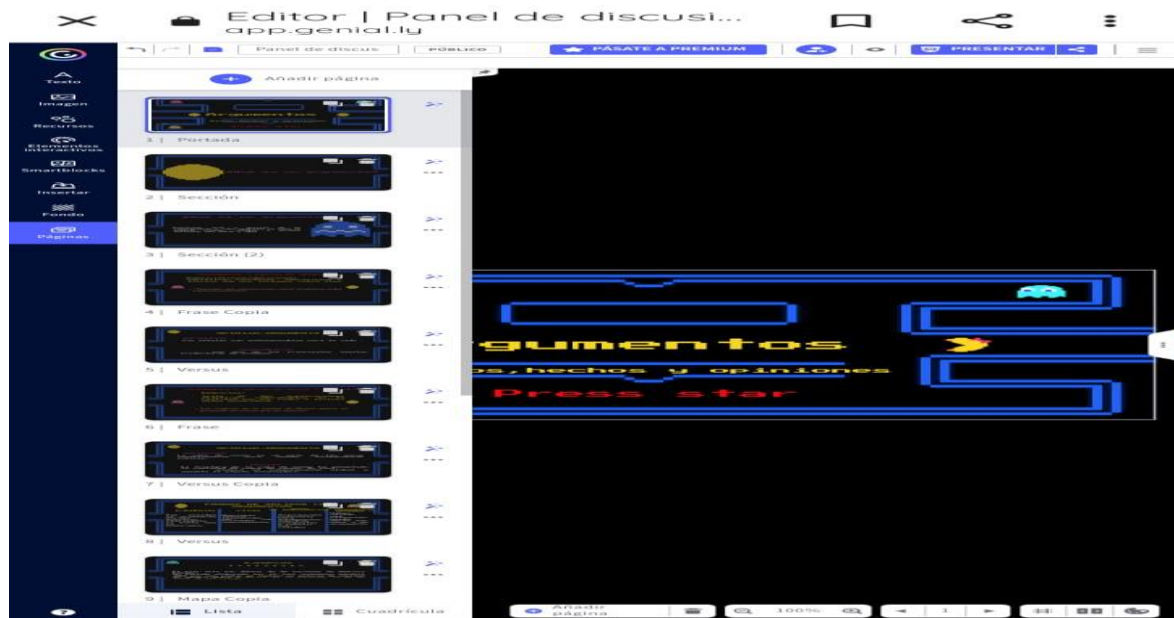
GRUPO: "C" y "D"

FECHA: 09 al 13 de noviembre de 2020

“Tema: Discusión de un tema de discusión”

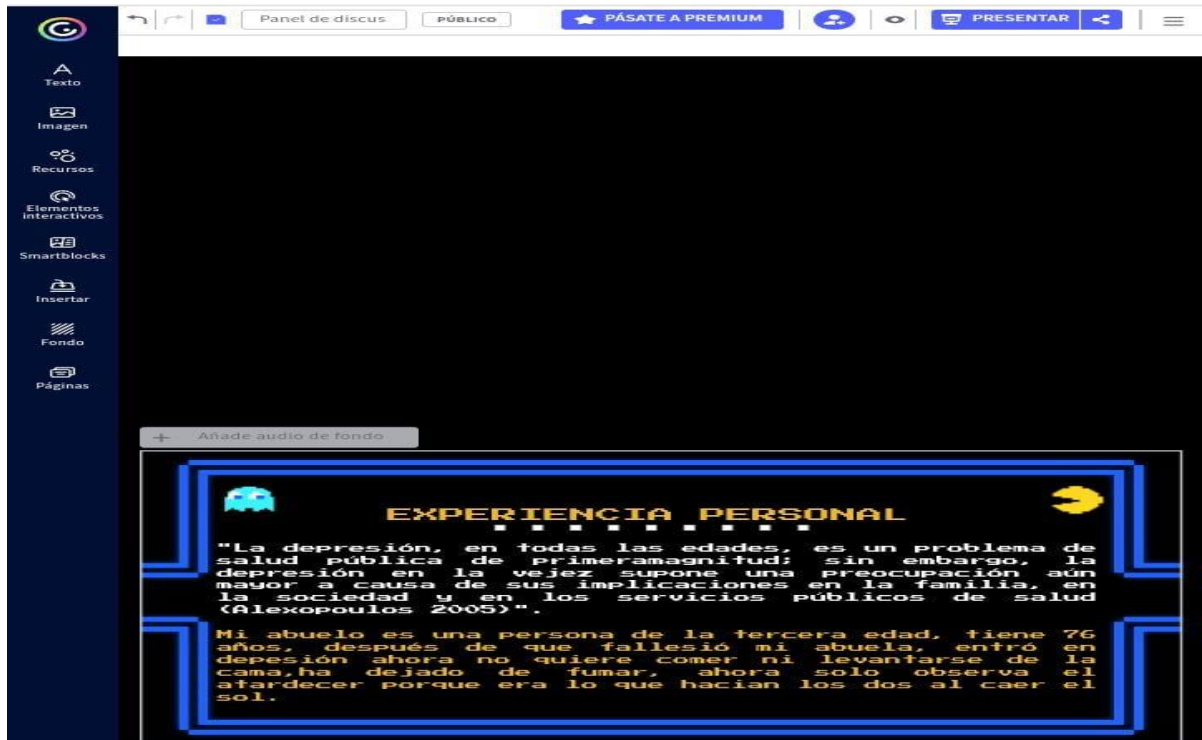
AMBITO	PROPOSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS
Estudio	General: Que los alumnos expresen sus ideas y defiendan su punto de vista debidamente sustentadas con ayuda de información previamente investigada para poder expresar sus conocimientos frente a un público además de tener la capacidad de defender su postura y responder cuestiones planteadas. Didáctico: Que el alumno seleccione información confiable y diferencie los argumentos basados en datos y los basados en opiniones personales.	Identifica la diferencia entre los argumentos basados en datos y los basados en opiniones personales. Expresa de manera clara sus argumentos y los sustenta en información analizada al debatir sobre un tema.
PRACTICA SOCIAL DEL LENGUAJE Participar en un panel de discusión sobre un tema investigado previamente.		
PRODUCTO FINAL Texto argumentativo		ENFOQUE POR COMPETENCIAS Actitudes: que el alumno tenga disposición para aprender cosas nuevas, adquirir nuevas ideas y nuevas experiencias.
SESIONES 3		

Anexo J



Presentación editada en la herramienta digital Genially, con animaciones de Pac-Man

Anexo K



Presentación editada en la herramienta digital Genially, con animaciones de Pac-Man

Anexo L

ESCUELA SECUNDARIA: Dionisio Zavala Almendarez

CLAVE DE LA ESCUELA:
24DES00187

GRADO: 3º

GRUPO: "C" y "D"

FECHA: 09 al 13 de noviembre de 2020

"Tema: Discusión de un tema de discusión"

AMBITO	PROPOSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS
Estudio	General: Que los alumnos expresen sus ideas y defiendan su punto de vista debidamente sustentadas con ayuda de información previamente investigada para poder expresar sus conocimientos frente a un público además de tener la capacidad de defender su postura y responder cuestiones planteadas. Didáctico: Que el alumno seleccione información confiable y diferencie los argumentos basados en datos y los basados en opiniones personales.	Identifica la diferencia entre los argumentos basados en datos y los basados en opiniones personales. Expresa de manera clara sus argumentos y los sustenta en información analizada al debatir sobre un tema.
PRACTICA SOCIAL DEL LENGUAJE Participar en un panel de discusión sobre un tema investigado previamente.		
PRODUCTO FINAL Texto argumentativo		ENFOQUE POR COMPETENCIAS Actitudes: que el alumno tenga disposición para aprender cosas nuevas, adquirir nuevas ideas y nuevas experiencias.
SESIONES 3		

Anexo M

ESCUELA SECUNDARIA: Dionisio Zavala Almendarez

CLAVE DE LA ESCUELA:
24DES00187

GRADO: _3º

GRUPO: "C" y "D"

FECHA: 09 al 13 de noviembre de 2020

"Tema: Discusión de un tema de discusión"

AMBITO	PROPOSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS
Estudio	General: Que los alumnos expresen sus ideas y defiendan su punto de vista debidamente sustentadas con ayuda de información previamente investigada para poder expresar sus conocimientos frente a un público además de tener la capacidad de defender su postura y responder cuestiones planteadas. Didáctico: Que el alumno seleccione información confiable y diferencie los argumentos basados en datos y los basados en opiniones personales.	Identifica la diferencia entre los argumentos basados en datos y los basados en opiniones personales. Expresa de manera clara sus argumentos y los sustenta en información analizada al debatir sobre un tema.
PRACTICA SOCIAL DEL LENGUAJE Participar en un panel de discusión sobre un tema investigado previamente.		
PRODUCTO FINAL Texto argumentativo		ENFOQUE POR COMPETENCIAS Actitudes: que el alumno tenga disposición para aprender cosas nuevas, adquirir nuevas ideas y nuevas experiencias.
SESIONES 3		

<p>10/11/2020 Sesión 2</p> <p>Propósito: Que el alumno revise ejemplos de citas para validar información y complementar la información con una opinión personal con ayuda de un cuadro de dos entradas.</p> <p>Actividad: indique que seleccionen e investiguen un tema de interés, posteriormente envíe un video en donde se expliquen los argumentos basados en hechos, opiniones y datos, además de diversas formas de validar los argumentos. posteriormente indique que se complete el siguiente cuadro con información previamente indagada.</p> <table border="1" data-bbox="289 1436 727 1577"> <thead> <tr> <th>Forma de validar los argumentos</th> <th>Ejemplifica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Dato</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hecho</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Opinión</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Experiencia personal</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Posteriormente el alumno seleccionará un tema de interés (con ayuda de un formulario Google) el cual tendrán que investigar y realizar una ficha de trabajo en donde plasmen sus argumentos y opiniones personales así mismo, sus citas bibliográficas.</p>	Forma de validar los argumentos	Ejemplifica	Dato		Hecho		Opinión		Experiencia personal		<ul style="list-style-type: none"> ▪ https://forms.gle/Mz92HoSaX7qu8d7f7 ▪ https://view.genial.ly/5e1dfccce39ac80fbb0ecd76/presentation-panel-de-discusion 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuadro de dos entradas ▪ Ficha de trabajo
Forma de validar los argumentos	Ejemplifica											
Dato												
Hecho												
Opinión												
Experiencia personal												
<p>11/11/2020</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Panel de 										

Anexo N



Ejemplificación de una cita bibliográfica

Anexo Ñ

Ordena las siguientes citas bibliográficas

Libro

The slide contains a list of bibliographic information for the book 'El llano en llamas' by Juan Rulfo. The information is presented in a fragmented manner for a sorting activity. On the left, there is a festive illustration of a monkey wearing a Santa hat and holding a banana, surrounded by a wreath of greenery and colorful ornaments.

El llano en llamas

1953

Juan Rulfo

Editorial RM

Cuidad de México

Actividad que permite evaluar el aprendizaje del alumno.

Anexo O

NICOLÁS ZAPATA No. 200

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

TELÉFONO: 812 – 34 – 01

ESCUELA SECUNDARIA: Dionisio Zavala Almendarez

CLAVE DE LA ESCUELA:
24DES00187

GRADO: 3º

GRUPO: "C" y "D"

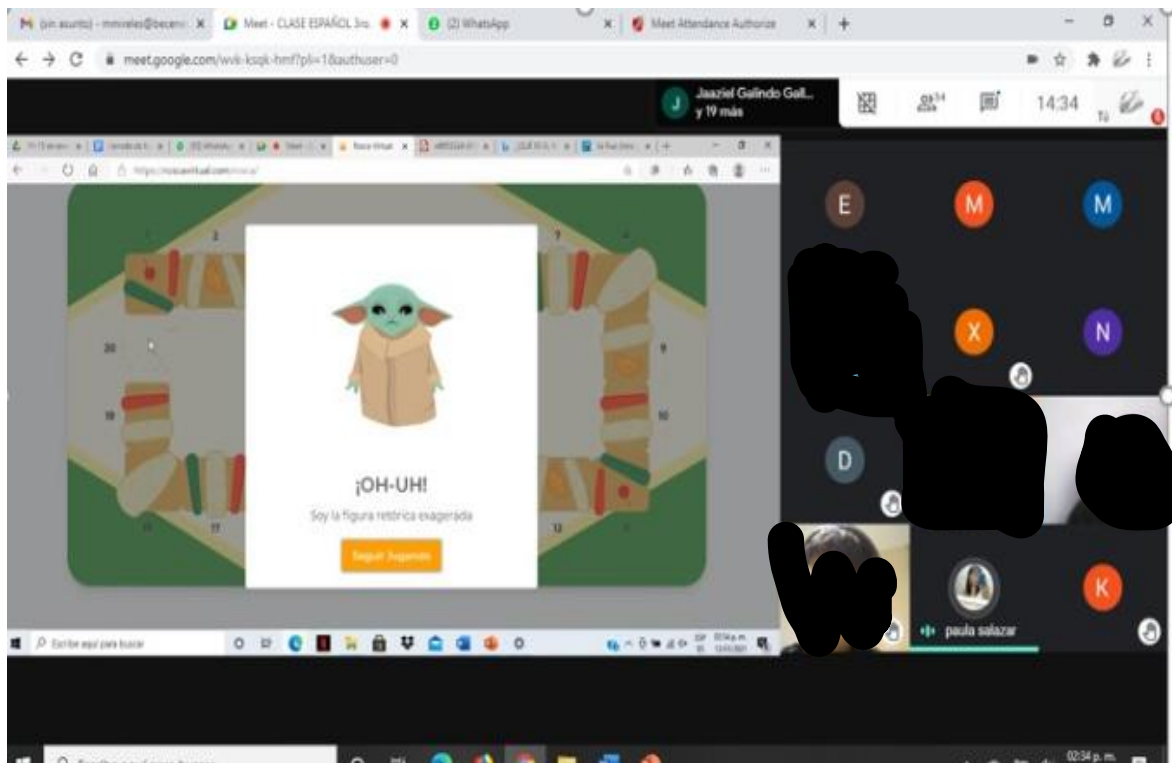
FECHA: 11 al 15 de enero del 2021

“Tema: Llenar formularios”

AMBITO	PROPOSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS
Participación social	General: Que los alumnos identifiquen las características y funciones de distintos formularios con ayuda de ejemplos y así mismo conocer su utilidad.	Comprende los requisitos de información y documentación que requiere el llenado de formularios y los documentos probatorios adicionales que se solicitan.
PRÁCTICA SOCIAL DEL LENGUAJE		
Análisis de diversos formularios para su llenado.	Didáctico: Que los alumnos comprendan la utilidad de los diversos tipos de formularios y así mismo reconocer los requisitos de información que se requieren para su llenado.	ENFOQUE POR COMPETENCIAS
PRODUCTO FINAL		Actitudes: que los alumnos tengan la disposición individual para aprender situaciones de la vida cotidiana aprovechar cada uno de los conocimientos y su correcta aplicación en un futuro.
Retroalimentación de dicho proyecto		
SESIONES		
2		

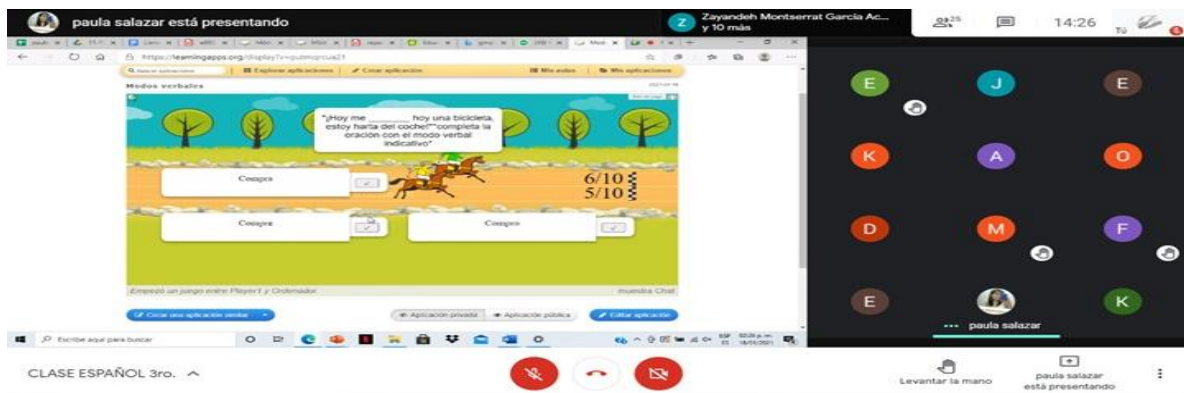
ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	MATERIAL DIDÁCTICO Y /O RECURSOS DE APOYO	PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO
11/01/2021 Sesión 1 Propósito: Que el alumno relacione sus conocimientos previos con los adquiridos en el proyecto con ayuda de una rosca virtual la cual tendrá preguntas acordes al proyecto que se aborda, mientras los alumnos copian la pregunta para posteriormente socializarla. Actividad: Inicio: Presente pantalla para la ruleta e incite la participación de cada uno de ellos, posteriormente indique que se copie en el cuaderno y se conteste de forma individual para posteriormente compartir sus respuestas. Desarrollo: Explique las características y estructura de la solicitud de pasaporte con ayuda de una presentación en power point mientras los alumnos responden las siguientes preguntas de forma oral e individual. Cierre: Que los alumnos escriban un comentario acerca de sus dudas acerca de la solicitud de empleo y sus características para retomarlas en la siguiente sesión.	Rosca virtual: https://roscavirtual.com/ Presentación en power point. (solicitud de pasaporte)	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas de retroalimentación, solicitud de pasaporte. • Comentario acerca de dudas de la sesión anterior.

Anexo P



Actividad digital "Rosca virtual" que permite observar la interacción con el alumno

Anexo Q



Actividad desarrollada en la herramienta digital Learningapps

Anexo R



Actividad para relacionar conceptos diseñada en Educaplay

Anexo S

ESCUELA SECUNDARIA: Dionisio Zavala Almendarez

CLAVE DE LA ESCUELA:
24DES00187

GRADO: 3º

GRUPO: "C" y "D"

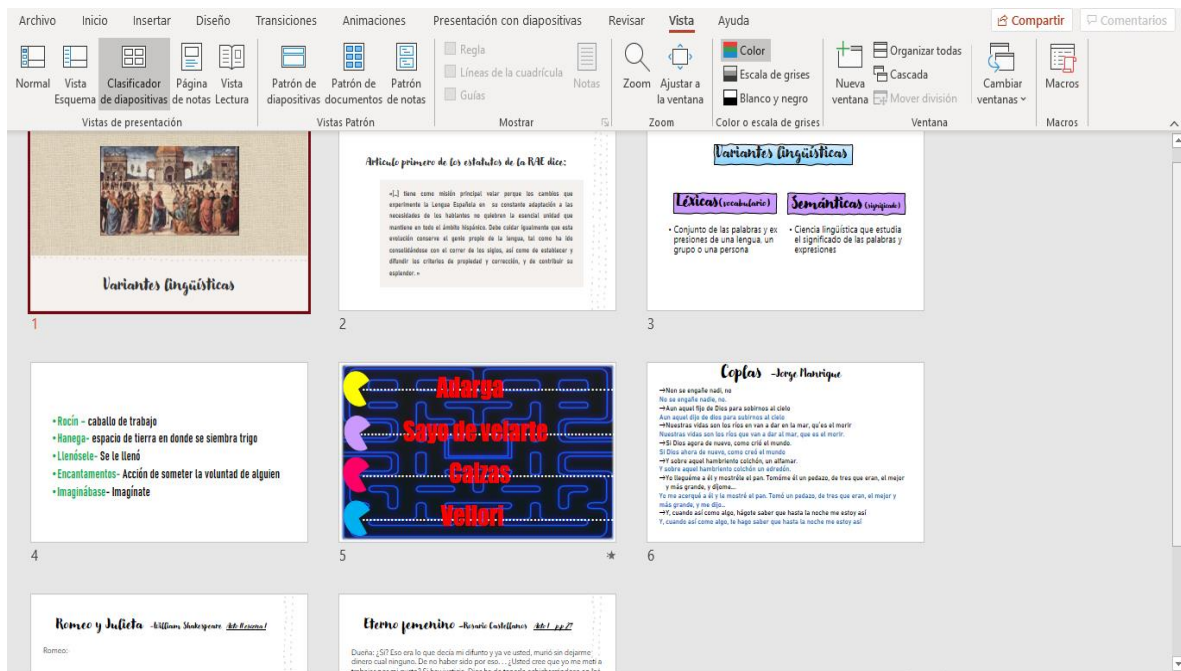
FECHA: 01 al 05 de marzo 2021

“Tema: Obras de renacimiento y producir un programa de radio”

AMBITO	PROPOSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS
<ul style="list-style-type: none"> - Literatura - Participación social 	<p>General: Que los alumnos reconozcan la importancia de los programas de radio para transmitir conocimientos además de reconocer sus diversos objetivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Valora y respeta las diversas manifestaciones culturales del mundo
<p>PRACTICA SOCIAL DEL LENGUAJE</p> <p>°Analizar obras literarias del renacimiento para conocer las características de la época. °Realizar un programa de radio sobre distintas culturas del mundo</p>	<p>Didáctico: Que el alumno valore y respete las diversas culturas del mundo para que seleccione una e investigue para presentar la información en un programa de radio</p>	<p>ENFOQUE POR COMPETENCIAS</p> <p>Que el alumno trabajé y disponga su mente abierta a otras personas, ideas y nuevas experiencias para conocer otras culturas del mundo</p>
<p>PRODUCTO FINAL</p> <p>Investigación acerca de la estación de radio preferida</p>		
<p>SESIONES</p> <p>2</p>		

<p>01/03/2021 Sesión 1 Propósito: Que los alumnos reconozcan la variación del lenguaje del renacimiento e identifiquen las diferencias del lenguaje actual. Inicio: Realizar dos breves preguntas para identificar los conocimientos previos de los alumnos. ¿Qué es el renacimiento? ¿Menciona dos de sus características? Desarrollo: Explique las variaciones léxicas y semánticas con su <u>respecta</u> ejemplificación, además de comparar el lenguaje que se utilizaba en el renacimiento e identificar las diferencias del lenguaje que se emplea en la actualidad. Cierre: Leer una obra escrita en la época del renacimiento y compararla con la obra de Rosario Castellanos "Eterno femenino"</p>	<p>- Presentación en Power Point</p>	<p>PROYECTO - Apuntes de la sesión. - Diferencias entre el lenguaje de a <u>época</u> del renacimiento.</p>
<p>13/01/2021 Sesión 2 Propósito: Que los alumnos reconozcan las características del programa de radio, su estructura y las personas que participan en <u>el</u>, con ayuda de una presentación en Power Point Inicio: Realizar tres preguntas para indagar los conocimientos previos de los alumnos. → ¿Qué es un programa de radio?</p>	<p>- Presentación en Power Point</p>	<p>- Apuntes de la sesión - Investigación de la estación de radio que <u>mas</u> frecuentan y por qué</p>

Anexo T



Edición de presentaciones creativas animadas

Anexo U

ESCUELA SECUNDARIA: Dionisio Zavala Almendarez

CLAVE DE LA ESCUELA:
24DES00187

GRADO: 3º

GRUPO: "C" y "D"

FECHA: 01 al 05 de marzo 2021

“Tema: Obras de renacimiento y producir un programa de radio”

AMBITO	PROPOSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS
- Literatura - Participación social	General: Que los alumnos reconozcan la importancia de los programas de radio para transmitir conocimientos además de reconocer sus diversos objetivos.	- Valora y respeta las diversas manifestaciones culturales del mundo
PRACTICA SOCIAL DEL LENGUAJE		ENFOQUE POR COMPETENCIAS
°Analizar obras literarias del renacimiento para conocer las características de la época. °Realizar un programa de radio sobre distintas culturas del mundo	Didáctico: Que el alumno valore y respete las diversas culturas del mundo para que seleccione una e investigue para presentar la información en un programa de radio	
PRODUCTO FINAL		
Investigación acerca de la estación de radio preferida		Que el alumno trabajé y disponga su mente abierta a otras personas, ideas y nuevas experiencias para conocer otras culturas del mundo

Anexo V



Presentación desarrollada en Power Point en donde se incluye material visual y audiovisual.

Anexo W

ACTIVIDADES DIDACTICAS	MATERIAL DIDACTICO Y /O RECURSOS DE APOYO	PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO
<p>01/03/2021</p> <p>Sesión 1</p> <p>Propósito: Que los alumnos reconozcan la variación del lenguaje del renacimiento e identifiquen las diferencias del lenguaje actual.</p> <p>Inicio: Realizar dos breves preguntas para identificar los conocimientos previos de los alumnos. ¿Qué es el renacimiento? ¿Menciona dos de sus características?</p> <p>Desarrollo: Explique las variaciones léxicas y semánticas con su respecta ejemplificación, además de comparar el lenguaje que se utilizaba en el renacimiento e identificar las diferencias del lenguaje que se emplea en la actualidad.</p> <p>Cierre: Leer una obra escrita en la época del renacimiento y compararla con la obra de Rosario Castellanos "Eterno femenino"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación en Power Point 	<ul style="list-style-type: none"> -Apuntes de la sesión. -Diferencias entre el lenguaje de a época del renacimiento.
<p>13/01/2021</p> <p>Sesión 2</p> <p>Propósito: Que los alumnos reconozcan las características del programa de radio. su estructura v</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación en Power Point 	<ul style="list-style-type: none"> -Apuntes de la sesión -Investigación de la estación de radio que mas frecuentan v por

Anexo X



NICOLÁS ZAPATA No. 200

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

TELÉFONO: 812 – 34 – 01

ESCUELA SECUNDARIA: Dionisio Zavala Almendarez

CLAVE DE LA ESCUELA:
24DES00187

GRADO: 3º

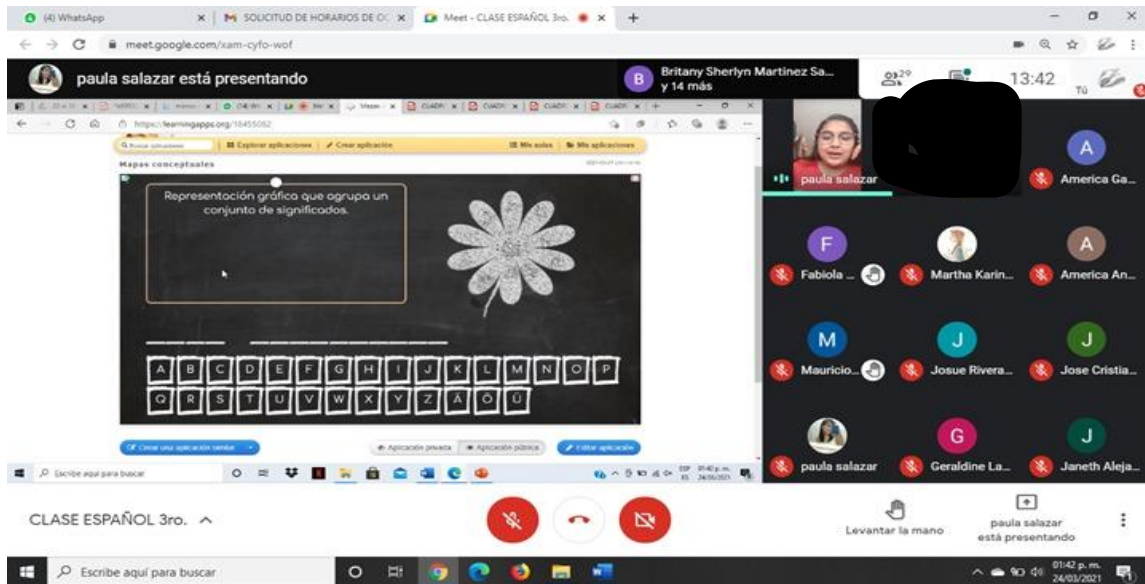
GRUPO: "C" y "D"

FECHA: al 22 al 26 de marzo 2021

“Tema: Mapas conceptuales y crucigramas”

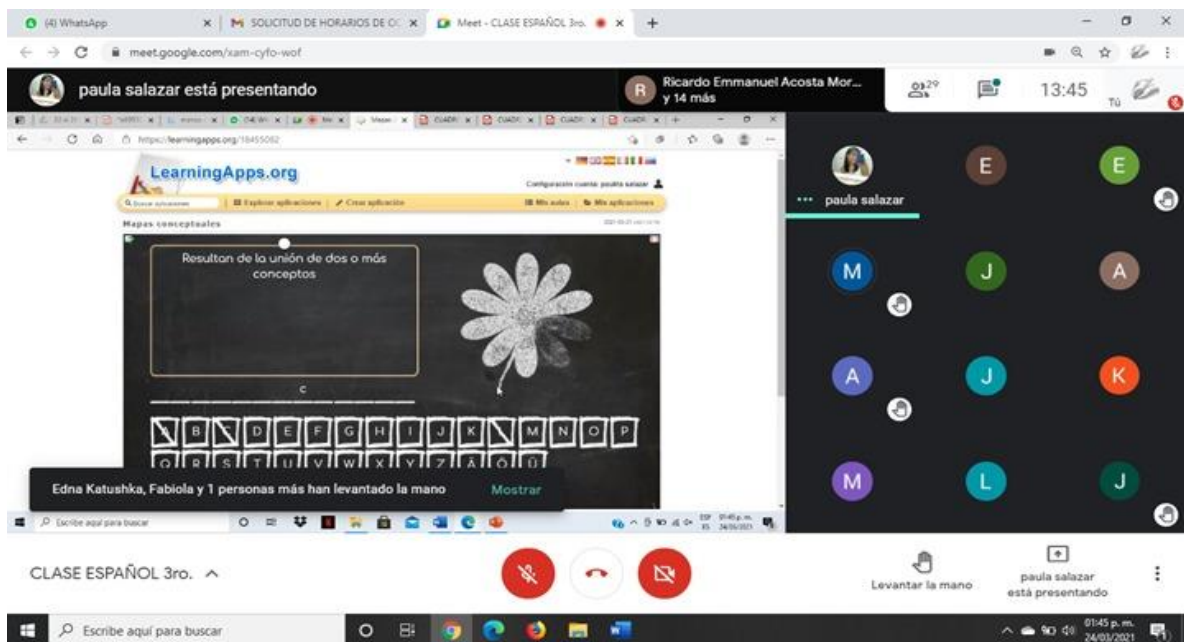
ÁMBITO	PROPÓSITOS	APRENDIZAJES ESPERADOS
Estudio	<p>General: Que los alumnos aprendan a diferenciar las ideas secundarias de las primarias; además de seleccionar la información útil proveniente de fuentes bibliográficas confiables.</p> <p>Didáctico: Que el alumno seleccione la información útil de determinado texto para identificar sus ideas principales y así plasmarlas en un mapa conceptual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Abstrae información de un texto para elaborar definiciones de conceptos. - Establece relaciones entre conceptos en un mapa conceptual.
<p>PRÁCTICA SOCIAL DEL LENGUAJE</p> <p>Elaborar mapas conceptuales para la lectura valorativa</p>		
<p>PRODUCTO FINAL</p> <p>Mapas conceptuales de textos.</p>		<p>ENFOQUE POR COMPETENCIAS</p> <p>Conocimientos- práctica <u>Habilidades- cognitivas</u> y metacognitivas. Actitudes y valores- Agilidad, curiosidad.</p>
<p>SESIONES</p> <p>2</p>		

Anexo Y



Actividad simulación “juego del ahorcado” que permite ver la jerarquización que se generó para otorgar la participación.

Anexo Z



Actividad simulación “juego del ahorcado” que permite ver la jerarquización que se generó para otorgar la participación.