

ESCUELA PRIMARIA JOSÉ MARÍA VELASCO

C.C.T. 15EPR4408N

LA UTILIZACIÓN DE APLICACIONES TECNOLÓGICAS COMO UN
RECURSO ESTRATÉGICO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DE
LOS ALUMNOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA.

APORTACIÓN AL ACERVO DIGITAL EDUCATIVO EN LA
MODALIDAD DE REPORTE TÉCNICO

PRESENTA
PROFA. MARÍA FERNANDA NÚÑEZ LÓPEZ

ESTADO DE MÉXICO, MARZO DEL 2021.

INTRODUCCIÓN

La Educación Primaria tiene como objetivo facilitar a los alumnos y alumnas el aprendizaje no sólo a las necesidades del conocimiento y competencia profesional, sino también a las actitudes y valores que caracterizan al buen educador en el ámbito más amplio de sus relaciones con los niños, con las familias y con el entorno social de la escuela.

La elaboración de este reporte técnico, permite identificar las condiciones en las que se realiza mi labor educativa en los tiempos de pandemia, los factores que intervienen e influyen en ella, así como la búsqueda de aplicaciones innovadoras que se emplean en las diversas intervenciones pedagógicas para lograr los aprendizajes esperados en las clases virtuales que se realizan en la cotidianeidad de la educación a distancia.

Dentro del desarrollo de este documento, se pretende dar a conocer las aplicaciones que ocupo para las estrategias implementadas durante la emergencia sanitaria de Covid 19, así como la argumentación de su viabilidad.

En el presente reporte técnico se comparten las aplicaciones de zoom, Kahoot y Quiz, utilizadas con alumnos de tercer grado y que ha resultado muy favoreceroras para motivar y realimentar los aprendizajes esperados que se establecen en los planes y programas vigentes.

Por último en las conclusiones, hay una serie de reflexiones finales acerca de las acciones realizadas, en la cual se exponen soluciones encontradas y que responden a los propósitos que orientan la elaboración de esta aportación, de igual manera lo que fortalecí al realizar mis estrategias y los retos que tengo por vencer.

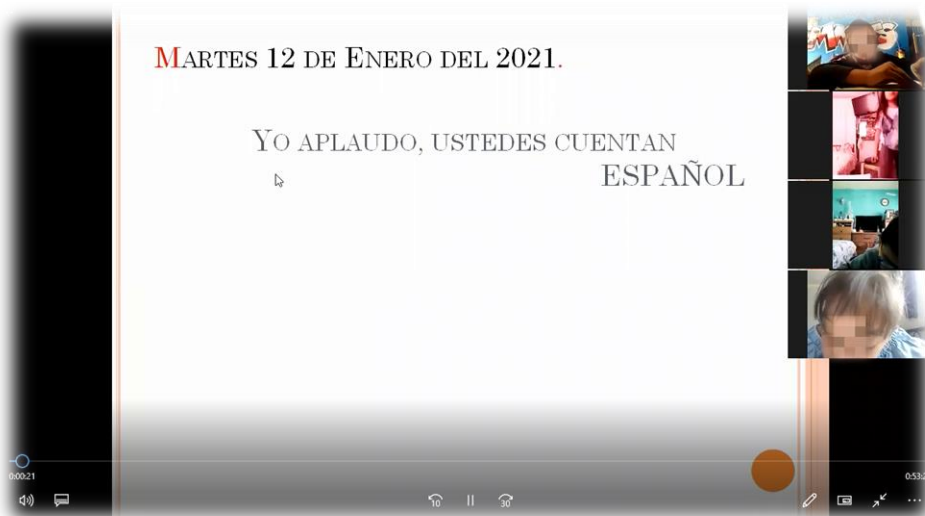
USO DE APLICACIONES TECNOLÓGICAS

ZOOM

Durante la pandemia el uso de la tecnología es de vital importancia, incrementa el interés en los alumnos, el tiempo de elaboración es flexible y facilita la comprensión al hacer uso de aplicaciones, Tellería (2009) define que:

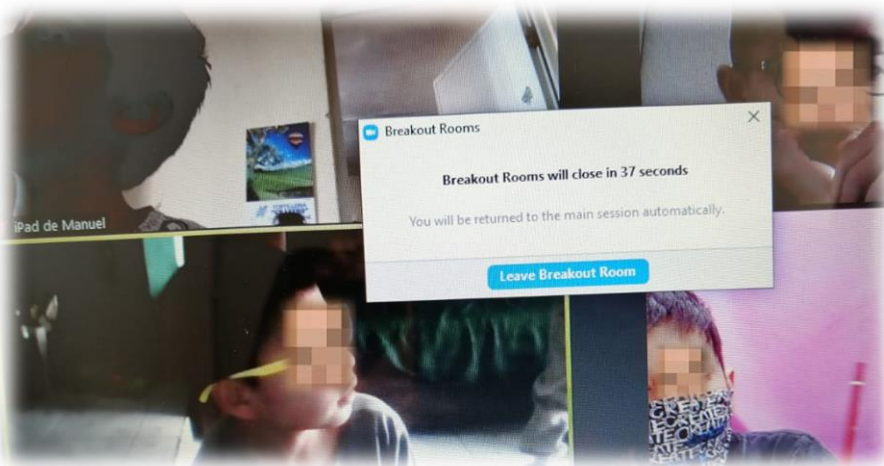
Los continuos avances de la tecnología dan origen a diferentes procesos de comunicación que estimulan interacciones diversas que impulsan al sistema educativo a ofrecer nuevas alternativas para la formación, redimensionan los procesos de comunicación, de enseñanza, del aprendizaje y de la investigación (p.482.).

La aplicación Zoom es una aplicación para videollamadas grupales o individuales, siendo un medio de comunicación muy funcional durante la pandemia, a través de esta interactuo con mis alumnos, primeramente dando a conocer la forma de relacionarse con la aplicación para impartir nuevos contenidos con el uso de una pantalla digital, utilizada como pizarrón, donde los alumnos puedan observar la clase, hacer anotaciones, realizar aportaciones, dibujar y escribir, permitiendo de esta manera generar un aprendizaje muy parecido a la educación presencial. Todo esto con la herramienta de “Compartir pantalla y edición” que permite proyectar aplicaciones, paginas web, películas, presentaciones de power point y juegos educativos.





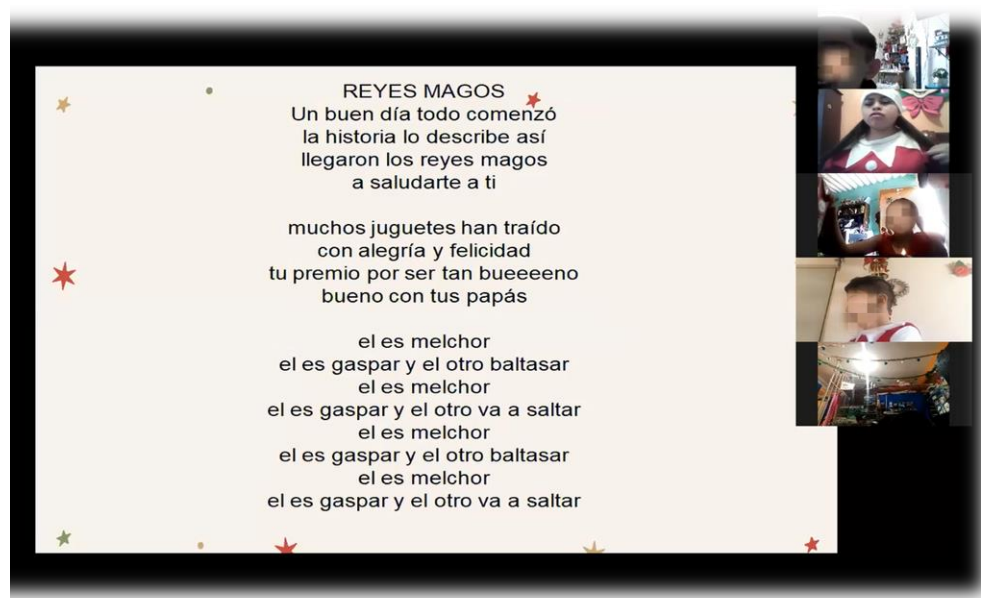
Por medio de estas videollamadas puedo trabajar por equipos, como si ellos estuvieran divididos para presentar algunas exposiciones o algún trabajo que requiera elaborarse de manera colaborativa a través de su función de Subgrupos.



Al elaborar las dinámicas a trabajar, primero se consideran los aprendizajes esperados a desarrollar durante la semana de trabajo observados en los programas y fichas de Aprende en casa, a continuación elaboro a través de power point las presentaciones para ser proyectadas en dicha aplicación.

Al elaborar las dinámicas a trabajar busco que los alumnos interioricen sus conocimientos en base a lo que conocen a través del medio donde se desenvuelvan, ya que para la adquisición de un nuevo tema, es pertinente anclar sus aprendizajes previos con los que se pretenden adquirir, Rozo, (2003) define que: “La construcción del conocimiento debe tener en cuenta las relaciones entre el hombre, la sociedad, la vida y el mundo” (Como se citó en Tobón, 2006, p.4).

La mayoría de intervenciones en esta aplicación las apoyo con el uso de juegos educativos, videos, imágenes, memoramas o incluso canciones que ayuden a mis alumnos a la apropiación del tema, para que ellos se encuentren motivados al aprendizaje donde puedan interactuar y al mismo tiempo, tomar en cuenta las consignas que se les marcan al inicio de cada actividad.



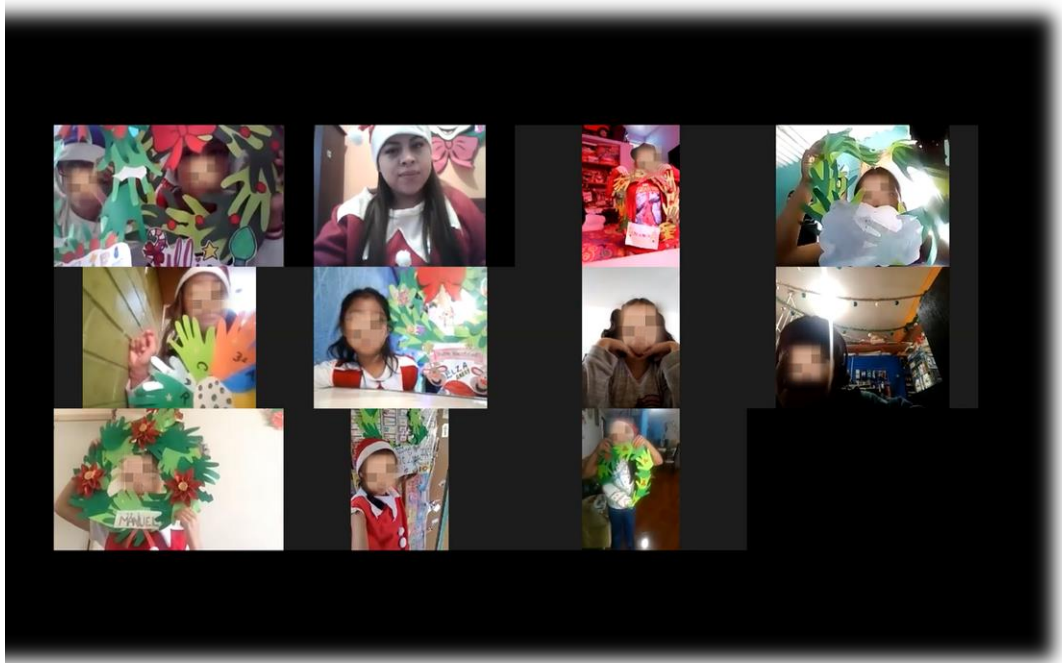
REYES MAGOS

Un buen día todo comenzó
la historia lo describe así
llegaron los reyes magos
a saludarte a ti

muchos juguetes han traído
con alegría y felicidad
tu premio por ser tan bueeeeeno
bueno con tus papás

el es melchor
el es gaspar y el otro baltasar
el es melchor
el es gaspar y el otro va a saltar
el es melchor
el es gaspar y el otro baltasar
el es melchor
el es gaspar y el otro va a saltar

The slide features a light beige background with small star icons in the corners. On the right side, there is a vertical strip of five small photographs showing children in costumes, likely related to the Three Kings theme.



UM **C** **D** **U**
 1,000 100 10 1

= **D**
 10

= **C**
 100

= **UM**
 1,000

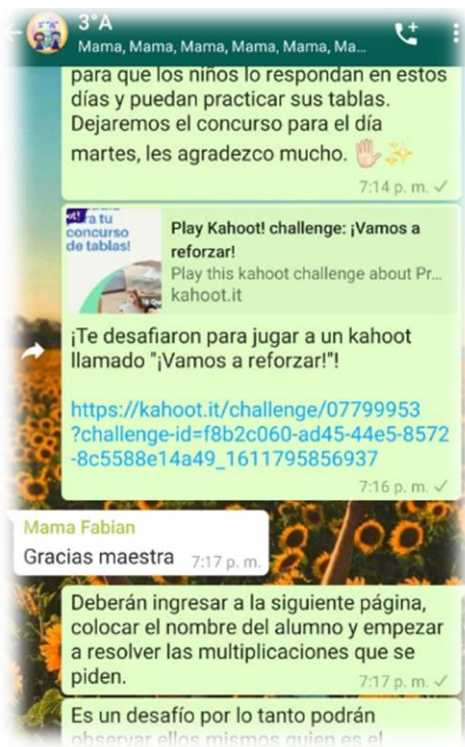
0:19:34

KAHOOT

Por lo tanto, hablar de enseñanza y aprendizaje refiere a razonar sobre los conocimientos que los alumnos han alcanzado y los que aún se encuentran en proceso. Se debe agregar que para el progreso de éstas, realizo pruebas de conocimiento a través de la aplicación de Kahoot, los cuales apoyan a repasar, practicar y observar en qué medida van adquiriendo sus conocimientos.

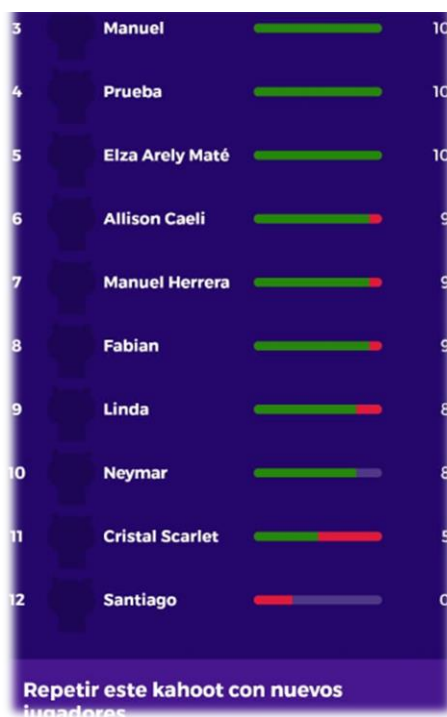
Kahoot es una aplicación que sirve para crear test, encuestas y diapositivas sobre cualquier tema, la ocupo generalmente para conocer si los aprendizajes y conocimientos de clase han sido interiorizados por el alumno, ya que la aplicación permite conocer la tabla de posición individual, el porcentaje de preguntas correctas por grupo, que me sirven para identificar los contenidos que se deben reforzar durante las siguientes semanas.

Esta aplicación permite trabajar con cualquier materia, ya que los test y juegos educativos son editables de acuerdo a las necesidades de cada grupo, dando a ellos únicamente un link de acceso de fácil entrada para que puedan colocar su nombre al ingresar y en seguida comenzar a realizar los desafíos para cada semana.



QUIZ

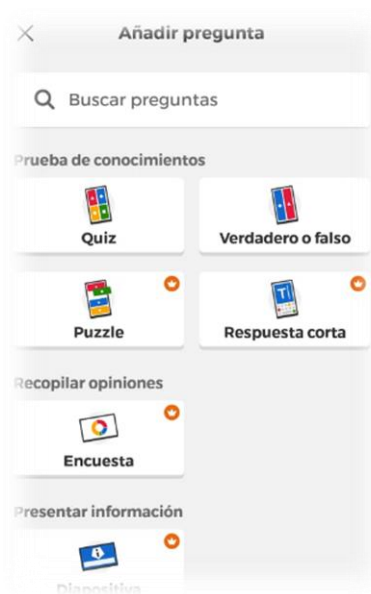
Tomando en cuenta que durante el ciclo escolar se retoma en varias ocasiones la prueba SISAT para contar con la información sistemática de los alumnos que se encuentran en riesgo de no alcanzar los aprendizajes de grado, se hace uso de la información recabada para aplicar **Quiz** y así reforzar lectura, escritura y cálculo mental con los alumnos, especialmente para aquellos que requieren fortalecer esos aprendizajes.



La viabilidad de esta aplicación es la interacción que los alumnos actualmente manejan a través de los medios electrónicos, siendo una herramienta digital que solo se abre al hacer clic, por tanto es de uso práctico para ellos sin necesidad de generar usuario o incapacitar al alumno a colocar otros datos que generen dificultad para su ingreso.

El tiempo de realización para estas actividades oscila entre los 2 a 5 minutos, lo cual genera disposición de tiempo para contestarlo y se puede realizar a cualquier hora del día.

Como docente es muy sencillo elaborar las actividades en dicha aplicación, no genera carga de trabajo y su elaboración oscila entre los 10 a 15 minutos dependiendo de los temas a abordar o imágenes a utilizar.



El manejo de la información me permitió buscar, organizar, analizar, construir, adaptar y aplicar el conocimiento por medio de estas aplicaciones, apoyándome en la organización de conceptos enlazados a los temas que implementé durante mis jornadas de trabajo a través de Zoom.

CONCLUSIONES

Al inicio de la pandemia se me presentaron algunas dificultades en cuanto al desconocimiento de algunas estrategias tecnológicas para la mejora de mi práctica educativa, no obstante me di a la tarea de compartir con otros docentes las modalidades de trabajo que anteriormente aplicaba de manera presencial, para poder adaptarlas a esta nueva modalidad, tomando en cuenta los conocimientos adquiridos en mi formación docente para la realización de materiales didácticos, haciendo uso de los mismos para fusionarlos con las nuevas aplicaciones que comenzaba a conocer.

En todo momento fue de vital importancia manejar consignas de trabajo con los alumnos para irlos adentrando poco a poco a esta nueva modalidad, atendiendo las dudas que se generaron durante las primeras ocasiones de la utilización de estas aplicaciones.

Como resultado de mis intervenciones, considero que estas aplicaciones me han dado la oportunidad de facilitar mi forma de trabajo, observando una mejora en sus procesos de aprendizaje.

En la actualidad son necesarias soluciones creativas implementadas por nosotros para lograr que nuestros alumnos adquieran los conocimientos de una forma lúdica e innovadora, tener en cuenta que la sociedad cambia considerablemente con el tiempo y que por tal motivo, las actualizaciones que se hagan para mi labor y la búsqueda de información que me permita generar mayor conocimientos serán factores claves para solucionar los conflictos que se me presenten.

Debo trabajar con empeño y entusiasmo y realizar el máximo esfuerzo para vencer y superar los obstáculos que enfrentamos con esta pandemia, sin olvidar que cualquier sacrificio realizado es en beneficio del tesoro más grande, formar a los niños que más tarde serán un progreso para nuestro país.

REFERENCIAS

TELLERÍA, María Begoña. (2009). Las nuevas tecnologías: posibilidades para el aprendizaje y la investigación. *Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 15, 479-502.

Tobón, S. (2006). *Formación Basada en Competencias* . Madrid, España: Complutense.