

“

Dime y lo olvido,
enséñame y lo recuerdo,
involúcrame y lo aprendo.

Benjamín Franklin

”

ESCUELA PRIMARIA
“NIÑOS HÉROES”
C.C.T. 15EPR0590B
TURNO: MATUTINO

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

MI EXPERIENCIA EXITOSA CON HERRAMIENTAS DIGITALES

LOCALIDAD: IXTLAHUACA, MÉXICO

ZONA ESCOLAR: P011

SUBDIRECCIÓN BÁSICA DE ATLACOMULCO

ELABORÓ: MTRA. NOEMI ROSALES MARTÍNEZ

GRADO QUE IMPARTE: 2° “B”

16 DE MARZO DE 2021



INTRODUCCIÓN



"La enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón."

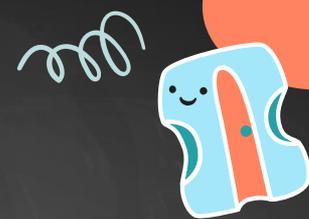
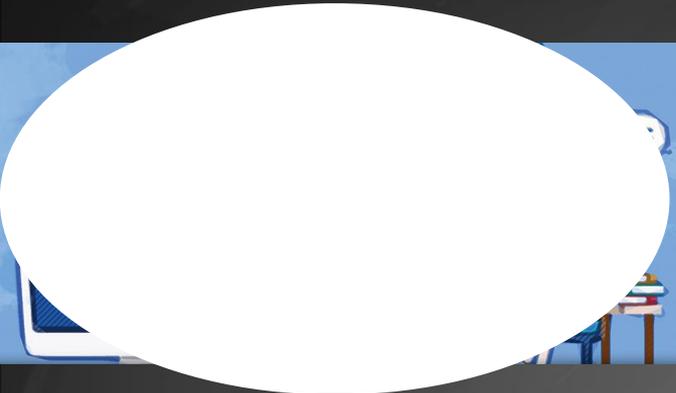
Howard G. Hendricks.

Durante la contingencia por covid-19, maestros, alumnos y padres de familia hemos tenido el gran reto de brindar una **educación a distancia de calidad**, esto nos lleva a vislumbrarlo como una oportunidad de aprender a utilizar nuevas herramientas digitales tecnológicas, algo a lo que nadie estaba tan familiarizado; el teléfono, la tableta o la computadora no eran recursos tan fundamentales como lo son ahora.

En las clases a distancia las tecnologías digitales nos ayudan a fortalecer la educación siempre y cuando se haga buen uso de ellas de forma eficiente, creativa, responsable, útil, interactiva y novedosa para nuestros alumnos.

Se pueden usar celulares o computadoras, pero al carecer de un propósito definido no sirven en la formación de nuestros alumnos; sin un sentido educativo, sólo sirven como **entretenimiento**.





Ninguno de nosotros, como docentes, estábamos capacitados para emplear la tecnología en nuestra labor; tuvimos que improvisar, haciendo uso de todo lo que tuviéramos a nuestro alcance con creatividad e imaginación para que los niños que están en nuestras manos aprendieran de mejor forma.



Para evitar repetición de contenidos, formulación de preguntas absurdas para los alumnos, actividades rutinarias para dar respuesta y pedir la “entrega puntual” de evidencias sin sentido, busqué diseñar actividades que realmente fueran interesantes para mis alumnos y generaran el gusto por aprender.



DURANTE MIS CLASES EN LÍNEA HE HECHO USO DE ALGUNAS HERRAMIENTAS DIGITALES COMO:



01



Es una herramienta online para hacer preguntas, encuestas y juegos a una audiencia en momento real e inmediato.

03



Es una herramienta digital que permite crear y editar actividades para el aula de forma sencilla (juegos de palabras crucigramas cuestionarios etc.)

02



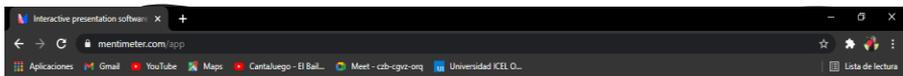
Es una plataforma digital que permite la creación de cuestionarios de evaluación, presentándolos de forma divertida.

04



Permite planificar eventos, enviar una encuesta, hacer preguntas a tus estudiantes o recopilar otros tipos de información de forma fácil.





Mentimeter

Upgrade

NR

My presentations

My presentations

Inspiration

+ New presentation

+ New folder

Type to search

Branding & Colors

Name

Modified ↓

Created

11 DE MARZO

9 SLIDES 22 VOICES

Mar 11, 2021

Mar 11, 2021

...

04 DE MARZO

9 SLIDES 22 VOICES

Mar 3, 2021

Feb 9, 2021

...

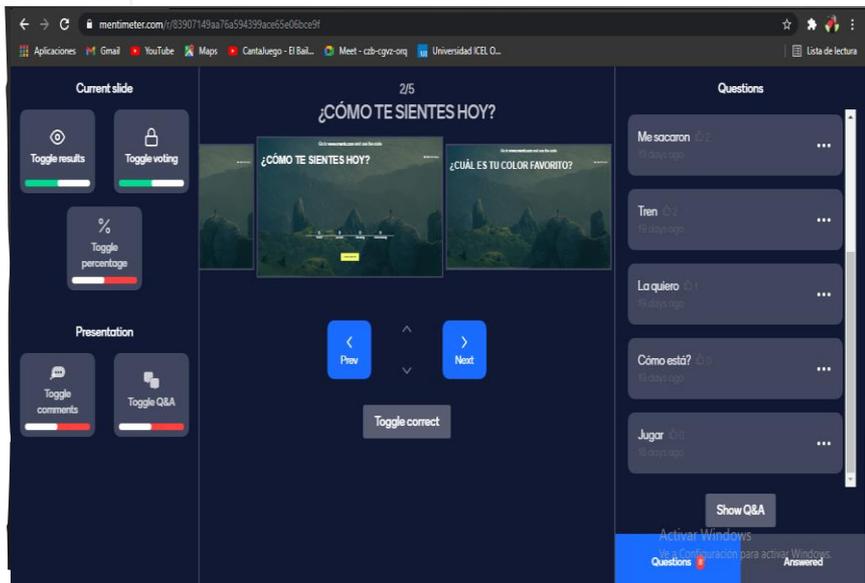
25 DE FEBRERO

6 SLIDES 23 VOICES

Feb 25, 2021

Feb 8, 2021

...



Mentimeter



Mentimeter es una aplicación web que me permitió interactuar y hacer participar a mis alumnos de forma divertida e interesante para ellos y los padres de familia quienes están al pendiente en cada actividad que se realiza.

Para interactuar con mis alumnos usando Mentimeter, primero tuve que preparar las preguntas insertando y diseñando diapositivas con diferentes formatos de presentación. Los alumnos podían registrar ideas, escribir preguntas, realizar concursos, realizar nubes de tags, responder preguntas, etc.

Así mismo se les dio previamente una explicación a nivel escuela sobre el uso de esta y otras aplicaciones.

BENEFICIOS SOBRE EL USO DE MENTIMETER



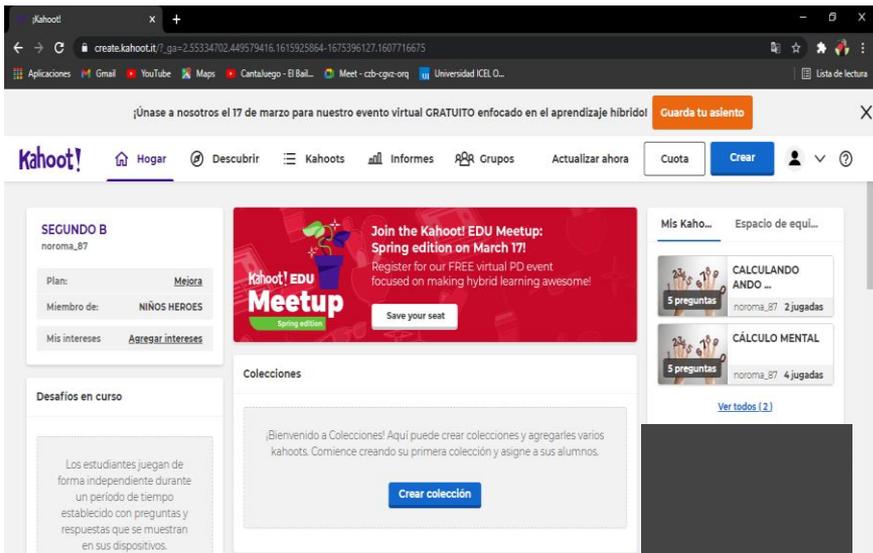
Los alumnos podían responder en tiempo real haciendo uso de sus teléfonos móviles, tablets o PC's y al final podían ver los resultados que obtuvimos.

La aplicación me ayudo a formular diferentes formas de participación a durante mis clases en línea.

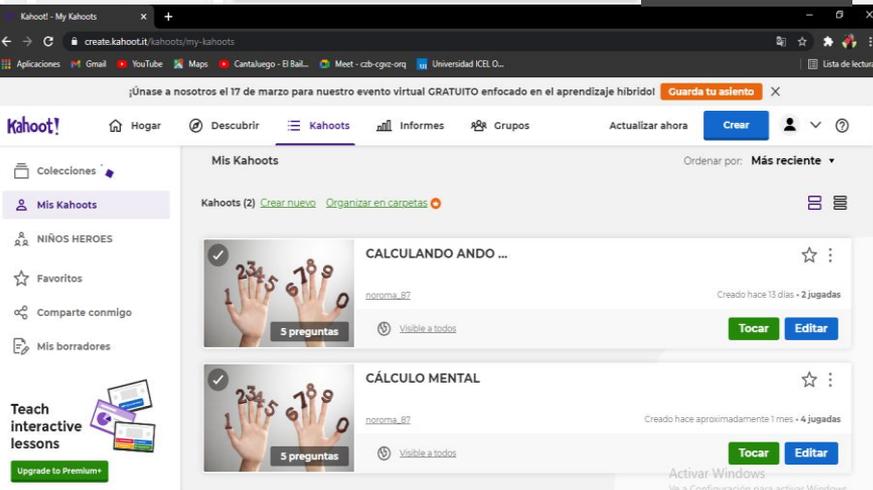
Para mis alumnos hacer uso de esta herramienta digital permitió interactuar de forma divertidas y creativa, les gustaba ver sus respuestas cuando las iba proyectando.

Kahoot!

- Es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes porque nos permite aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso.
- Primero elaboré las preguntas con contenidos diversos. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate.
- Al tener un grado con niños pequeños trate en todo momento de buscar imágenes que fueran acorde a las preguntas para que les resultará más llamativo e interesante.



The screenshot shows the Kahoot! homepage. At the top, there is a navigation bar with the Kahoot! logo and links for Home, Discover, Kahoots, Informes, and Grupos. A prominent banner for the 'Kahoot! EDU Meetup' is displayed, featuring a red background and a 'Save your seat' button. Below the banner, there are sections for 'Desafíos en curso' (Challenges in progress) and 'Colecciones' (Collections). The 'Colecciones' section includes a 'Crear colección' (Create collection) button and a welcome message: '¡Bienvenido a Colecciones! Aquí puede crear colecciones y agregarles varios kahoots. Comience creando su primera colección y asigne a sus alumnos.'



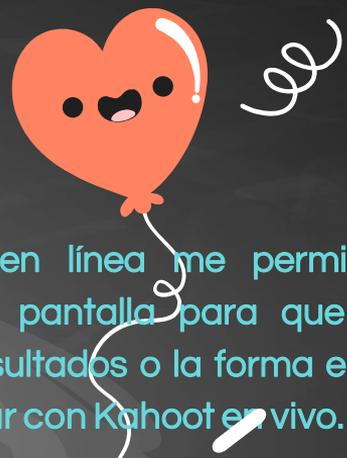
The screenshot shows the 'My Kahoots' page on Kahoot!. The page displays a list of Kahoots under the heading 'Mis Kahoots'. Two Kahoots are visible: 'CALCULANDO ANDO ...' and 'CÁLCULO MENTAL'. Each Kahoot entry includes a thumbnail image of hands holding numbers, the title, the number of questions (5 for the first, 4 for the second), and buttons for 'Tocar' (Play) and 'Editar' (Edit). The page also features a sidebar with navigation options like 'Colecciones', 'Mis Kahoots', 'NIÑOS HEROES', 'Favoritos', 'Comparte conmigo', and 'Mis borradores'. A 'Teach interactive lessons' section is visible at the bottom left.

create.kahoot.it/user-reports/challenge/eead16b7-7752-4dd4-9e99-34e7a4431110/aa854e6e-52fb-4a2e-a543-06c1d21d6c6a/1615482640400/players?tab=all&...

Aplicaciones Gmail YouTube Maps Cantaluego - El Bail... Meet - czb-cgzy-orq Universidad KCEL O...

Kahoot! Hogar Descubrir Kahoots Informes Grupos Actualizar ahora Crear

Todos (6)		Necesita ayuda (4)		No terminó (6)	
Apodo	Rango	Respuestas correctas	Sin respuesta	Punt	
Angel Reyes Col	1	80%	—		
Melany	2	80%	—		
Dafne	3	80%	1		
Jaqueline cid	4	60%	—		
Adriana 😊	5	40%	3		
Rochely	6	20%	4		
Emily Kate Mart	7	20%	4		
caeli	8	20%	4		
karla	9	20%	4		666



Las clases en línea me permitieron proyectar la pantalla para que ellos vieran los resultados o la forma en que se podía jugar con Kahoot en vivo.

Las actividades realizadas fueron de agrado y motivación para mis alumnos ya que aprendían de forma divertida.

create.kahoot.it/creator/eead16b7-7752-4dd4-9e99-34e7a4431110

Aplicaciones Gmail YouTube Maps Cantaluego - El Bail... Meet - czb-cgzy-orq Universidad KCEL O... Lista de lectura

Kahoot! CALCULANDO ANDO... Ajustes Avance Salida Hecho

3 Verdadero o falso CUANDO MULTIPLICAS 4x3, ME DA EL MISMO RESULTADO QUE 3x4

4 Verdadero o falso EL RESULTADO DE ...

Agregar pregunta Banco de preguntas Importar diapositivas Importar hoja de cálculo

CUANDO MULTIPLICAS 4x3, ME DA EL MISMO RESULTADO QUE 3x4

Verdadero o falso

Limite de tiempo 10 segundos

Puntos Estándar

Revelación de imagen Original 3x3 5x5 8x8

True False

Activar Windows Ve a Configuración para activar Windows Borrar Duplicar



Al finalizar el juego en Kahoot!, lo que mas les gustaba a los niños era ver el PODIO el cual daba el nombre de los primero 5 lugares.

Kahoot! Hogar Descubrir Kahoots Informes Grupos Actualizar ahora Crear

5:02 pm

Fecha de finalización: 19 de marzo de 2021, 12:00 pm

Anfitrión: noroma_87

Resumen Jugadores (43) Preguntas (5)

Vista ampliada Vista compacta

Todos (5) Buscar

Question	Type	Correct/Incorrect
1 EL RESULTADO DE 50-10... ES	Quiz	84%
2 ¿CUÁNTO ES 3x8=7	Quiz	91%
3 CUANDO MULTIPLICO 4x3, ME DA EL MISMO RESULTADO QUE 3x4	True or false	91%
4 EL RESULTADO DE 4x9=32	True or false	70%
5 EL RESULTADO DE 100+50 ES...	Quiz	93%

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Kahoot! Hogar Descubrir Kahoots Informes Grupos Actualizar ahora Crear

Todo (43) Necesita ayuda (2) No terminó (5) Buscar

Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
oscar	32	80%	—	3 458
karla	41	40%	2	1 628
caeli	21	100%	—	4 343
Valeria y Manu	20	100%	—	4 350
Valeria y Ma	29	80%	—	3 675
Vale y santos	12	100%	—	4 763
Vale y santi	8	100%	—	4 820
Vale y santa	5	100%	—	4 871
Santo domingo	24	80%	—	3 873
Romina	43	20%	1	669

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



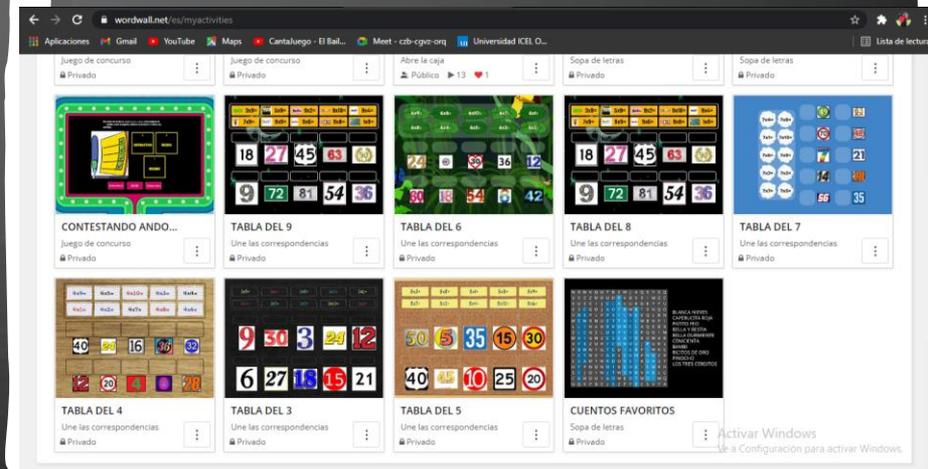
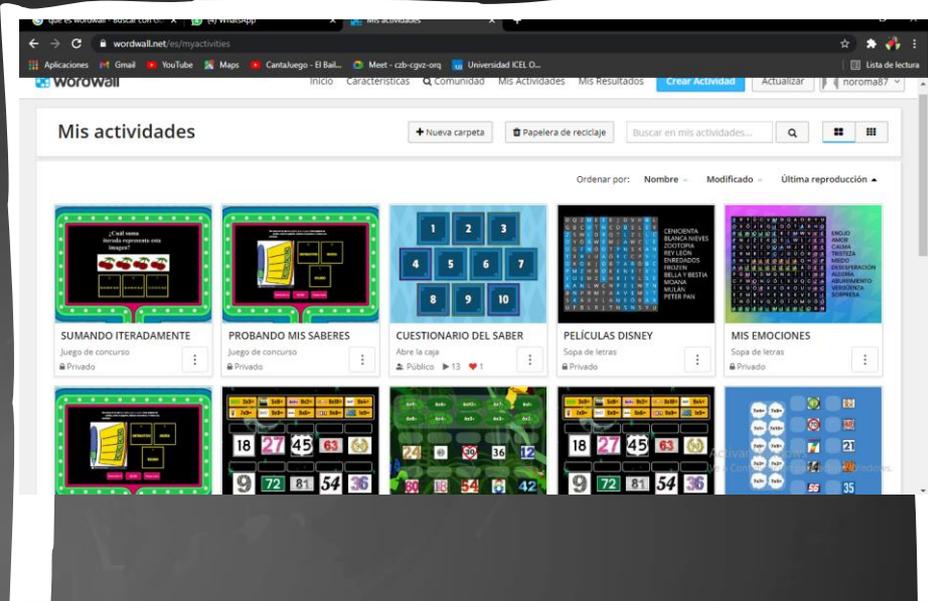


Wordwall es una herramienta digital muy práctica, puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles.

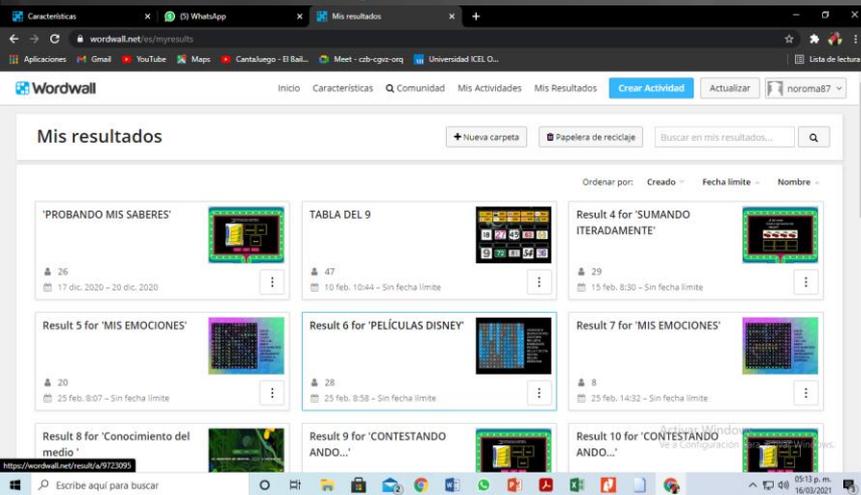
Los Interactivos se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva.

Los alumnos pueden jugar individualmente o guiados por el profesor, turnándose al frente de la clase.

Los imprimibles pueden imprimirse directamente o descargarse como archivo PDF. Se pueden utilizar como actividades para acompañar un interactivo o como actividades independientes.



Esta aplicación fue muy útil para mis actividades y cuestionarios de evaluación ya que de forma divertida los niños daban respuesta a las preguntas que les aparecían en forma de concurso



The screenshot shows the Wordwall website interface. At the top, there are navigation tabs: 'Inicio', 'Características', 'Comunidad', 'Mis Actividades', 'Mis Resultados', 'Crear Actividad', 'Actualizar', and a user profile 'noroma87'. Below this, the 'Mis resultados' section is displayed, featuring a search bar and a grid of activity cards. Each card includes a title, a small thumbnail image, and a 'Result' number. The visible cards are:

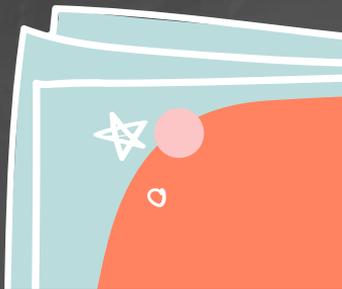
- 'PROBANDO MIS SABERES' (Result 26)
- 'TABLA DEL 9' (Result 47)
- 'Result 4 for 'SUMANDO ITERADAMENTE'' (Result 29)
- 'Result 5 for 'MIS EMOCIONES'' (Result 20)
- 'Result 6 for 'PELÍCULAS DISNEY'' (Result 28)
- 'Result 7 for 'MIS EMOCIONES'' (Result 8)
- 'Result 8 for 'Conocimiento del medio'' (Result 8)
- 'Result 9 for 'CONTESTANDO ANDO...'' (Result 8)
- 'Result 10 for 'CONTESTANDO ANDO...'' (Result 8)

Con esta herramienta digital los niños aprenden y se divierten a lo grande, los temas vistos fueron muy variados y pudimos resolver: sopas de letras, tablas de multiplicar, temas diversificados, cuestionarios de evaluación, etc.



The screenshot shows a digital multiplication table game interface. At the top, it says 'TABLA DEL 9'. Below this, there is a grid of multiplication problems. A large blue play button with the word 'INICIAR' is centered on the screen. Below the button, there is a instruction: 'Une las correspondencias Arrastra y suelta cada palabra junto a su definición.' The background is dark with a grid of multiplication problems like '9x9?', '8x9=', '6x9=', '8x8=', '5x3', '3x3=', '4x9?', '8x10=', '8x4=', '2x9=', '5x3=', and '8x2='.

Esta herramienta digital al final permite ver los resultados obtenidos por los alumnos



Wordwall

Inicio Características Comunidad Mis Actividades Mis Resultados Crear Actividad Actualizar noroma87

0:13

¿Cuál suma iterada representa esta imagen?

3x3 3x3 3x3

A $9+9+9=3 \times 9$ B $3+3+3+3=8 \times 3$ C $4+4+4=3 \times 4$

1 de 8

SUMANDO ITERADAMENTE

Compartir

Editar contenido... Incluir Más

Cambiar plantilla

INTERACTIVOS

- Juego de concurso
- Cuestionario
- Abre la caja
- Persecución en lab...
- Rueda del azar

Mostrar todo

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

wordwall.net/es/result/a/7171041

Aplicaciones Gmail YouTube Maps CantaJuego - El Bai... Meet - czb-cgvyz-orq Universidad ICELO...

Wordwall

Inicio Características Comunidad Mis Actividades Mis Resultados Crear Actividad Actualizar noroma87

Mis resultados

'PROBANDO MIS SABERES'

Enlace compartible de resultados Abrir actividad Más

TAREA JUEGO DE CONCURSO 17 dic. 2020 20 dic. 2020 24 (26) todo Mejor Primero wordwall.net/play/8742/711/513

Resumen

Nº DE ESTUDIANTES **24**

PUNTUACIÓN MEDIA **1648.0**

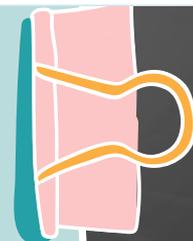
MÁXIMA PUNTUACIÓN **1974**

Valeria Valentina Suárez L...

Correcta o incorrecta por pregunta

Distribución de la puntuación

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



La presentación de las preguntas puede ser variada y dinámica

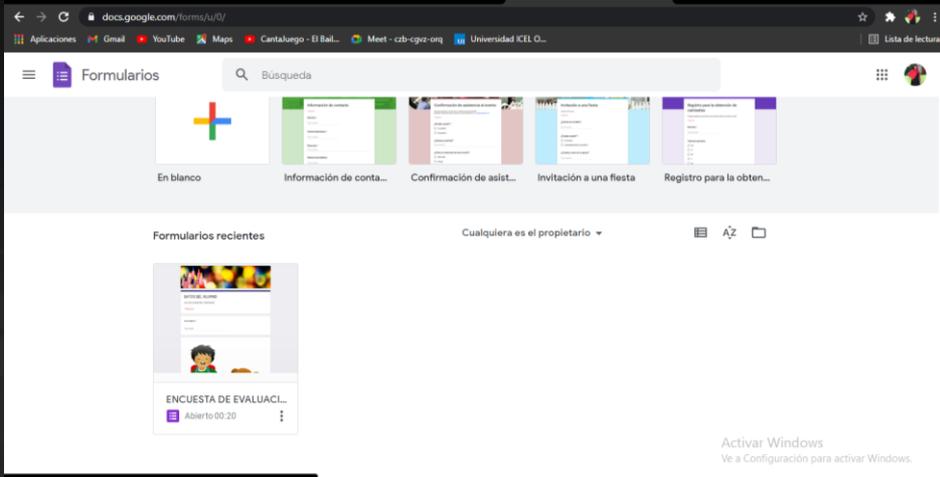




Google Forms o Formularios de Google es una de las herramientas de Gsuite (Ahora conocido como Google Workspace), la cual nos ayuda a crear formularios.

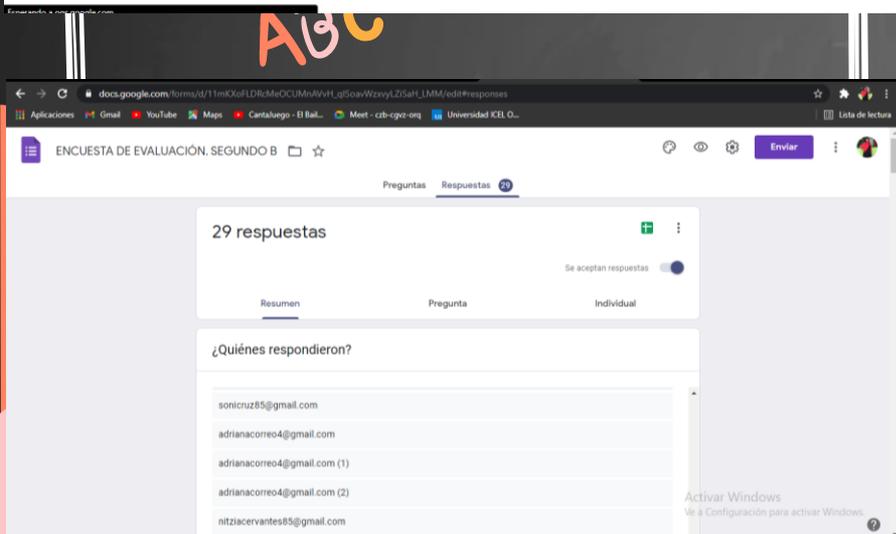
Con esta herramienta digital los maestros podemos:

- Hacer encuestas
- Hacer exámenes o cuestionarios
- Hacer exámenes que se califiquen automáticamente
- Crear formularios para ingresar cualquier tipo de información a una base de datos de Google Sheets

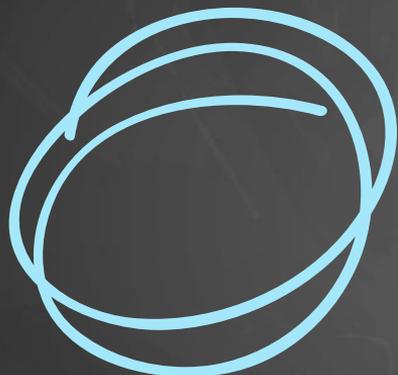


Google Forms me resulta muy útil sobre todo para aplicar encuestas a los padres de familia y cuestionarios a los alumnos ya que se pueden calificar de manera automática.

Va mostrando los resultados de las respuestas que van dando padres de familia o alumnos.



Invito a todos los compañeros maestros a que se atrevan a hacer uso de la amplia gama de herramientas digitales que tenemos a nuestro alcance. Con ello podremos obtener muchos beneficios, por ejemplo:



APRENDIZAJES
SIGNIFICATIVOS
EN LOS ALUMNOS



GENERAR EL
GUSTO POR
APRENDER DE
FORMA DIVERTIDA



HABILIDADES
DIGITALES EN
ALUMNOS, PADRES
DE FAMILIA Y
MAESTROS.

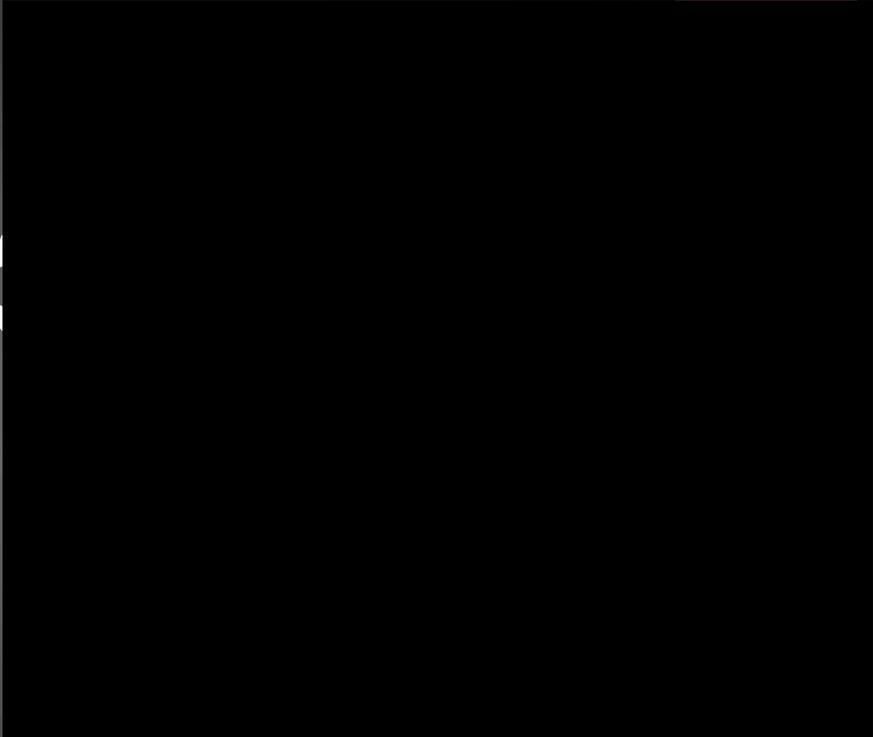


CONCLUSIONES GENERALES

- ✓ Enfrentar la pandemia, actualmente, nos da oportunidad de que los padres de familia, alumnos y sociedad en general valoren más nuestra función docente. Ante ello adquirimos un gran compromiso para que fomentamos el aprendizaje significativo en nuestros alumnos.
- ✓ Nuestros alumnos son curiosos y creativos por naturaleza, esperan cada día que sus maestros innovemos actividades para ellos que les ayuden a enfrentar cualquier situación difícil que se les pueda presentar y que los haga olvidarse de su realidad por un momento.



Las herramientas digitales nos permiten tener comunicación constante, creativa y divertida con ellos cuando hacemos buen uso de ellas. Casi siempre los niños están en las computadoras, o en dispositivos electrónicos como celulares y tabletas, es importante aprovecharlos al máximo.



Como docentes nos enfrentamos al reto de facilitar las tareas de la vida cotidiana de nuestros alumnos y que mejor si hacemos uso de nuestra creatividad mediante las herramientas digitales.

BIBLIOGRAFÍA

PÁGINAS WEB

- <https://www.creatividad.cloud/mentimeter-una-herramienta-online-para-hacer-preguntas-encuestas-y-juegos-a-una-audiencia/>
- <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- <https://wordwall.net/es/features>
- <https://juansguzman.com/que-es-google-forms-y-para-que-sirve/>