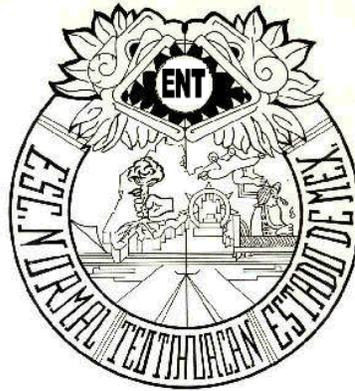


**ESCUELA NORMAL DE TEOTIHUACAN**



**ANÁLISIS DE EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA**

**“USO DIDÁCTICO DE LAS TIC PARA GENERAR  
AMBIENTES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVOS EN SEGUNDO  
GRADO DE SECUNDARIA”**

**ENSAYO**

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

**PRESENTA**

**JESÚS AARÓN ROMERO DÍAZ**

**JULIO 2019.**



"2019. Año del Centenario Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur".

## *Escuela Normal de Teotihuacan*

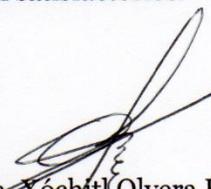
No. DE OFICIO: 023/2018-2019  
No. EXPEDIENTE: 01-CT/ 2018-2019  
ASUNTO: ACREDITACIÓN DEL REGISTRO DE  
PROYECTO Y AUTORIZACIÓN DE  
EXAMEN PROFESIONAL

Col. Nva. Teot., Teotihuacan, Méx.; a 10 de Julio de 2019.

**C. ROMERO DÍAZ JESÚS AARÓN**  
PASANTE DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA  
CON ESPECIALIDAD EN ESPAÑOL  
P R E S E N T E.

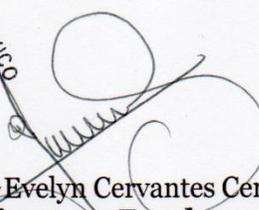
Quienes suscriben, Comisión de Titulación 2018-2019 y Dirección Escolar, se dirigen a usted respetuosamente para informarle que **ha sido Acreditado el Registro de su Proyecto de Titulación: "USO DIDÁCTICO DE LAS TIC PARA GENERAR AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA"**, inscrito en la modalidad de **Ensayo**, con el cual podrá obtener el título respectivo, por lo que le informamos la fecha en la que tendrá verificativo su *Examen Profesional: **miércoles 17 de Julio del presente año***, en las instalaciones de esta Institución.

Le exhortamos a tomar las medidas conducentes para que los resultados que obtenga sean satisfactorios.

  
Mtra. Xóchitl Olvera Badillo  
Presidente de la Comisión de  
Titulación 2018-2019

**A t e n d e m o s**



  
Mtra. Evelyn Cervantes Cerón  
Directora Escolar

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL DE TEOTIHUACAN

## DEDICATORIAS

A mis padres que me apoyaron en todo momento en el transcurso de mi formación.

A mis hermanos que fueron inspiración y ejemplo para alcanzar mis metas como profesionalista.

A mis amigos y mi novia que me han apoyado y aconsejado para continuar y cumplir con mis logros.

A mis maestros que fueron parte fundamental para llegar hasta este momento y que me enseñaron como superar barreras y despertar mi hambre de conocimiento.

A DIOS por guiarme en mi camino y permitirme concluir con esta etapa tan importante en mi vida.

En general a todas las personas que me enseñaron las dificultades y ventajas que se dan a lo largo de vida y a pesar de eso seguir siempre adelante.

**GRACIAS.**

## ÍNDICE

<b>Abstract.....</b>	<b>05</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>06</b>
<b>Tema de estudio .....</b>	<b>11</b>
<b>Desarrollo del tema .....</b>	<b>21</b>
<b>Estrategia 1 “E-books (lectura digitalizada)” .....</b>	<b>24</b>
<b>Estrategia 2 “Ruleta virtual (incentivo de participación)” .....</b>	<b>32</b>
<b>Estrategia 3 “Tipografía en conjunto con prezi .....</b>	<b>39</b>
<b>Estrategia 4 “Armando la vida de un personaje” .....</b>	<b>48</b>
<b>Estrategia 5 “Juego interactivo somos testigos y cronistas” .....</b>	<b>55</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>64</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>67</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>70</b>

## ABSTRACT

El presente ensayo fue elaborado en base a las necesidades educativas que presentan los alumnos del 2° grado grupo “D” de la escuela oficial No. 0127 Justo Sierra ya que con base a los resultados de la prueba SisAT, y los índices de reprobación del ciclo anterior me enfoque en diseñar estrategias que ayuden a la mejorar académica de dicho grupo utilizando desde presentaciones interactivas con la aplicación prezi, bibliotecas digitales para promover la lectura, una ruleta digital que me ayude a incentivar la participación de manera equitativa y a establecer tiempos par a llevar u mejor ritmo de trabajo en clases, hasta juegos interactivos donde los alumnos están en contacto con el aprendizaje y se involucran con la tarea de aprender de forma directa, atractiva y significativa, los resultado obtenidos tras la aplicación de dichas estrategias fueron favorables al igual que se tomó en cuenta las sugerencias en cuanto a el desarrollo de actividades digitales que dicta el plan y programa de estudios 2011.

The present essay was elaborated based on the educational needs presented by the 2nd grade students of group "D" of the official school No. 0127 Justo Sierra since based on the results of the SisAT test, and the failure rates of the previous cycle I focused on designing strategies that help improve the academic of said group using interactive presentations with the application prezi, digital libraries to promote reading, a digital roulette that helps me to encourage participation in an equitable way and to establish times for bring a better rhythm of work in classes, to interactive games where students are in contact with learning and are involved with the task of learning in a direct, attractive and meaningful way, the results obtained after the application of these strategies were favorable. that the suggestions regarding the development of digital activities dictated by the plan are taken into account and study program 2011.

## INTRODUCCIÓN

En este ensayo hablaré de cómo fue mi experiencia tras desarrollar e implementar estrategias con el uso de las TIC en el salón de clases, debido a que en la actualidad han tomado un papel muy importante en el aprendizaje y hoy en día nuestros alumnos son nativos tecnológicos, por lo que logran adaptarse y manejarlas con mucha facilidad desde teléfonos celulares, tabletas, computadoras, etc.

Uno de los principales factores por los que me incliné a desarrollar el tema “Uso didáctico de las TIC para generar ambientes de aprendizaje significativos en segundo grado de secundaria” fue el hecho de impactar de manera relevante la manera de transmitir los conocimientos de la asignatura español o lengua materna a los alumnos de secundaria, puesto que considero que los tiempos avanzan de manera inexorable transformando y encaminando sociedades al uso benéfico de la tecnología para atrevernos a emprender tareas de la vida cotidiana o de importancia social aunadas a las herramientas tecnológicas que se nos presentan día a día, si hacemos un correcto uso de estas herramientas podemos hacer grandes avances en diferentes campos, tanto social, cultural, educativo o humanístico.

Según MC Hill “nuestros estudiantes, ya no importa tanto dónde vivan, no importan las responsabilidades familiares y sociales que tengan..., podrán estudiar y formarse, por tanto, la asincronía ha tenido una función fundamental y ha permitido a cada estudiante adaptar el estudio a sus ritmos vitales y profesionales. Se ha demostrado ampliamente que es posible aprender de manera asíncrona, sin que profesores y estudiantes (ni los estudiantes entre ellos y ellas) coincidan en el espacio y en el tiempo” (p.36)

Los docentes, por medio de su interacción con los estudiantes, y sobre todo el plan docente a partir del cual se vinculan los aprendizajes de cada asignatura, han sido los elementos que dan un carácter personalizado al trato entre los profesores y los estudiantes.

La interactividad ha sido un principio que se ha desarrollado a partir de las opciones que ha puesto a disposición el campus virtual.

Los materiales didácticos han sido un elemento muy importante, ya que nos permiten el acceso a conocimientos especializados y de calidad con el fin de llevar a cabo la tarea de aprender a aprender.

Mi trabajo surge con la intención de adaptar las circunstancias actuales de la educación con las nuevas tecnologías, ya que cada vez estas se vuelven más útiles en la vida cotidiana del hombre. Desde hace tiempo se viene hablando sobre el papel y las oportunidades que las nuevas tecnologías ofrecen en todos los campos sociales y en especial en la formación educativa.

Ahora la presencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad y en el sistema educativo es un dato innegable en los últimos años. Su impacto ha provocado una suerte de revolución en la economía, la política, la sociedad y la cultura, que transformó profundamente las formas de producir riqueza, de interactuar socialmente, de definir las identidades y de producir y hacer circular el conocimiento.

Como lo señala Lev Manovich, aludiendo a los cambios provocados por la digitalización, el uso de aplicaciones multimedia didácticas presupone la conjunción de dos partes inseparables: la pedagogía y la tecnología.

De la pedagogía se tiene en cuenta la selección de los métodos educativos empleados para lograr la participación del estudiante como un ente activo y la utilización de la tecnología implica la utilización y combinación de las modalidades de la informática educativa para lograr un producto de calidad que cumpla con los objetivos propuestos.

Dentro de los sistemas educativos que se manejan en nuestro país, contamos con un gran lapso de tiempo de múltiples y ricas experiencias en materia de introducción de TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Como se mencionaba anteriormente las brechas digitales están a la mano de todo el mundo en la actualidad.

Los programas y proyectos vienen empujados por una fuerte presión social y económica para que se incluyan las nuevas tecnologías en la educación. El hecho de que la presión o motor fuera sobre todo externo a los sistemas educativos motivó, al menos inicialmente, que fueran pocos los planes de prospectiva que se plantearan una planificación a largo plazo que beneficie la forma de enseñar a las nuevas generaciones con ayuda de las TIC. (Dussel & Quevedo,2010, p. 09)

En este sentido, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se han convertido en una poderosa herramienta didáctica que suscita la colaboración en los alumnos, centrarse en sus aprendizajes, mejorar la motivación y el interés, promover la integración y estimular el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender.

Con referencia a lo expuesto propongo manejar una didáctica de las TIC para crear ambientes de aprendizaje significativos y enriquecedores en secundaria en donde surja la posibilidad de mejorar las prácticas docentes en el aula, llevando a cabo entornos de aprendizajes más dinámicos e interactivos para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes, facilitar el trabajo en equipo y el cultivo de actitudes sociales con la Comunidad de Aprendizaje.

En este trabajo busque que los alumnos aprendan de mejor manera con el uso de las TIC, además de adentrarlos a nuevos panoramas de aprendizaje de manera autónoma y original, sin necesidad de que se les oriente en el contenido, mediante la aplicación de las actividades que se esbozan en este trabajo, esto se verá reflejado al término del ciclo escolar, después de haber aplicado las actividades adecuadas para lograr en los alumnos.

Las nuevas tendencias e innovaciones tecnológicas avanzan a pasos inexorables de forma permanente, ya que no solo nos enfocamos en aprender a usar una sola aplicación o un solo programa electrónico, constantemente estas se actualizan y modifican su forma de utilizar o aparecen otros nuevos que remplazan a los anteriores y son mejores y más fáciles de manejar, por lo tanto con este ensayo me enfoco en dar a conocer nuevas e innovadoras estrategias seleccionando las más relevantes en nuestra labor docente profesional y los beneficios que nos brindan para poder obtener aprendizajes significativos con los educandos.

Esto para conocer la interacción comunicativa que se establece entre el docente y los estudiantes y busco crear ambientes de aprendizaje que faciliten oportunidades a los alumnos para que ellos construyan conceptos, desarrollen habilidades de pensamiento, valores y actitudes de trabajo colaborativo.

La utilidad que este trabajo implicó para mi formación fue bastante enriquecedora desde la elección del tema me propuse el reto de trabajar con TIC y demostrar cuáles son los beneficios y ventajas que estas aportan en la educación, ya que como bien se menciona en el plan de estudios 2011 los docentes de hoy en día necesitan estar actualizados y preparados para otorgarle a los estudiantes las ventajas que se obtienen de los ambientes de aprendizaje virtuales.

Al igual el plan de estudios 2011 menciona que los maestros deben poder desarrollar situaciones didácticas en las que se aproveche el uso de las TIC con el objetivo de que los alumnos se interesen en la aplicación o investigación de los conocimientos al verlos aplicados en su mundo cotidiano y para ayudarlos a entender mejor su entorno.

En la actualidad, los docentes en ejercicio necesitan estar preparados para ofrecer a sus estudiantes oportunidades de aprendizaje apoyadas en las TIC; para utilizarlas y para saber cómo estas pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes, capacidades que actualmente forman parte integral del catálogo de competencias profesionales básicas de un docente. (Plan de estudios 2011 educación Básica.)

Tras vivir la experiencia de enseñar con ayuda de las TIC me llevo una serie de experiencias bastante fructíferas pues los entornos que se generan con los alumnos al saber que el trabajo implicará el uso de TIC dentro del aula se obtiene una motivación inicial que hace que los alumnos se comprometan más con las actividades a desarrollar dinámicas e interactivas que les resulten interesantes para obtener cada uno de los aprendizajes esperados que se deben desarrollar en el transcurso de cada proyecto.

En este ensayo diseñé 5 estrategias en las que hago uso de recursos audiovisuales que ayuden a explicar mejor los temas que conlleva cada proyecto del libro de español de segundo

grado, esto con la finalidad de poder transmitir a los educandos conocimientos en un ambiente en donde ellos se sientan cómodos y motivados a querer aprender.

Desde presentaciones interactivas con prezi, una ruleta que funciona para incentivar y dar equitatividad a las participaciones en clase, hasta videos interactivos donde el alumno está en contacto directo con una historia para desarrollar una crónica y un rompecabezas que sirve para despertar el interés de armar la vida de un personaje histórico en el proyecto de la biografía, etc.

Este trabajo lo hice para dar a conocer ideas de cómo se pueden integrar las TIC de manera creativa y llamativa a las clases de español ya sea para explicar contenido, desarrollar los aprendizajes esperados o trabajar en la habilidades comunicativas y digitales que los alumnos deben manejar para ser aptos para las exigencias del mundo laboral y social.

### **Propósito general**

- ❖ Diseñar e implementar actividades con la ayuda de las TIC para el fortalecimiento de estrategias didácticas que ayuden a generen ambientes de aprendizaje óptimos y llevar a cabo el desarrollo integro de habilidades digitales con alumnos de segundo año de secundaria.

### **Propósitos específicos**

- ❖ Mejorar la calidad de la enseñanza del español y potenciar la capacidad de aprendizaje de los estudiantes, mediante ambientes de aprendizaje multimedia que la tecnología pone a nuestro alcance.
- ❖ Reforzar la motivación de los estudiantes para que participen activamente en los juegos interactivos virtuales con el fin de desarrollar sus capacidades comunicativas, análisis y de comprensión lectora.
- ❖ Desarrollar las habilidades digitales de los estudiantes nativos tecnológicos para que sean capaces de saberlas aprovechar, haciendo del proceso enseñanza y aprendizaje una experiencia significativa.

# **TEMA DE ESTUDIO**

## TEMA

### **“Uso didáctico de las TIC para generar ambientes de aprendizaje significativos en segundo grado de secundaria”**

#### **Línea temática No. 2: Análisis de experiencias de enseñanza**

La línea temática que elegí es la número 2 Análisis de experiencias de enseñanza, para desarrollar estrategias novedosas con el uso de las TIC en el 2° grado de secundaria en la asignatura de español. Es importante mencionar que la finalidad de ubicar mi temática en esta línea se debe a la necesidad de reforzar mis habilidades con las TIC y potenciar el aprendizaje brindando oportunidades a los alumnos de aprender de manera divertida e interactiva.

A lo largo de los semestres anteriores que he cursado de la licenciatura en educación secundaria con especialidad en español, he observado que los alumnos cada vez están más apegados y actualizados en cuanto a las nuevas tecnologías, por lo que me incliné en enfocar mi atención a esta temática para poder ligar estas dos ramas: tecnología y educación, utilizando así novedosas maneras de transmitir el conocimiento a los educandos, como opinión, considero que no es imposible hacer que los alumnos le den un sentido pedagógico a las tecnologías de la información y comunicación, solo requieren de atención, estimulación y asesoramiento para saber cómo emplearlas académicamente de manera favorable.

“Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal de la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo”. (Farlane,2001, pág. 34)

El programa lengua y literatura del proyecto Escuelas de Innovación, de Conectar Igualdad. Permite aclarar el sentido de la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante, TIC) en los procesos de enseñanza.

La propuesta reafirma el rol ineludible de la escuela en la formación de los alumnos, como practicantes de la cultura escrita y en la generación de las condiciones didácticas necesarias para lograrlo.

“Participar en la cultura escrita supone apropiarse de una tradición de lectura y escritura, supone asumir una herencia cultural que involucra el ejercicio de diversas operaciones con los textos y la puesta en acción de conocimientos sobre las relaciones entre los textos, entre ellos y sus autores, entre los autores mismos, entre los autores, los textos y su contexto” (Lerner, 2001, pág. 25).

**Con base en el tema y a lo largo del desarrollo de este ensayo se precisa responder las siguientes preguntas**

1. ¿Cuál es el beneficio del uso de las TIC dentro del aula?
2. ¿De qué manera impactan las TIC en el trabajo docente con los alumnos?
3. ¿Qué actitudes muestran los alumnos al trabajar en colaboración con las TIC en las clases?
4. ¿Qué campos de formación y rasgos del perfil de egreso de educación básica se lograron fortalecer con las estrategias diseñadas?
5. ¿Qué situaciones positivas y negativas se presentaron tras usar las TIC como herramienta para transmitir conocimientos?
6. ¿Qué resultados positivos se generaron con las estrategias desarrolladas con las TIC?
7. ¿Qué aprendizajes significativos se lograron en los alumnos a lo largo del desarrollo, cómo se lograron?

A lo largo de la aplicación de las diferentes estrategias, se estará dando respuesta a cada una de los cuestionamientos planteados de manera eficiente.

## **Contexto externo**

La escuela Sec. Of. No. 0127 “Justo Sierra” está ubicada en la calle Carlos Hank González No. 1 en la Col. Nueva Teotihuacán, a un costado del deportivo Filiberto Cedillo destacando que se encuentra en un contexto semiurbano en la localidad de San Juan Evangelista. Colindando con los pueblos de Maquixco, San Sebastián, San Francisco Mazapa y San Martín de las Pirámides, la comunidad está declarada como pueblo mágico, por su cercanía con la zona arqueológica de Teotihuacán.

En general entre las construcciones que existen en ese municipio destacan las pirámides en la zona arqueológica que las convierte en un atractivo visual para la población originaria y las comunidades aledañas, la comunidad cuenta con los servicios necesarios para satisfacer las necesidades básicas resaltando que la mayoría de los padres de los alumnos se dedican al comercio y muy pocos son profesionistas, por ende, la economía es variada.

## **Contexto interno**

La hora de entrada en la institución es a las 7:00 am existen casos de algunos alumnos que llegan con algunos minutos de retraso a la institución, sin embargo, la subdirectora les toma nota del retardo y se les da acceso sin problema alguno, llevando su credencial y uniforme correspondiente al horario, la hora de salida de la institución es a las 13:10 pm.

El organigrama de la institución está constituido por directora, subdirector, orientadores, maestros horas/ clase, personal administrativo y manual.

La institución cuenta con quince salones (cinco por grado), cada uno de ellos con un aproximado de treinta a treinta y cinco alumnos, cada salón se encuentra en condiciones adecuadas para su uso, añadiendo que se tiene acceso a internet, también cuentan con un taller de computación, canchas de futbol, biblioteca, cafetería, áreas verdes y oficinas específicas (dirección, subdirección, control escolar, orientación y sala de maestros) y un amplio patio para llevar a cabo eventos cívicos y de uso recreativo. El nivel económico de los estudiantes es muy variado, la escuela cuenta con todos los servicios públicos para su correcto funcionamiento.

Los grupos en donde desarrollé mi trabajo docente fueron los segundos “B”, “C”, “D” Y “E” sin embargo el que elegí para llevar a cabo mi trabajo recepcional fue el 2° “D” su rango de edad oscila entre los doce y trece años, por lo que el grupo muestra un poco de respeto hacia las personas que están al frente, por otro lado en cuanto a los canales de aprendizaje que manejan los alumnos, destacan más en el visual auditivo según el test VAK y el Test de manejo de tecnologías que les fue aplicado.

En el aula la mayoría de los alumnos son trabajadores y puntuales al entregar las actividades, ya que se apoyan mutuamente, aclarando dudas por si alguien no le entendió al trabajo y esto es porque le dan la importancia necesaria al estudio, se comprometen con ellos mismos y con la escuela.

El hecho de que la matrícula sea pequeña, hace que se trabaje de una manera más accesible, en ocasiones se puede trabajar por equipos, pero es importante mencionar que si son acomodados por afinidad no resulta del todo bien la mecánica de trabajo y se suelen distraer mucho, por lo que solo se lleva a cabo la organización de equipos cuando se requiere de manera muy necesaria, por otro lado una ventaja más a mencionar es al momento de revisar trabajos y tareas es más rápido el proceso por la matrícula con la que cuenta el grupo.

La convivencia dentro del aula de clases es regular, aunque existen algunos casos de alumnos que carecen de una buena actitud dificultando un buen ambiente de aprendizaje. Al momento de participar son muy respetuosos en los puntos de vista de sus compañeros y si pueden complementar la participación de otro compañero lo hacen con algunas experiencias vividas dentro de su comunidad.

Los alumnos en su mayoría son originarios de esa comunidad y algunos otros provienen de diversos lugares que rodean la localidad donde está ubicada la escuela, esto nos muestra que existe una diversidad de cultura, costumbres, nivel socioeconómico y por ello existe una interacción entre los alumnos con diversos grupos de amistad en los cuales se sienten identificados.

Para encontrar la problemática a trabajar apliqué 4 diagnósticos en los grupos de segundo grado asignados siendo el 2° “D” el grupo con mayor índice de reprobación y el que menos dominaba las habilidades digitales por lo que decidí llevar a cabo las estrategias con

la finalidad de mejorar el promedio del grupo y disminuir la reprobación de los aprendices, de igual forma, principalmente el test VAK (Anexo 1) para detectar los canales de percepción directa, el grupo resultó ser visual – auditivo lo que favorece el trabajo adecuado con las TIC, también les apliqué uno diseñado especialmente para conocer más sobre sus habilidades de manejo de las TIC y sus posibilidades de poder trabajar con ellas (Anexo 2) además del diagnóstico SisAT fue aplicado a los alumnos,(Anexo 3) arrojó como resultado que el 2º “D” tiene el mayor índice de reprobación, ya que durante el CTE en la fase intensiva, mostraron su preocupación respecto a esto, por ello decidí trabajar con el grupo ya que les cuesta mucho mantener su atención a las actividades propuestas por los docentes, debido a que las clases les resultan monótonas y poco significativas para el contexto actual, les es imposible mantener su completa atención durante una sesión completa y presentan dificultades para mantenerse en su lugar sin distraer a sus demás compañeros.

Lo que se resume a que no obtienen los aprendizajes de una manera significativa y estimulante o innovadora como se pretenden transmitir mediante este trabajo con ayuda de las TIC.

Para conocer mejor a los alumnos de segundo grado y comprender el por qué de sus características e intereses generales, describiré las principales características del grupo:

El grupo de 2º “D” está conformado por 30 estudiantes (17 hombres y 13 mujeres) la edad promedio de los jóvenes oscila entre los 11 y 12 años aproximadamente, es decir, se encuentran en el estadio de operaciones formales, de acuerdo a Piaget en esta etapa los alumnos son capaces de razonar sobre las relaciones y analogías, resolver ecuaciones algebraicas, y piensan en forma abstracta y reflexiva, colaboran actuando como un grupo de aprendizaje que construye.

En general el grupo es activo, participativo e inquieto, estas características particulares de los alumnos me permitieron diseñar las estrategias didácticas que atienden las necesidades e intereses con el uso de las TIC. Al observar el trabajo que desarrollan en diversas asignaturas y sobre todo en español pude identificar que en su mayoría terminan las actividades rápido y por esta razón no se toman el tiempo de revisar y analizar el contenido, forma y presentación de las mismas, esta información se pudo corroborar con los resultados del examen

diagnóstico. El grupo sabe trabajar colaborativamente, respeta opiniones y puntos de vista de terceras personas.

Las TIC son una potencial herramienta de mejora educativa, gracias a ellas surgen recursos que con el paso del tiempo han ido tomando gran importancia en el papel educativo para mejorar y reforzar los aprendizajes esperados que deben obtener los alumnos que se abordan en cinco proyectos del programa de español en el segundo grado, son temas que requieren análisis y comprensión eficiente, lo cual en ocasiones es difícil para los alumnos, sin embargo con apoyo de las actividades didácticas encaminadas a las TIC pretendo que sea más fácil y dinámico para los alumnos, de esta forma motivarlos y generar un interés auténtico en los alumnos.

El análisis que obtuve a partir de las evidencias que arrojen dichas actividades ya establecidas en el cronograma de trabajo, reflejando las que fueron funcionales, las que fallaron por algo, y habrá que modificarse para que sean funcionales.

Asimismo, considero que son actividades novedosas y de gran impacto, porque permiten al alumno desarrollar sus habilidades digitales y expresarse en un contexto acorde a sus intereses y motivaciones como lo son las nuevas tecnologías del siglo XXI.

Con las TIC se han escuchado voces que mencionan el cambio que sufrirá la educación debido a las nuevas y novedosas formas de transmitir conocimiento a los alumnos de las nuevas generaciones, ya que los alumnos de hoy en día han crecido con estos avances tecnológicos y saben manejarlas con gran facilidad, mayormente en la etapa de secundaria ya que estamos en un mundo que evoluciona constantemente lo que propicia la inevitable concepción de una nueva forma de enseñanza más interesante y que brinde resultados concretos y hasta con formas de evaluación formativa que impulsen a la mejorar en el proceso de enseñanza y no al final de ella.

El conocimiento social en la actualidad se abre a un mundo de información, gracias al acceso de datos de las redes digitales que han enriquecido nuestra experiencia con el valor del conocimiento personal de cada individuo, ahora gracias a la facilidad de la obtención de fuentes de información, se puede ser capaz de descubrir, investigar y analizar exhaustivamente sobre cualquier tema o área en específico como lo estipula los campos de

formación para la educación básica en el apartado de gestión para el desarrollo de habilidades digitales.

Hasta ahora he podido identificar tras mis jornadas de prácticas que ya he realizado anteriormente, que hay muchos profesores que emplean las TIC en sus clases, esto posibilita y da paso a crear llamativos ambientes de aprendizaje más interactivos, dinámicos e interesantes para los alumnos.

### **La importancia de la innovación y el cambio educativo**

No cabe duda que ni la innovación ni el cambio son una novedad.

Los buenos líderes educativos están innovando sin cesar, en sus esfuerzos por mejorar la enseñanza y el aprendizaje, de modo de obtener de los estudiantes los mejores resultados educativos. Tampoco son novedad los estudios que analizan la innovación y el cambio en el contexto educativo y, por lo tanto, existe un riquísimo acervo de estudios a los que remitirse como guía. (Brunner, 2000, p. 67)

. Si consideramos la amplia relación que existe entre la enseñanza y el aprendizaje, es razonable concluir que la introducción de cambios en una parte del sistema educativo afecta todas las demás, del mismo modo en que al lanzar una piedra a un estanque se observan las ondas expandirse.

Podemos decir, por lo tanto, que el cambio no es un proceso lineal sino cíclico. En las secciones anteriores de este trabajo se describe el impacto de las TIC y los problemas que enfrentan al integrar la tecnología a la formación docente. En la última década, las TIC comenzaron a transformar muchas facetas de la vida en la mayoría de los países del mundo económicas, sociales y culturales y su impacto se puede observar en muchos aspectos de la educación. El término “reingeniería de las instituciones educativas” ha sido acuñado para acompañar los cambios que involucra la introducción de las TIC en las instituciones educativas.

¿Qué evidencia tenemos de que las TIC hayan contribuido a realizar cambios educativos duraderos? La investigación e innovación educativa (CERI, centre for educational research and innovation), en el marco de la organización para la cooperación y el desarrollo

económico (OECD), se ha embarcado en una serie de estudios de caso en varios países que demuestran que la integración de las TIC en las instituciones educativas actúa como catalizador del cambio.

Es importante tener presente que el uso de las TIC en la formación docente puede producir en las instituciones educativas un impacto tan radical como el que produce la introducción de las TIC en las escuelas, y que existen muchas partes involucradas en este proceso como participantes concretos y docentes en formación.

**DESARROLLO**

**DEL TEMA**

Las estrategias didácticas que implementé surgen a partir de la detección de la debilidad en producción de textos que manifestó el grupo de 2° “D”, el propósito que deseé alcanzar con cada estrategia fue que el alumno alcanzara y desarrollara sus habilidades digitales para que puedan saber utilizarlas en beneficio de su aprendizaje, basándome en el Plan y Programa de Estudio 2011 que así lo dicta como una necesidad que todo alumno debe alcanzar para ser y obtener en su proceso básico de educación.

Quise atreverme a cumplir el reto de trabajar en conjunto con las TIC porque en lo personal me gusta la idea de que en un mañana existan escuelas reforzadas con herramientas digitales que permitan enseñar de una forma distinta a la cotidiana, conforme avanza el tiempo nos vemos envueltos en grandes y notorios avances tecnológicos que no debemos desaprovechar nosotros como docentes frente a grupo, en mi test diagnóstico de manejo y acceso a herramientas tecnológicas que apliqué en los 4 segundos el 2° “D” resultó con menor conocimiento o manejo de herramientas digitales y mayor posibilidad de trabajar con las TIC por lo cual elegí al grupo para desarrollar las cinco estrategias con trabajo de las TIC en el aula.

Mi tarea es demostrar cómo beneficia la introducción de estrategias digitales al ámbito educativo en nivel secundaria, descubriendo cómo el alumno se desenvuelve de manera favorable dentro del aula y genera conocimientos de forma divertida y llamativa.

Para ayudar a comprender mejor los conceptos que uso dentro de este ensayo daré a conocer una lista de palabras que explican algunos términos empleados dentro del mismo.

E-books: Libros electrónicos

Aplicación: Programa informático que se utiliza para llevar a cabo una tarea en un dispositivo informático.

Interactivo: Programa que permite una interacción, a modo de dialogo, entre la maquina y el usuario.

E-learning: Aprendizaje electrónico o digital.

Didáctica: Diversidad de técnicas y formas de enseñar, las cuales se adaptan según las necesidades de los alumnos o las circunstancias, es el arte y modos de enseñar.

Videojuego: Juego de carácter interactivo electrónico que se visualiza por medio de una pantalla o proyección.

Significativo: Que tiene importancia, valor y relevancia.

Diapositiva: Hoja virtual que contiene datos informativos o descriptivos.

Ambiente digital: Transformación de los espacios educativos convencionales tanto en estructura como en funcionalidad hacia nuevos panoramas de inmersión digital e interacción.

Tipografía: Se le conoce como tipografía a la destreza, de selección de los tipos de letra diseñadas con unidad de estilo para desarrollar una labor de impresión.

Las TIC alientan a los docentes a concebir nuevas actividades para sus alumnos y a adaptar aquellas que ya han sido exitosas, de forma de obtener las mayores ventajas de todo lo que internet y las herramientas tecnológicas tienen para ofrecer en el ámbito educativo.

## **ESTRATEGIA No. 1**

### **E-BOOKS LECTURA DIGITALIZADA**

La primera estrategia que llevé a cabo con el grupo de 2 “D” de la Escuela Sec. Of. No. 0127 “Justo Sierra” fue e-books (libros digitales) en la app aldiko primero antes que nada describiré qué son los e-books y también qué es aldiko para después explicar cómo apliqué dicha estrategia y qué resultados se obtuvieron.

#### **¿Qué es un E-book?**

Los e-books son libros electrónicos, conocidos por ser una publicación digitalizada que ha sido facilitada a todo público, por lo que su tamaño, estructura y diseño han de ser tratados adecuadamente para que su visualización, tiempo de descarga y posibilidades de utilización sean factibles.

Mucho se ha escrito en los últimos años acerca de los conceptos relativos a la biblioteca digital; de hecho, este término es la resultante de otros conceptos e ideas anteriores: biblioteca automatizada, electrónica o virtual; ciberteca, biblioteca sin paredes, biblioteca de medios o mediateca, biblioteca compleja, etcétera.

¿Bibliotecas en un mundo moderno? ¿cómo deben evolucionar las bibliotecas, digitales por supuesto, frente a este cambio educativo?

#### **Ventajas de utilizar e-books:**

- Facilidad de acceso. Con los e-books ya no será necesario ir hasta una librería para adquirir un libro que se desee leer, gracias al internet no importa desde qué parte del mundo se desee adquirir un libro, en la actualidad ya se puede buscar en la red cualquier título de libro y adquirirlo gratuitamente desde la plataforma de EPUBlibre.
- Disponibilidad inmediata. Comprar, descargar o ingresar para leer.
- Ahorro económico más adquisición de conocimientos.

- Novedosas maneras de leer y comprender textos. El texto electrónico incorpora todas las ventajas de un archivo electrónico (búsqueda de palabras, uso de recursos tipográficos, inserción de comentarios, subrayado de palabras clave).

## **Versiones de libros digitales vs versiones impresas**

A lo largo de los años ha surgido un debate acerca de si los autores de libros creen pertinente subir sus obras más influyentes a un sitio web o en redes sociales tales como twitter o facebook, para poder facilitar el acceso a los lectores de encontrar sus obras literarias, mientras que por otro lado muchos autores comienzan a aceptar las nuevas pasividades que ofrecen los formatos digitales y la oportunidad de acceso global que brinda el internet.

Paulo Coelho (2005) menciona en una entrevista: “las redes sociales son el futuro de la literatura, debido a que en ellas pueden publicar y dar a conocer libros a millones de personas sin necesidad de que sea impreso en papel” Hoy en día es una realidad que se nota de manera latente, como las tecnologías comienzan a sustituir los recursos rutinarios o del pasado para dar paso a nuevas maneras de realizar las actividades del hombre en su vida cotidiana, un caso claro son sus aportes para la educación, con las plataformas de libros digitales:

- Se pueden adquirir libros agotados en versiones impresas.
- Se evitan costos de envíos.
- Autores aun no muy conocidos pueden publicar.
- Se evita el fotocopiado de libros.

Con esta estrategia se da respuesta la siguiente pregunta:

¿Cuál es el beneficio del uso de las TIC en el aula?

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son de gran ayuda en las sesiones de clase ya que ayudan de manera satisfactoria a mantener la atención de los alumnos en las clases, los alumnos se sienten familiarizados con ellas ya que ellos han estado creciendo en un ambiente de avances tecnológicos, por lo que al usarlas ellos se sienten motivados al estar en un contexto donde se sienten más familiarizados, en la actualidad se les conoce a los

jóvenes como nativos tecnológicos y viene estipulado en el plan de estudios 2011 la importancia de hacer que nuestros alumnos desarrollen su habilidades digitales y sepan emplearlas para su aprendizaje para facilitar la adquisición de sus aprendizajes esperados que deben adquirir a lo largo de los cursos en su formación básica.

## **¿Qué es aldiko?**

Aldiko es un lector de libros electrónicos para los sistemas operativos Android e iOS, soporta el formato EPUB (electronic publication) para publicaciones digitales e incorpora la capacidad de navegar catálogos en línea de miles de libros (incluyendo miles de trabajos libres del dominio público) y descargárselos directamente a la biblioteca personal del usuario (Anexo 5).

La aplicación presenta una interfaz de usuario similar a un estante de libros, que permite al usuario navegar por su colección de e-books o también conocidos como libros digitales.

También proporciona una experiencia personalizable de lectura a través de fuentes y colores de fondo configurables, tipo y tamaño de fuentes, tamaño de márgenes, brillo de pantalla, modo de paginación (que imita el tornar de página en un libro), etc. Además, la aplicación permite a los usuarios importar sus libros lo que permite que la oferta de poder llevar a cabo lecturas digitales se amplíe a las posibilidades de toda persona que cuente con un dispositivo con sistema android, ios o una Pc.

“El celular creo que es como la billetera capaz, o como las llaves de tu casa, algo que siempre tienes. Cuando salís de tu casa, te fijas si tienes la billetera, los documentos, el celular y las llaves. Son cosas que son fundamentales: las llaves para volver, los documentos para manejar, la plata por si necesitas comprar algo y el celular para estar comunicado” (Ortega, 2007,p.20).

El teléfono móvil es un dispositivo multifuncional capaz de combinar en una sola herramienta múltiples posibilidades como:

Hacer fotos, grabar videos, ver la televisión, jugar a videojuegos, conectarse a internet, escuchar música, intercambiar información mediante bluetooth o infrarrojos, enviar y recibir mensajes, llamar y entablar comunicaciones.

Por estos motivos si se les da un uso educativo a los dispositivos móviles se puede aprender de manera sencilla y funcional con resultados favorables entorno a la vida académica de los aprendices en las escuelas.

<b>ESTRATEGIA No. 1</b>	
<b>DATOS GENERALES</b>	
<b>NOMBRE DE LA ESCUELA:</b> <b>“SECUNDARIA OFICIAL No. 0127</b> <b>JUSTO SIERRA”</b>	<b>CCT: 15EES0206J</b>
	<b>TURNO: MATUTINO</b>
<b>LOCALIDAD: COL. NUEVA</b> <b>TEOTIHUCAN, MÉXICO</b>	<b>GRADO: 2°</b>
	<b>GRUPOS: “B”, “C”, “D” Y “E”</b> <b>GRUPO DE TRABAJO: 2° “D”</b>
<b>MTRA. TITULAR DE LA</b> <b>ASIGNATURA: CATALINA OCAÑA</b> <b>SALAZAR</b>	<b>DOCENTE EN FORMACIÓN: JESÚS AARON</b> <b>ROMERO DÍAZ</b>
<b>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA:</b>  E-books lectura digitalizada	
<b>PROYECTO:</b> 07 Ensayo literario	
<b>PRÁCTICA SOCIAL:</b> Elaborar ensayos literarios sobre temas de interés de la literatura.	<b>ÁMBITO:</b> Estudio

## DESCRIPCIÓN:

La estrategia que realicé con el grupo de 2° “D” consistió en presentar diferentes obras literarias, clásicas, modernas y culturales que les llamen la atención a los alumnos para despertar su curiosidad lectora, mostrándoles diferentes libros de manera digital, conocidos actualmente como e-books, esto con la intención de ir leyendo algunos fragmentos importantes de la trama del libro de manera grupal para rescatar las diferencias y semejanzas que aparecen en cada obra. La estrategia de la biblioteca digital la apliqué en el proyecto del ensayo literario, en este se elaboró una proyección de una biblioteca digital con títulos de libros populares y autores reconocidos internacionalmente como lo son: Gabriel García Márquez, Stephen Hawking, Ray Bradbury, H.P. Lovecraft, Stephen King, Aldous Huxley, entre otros. La actividad que se tenía que hacer fue llevar a cabo una comparación de semejanzas y diferencias de tres obras, posteriormente al finalizar su análisis podrían comenzar a redactar la introducción y desarrollo de su ensayo literario.

Cada una de las obras tomadas para presentar como ejemplo fueron elegidas con la finalidad de atrapar la atención de los alumnos y que aprendan sobre temas nuevos, en este caso se habló de las distopías que significa historias de futuros no deseados, las obras que se ocuparon para este ejemplo fueron: un mundo feliz de Aldous Huxley, 1984 de George Orwell y Fahrenheit 451 de Ray Bradbury ([Anexo 7](#)).

### **Resultados de la aplicación**

El resultado de esta estrategia fue muy favorable debido a que la mayoría de los alumnos lograron instalar la aplicación en su teléfono celular con sistema Android para descargar los libros y realizar la diferenciación de sus tres obras de una manera fácil y rápida, de igual manera otra ventaja dentro de esta estrategia fue la obtención de libros digitales desde su teléfono celular en la página electrónica [www.epublibre.gob](http://www.epublibre.gob) en la cual se muestra un catálogo exhaustivo de libros clásicos y populares que los alumnos pueden obtener gratuitamente.

En general los resultados alcanzados con la estrategia “Uso de e-books en aldiko” fueron satisfactorios porque logré fortalecer la producción de textos argumentativos en los alumnos de 2° “D”, los productos mejoraron notoriamente del primer al segundo borrador y nuevamente reflexioné sobre la importancia que tiene la expresión escrita en la educación secundaria para propiciar un aprendizaje significativo.

## **Análisis FODA de la estrategia: E-books lectura digitalizada**

### **Fortalezas**

- Todos los alumnos en el grupo 2° “D” cuentan con un dispositivo móvil con sistema android.
- Los alumnos pueden adquirir libros de forma gratuita y pueden tener acceso a ellos de manera inmediata desde su dispositivo android o ios sin necesidad de una red de internet.
- Los alumnos pueden despertar su interés lector y pueden ampliar su léxico al saber que ahora pueden leer desde su teléfono inteligente.
- Los alumnos de hoy son nativos tecnológicos por lo que no necesitan un tutorial de cómo utilizar un dispositivo android o cómo utilizar e instalar una app desde la tienda play store o app store.

### **Debilidades**

- Las posibles distracciones como redes sociales o juegos que eviten que lean los libros de manera continua en su dispositivo android o ios.

### **Oportunidades**

- Dar facilidad a los alumnos a acercarse a la lectura y poner a su alcance libros clásicos, culturales y populares para que los puedan leer en cualquier sitio sin necesidad de cargar libros pesados.
- El poder realizar lecturas de noche o en lugares donde no haya mucha iluminación sin necesidad de lámparas de lectura.
- Poder crear su propia mini biblioteca virtual y poder tener acceso a distintos libros desde su propio teléfono móvil de manera gratuita y sin necesidad de internet.

### **Amenazas**

- Riesgo de que se quede sin pila su celular y no puedan continuar con su lectura rutinaria hasta que vuelvan a cargar la batería.

- A que puedan borrar la app y con ello también se borren los libros accidentalmente.
- Daño visual por el brillo de la pantalla en exceso en el dispositivo móvil.

## **ESTRATEGIA No. 2**

### **RULETA VIRTUAL (INCENTIVO DE PARTICIPACIÓN)**

La segunda estrategia que llevé a cabo con el grupo de 2 “D” de la Escuela Sec. of. No. 0127 “Justo Sierra” fue ruleta virtual como un incentivo de participación, esta estrategia se basa en crear ambientes participativos en clase y de la misma manera promover acciones éticas entre los compañeros alumnos como lo es la equidad, respeto, libertad de pensamiento y trabajo en equipo para construir conceptos.

El aula es el espacio ideal para desarrollar conocimiento, evacuar dudas y aumentar el aprendizaje de nuestros educandos. De ahí surge la importancia de generar participaciones constantemente en clase y de interactuar con el profesor y compañeros. Las sesiones de clases no consisten sólo en ir a clases, sentarte y escuchar al docente, sino en hacer que el alumno comunique ideas e interactúe con los contenidos de manera personal (Mc Gill, 2009).

El propósito prioritario está en obtener conocimientos e intercambiar información, a través de la participación de alumnos y maestro. Por ello, si para enriquecer de conocimientos a los alumnos en el nivel educativo básico como lo es secundaria, es fundamental lograr que los alumnos puedan generar un ambiente adecuado de participación en el aula.

Edmundson (2014) manifiesta que “una clase verdaderamente memorable, aunque sea numerosa, resulta de la colaboración entre el profesor y el estudiante. Es un evento único. El mejor aprendizaje consiste en el trabajo colectivo, algo que sabemos desde Sócrates”, (p.22)

Sin embargo, como hemos resaltado en las páginas anteriores, “las nuevas tecnologías no son vehículos o aparatos neutrales. el conocimiento sí está en la computadora: esta es un artefacto que condensa y sintetiza parte de la historia tecnológica, cultural y del conocimiento de los últimos siglos” (Manovich, 2001).

El desempeño de todos los estudiantes y del personal de una institución educativa mejora por medio del uso apropiado de la tecnología y son más propensos a desenvolverse en un contexto donde los alumnos se sienten familiarizados y por ello tienden a participar más por

la seguridad que sienten de conectarse con algo que ya conocen y además manejan sin mayor problema.

Debido a esto no se debe tener el miedo o incertidumbre de planificar con ayuda de la tecnología, los padres y los miembros de la comunidad comprenderán y apoyarán los modos en que la tecnología se utiliza en las escuelas para mejorar el aprendizaje y la enseñanza en base a los resultados arrojados y a los conocimientos adquiridos en el periodo lectivo de sus hijos.

Para admitir que la escuela es una institución histórica implica el reconocer la posibilidad de que las formas escolares actuales cambien y se conviertan en algo distinto de lo que hoy conocemos.

Durante la aplicación de mis estrategias me propuse a dar respuesta a la siguiente pregunta:

¿De qué manera impactan las TIC en el trabajo de los alumnos?

Se impacta desde el momento en que el alumno tiene en mente la relación educación y tecnología, al asociar ambos términos el educando entenderá cuál es la utilidad de las TIC dentro de la escuela, ayudando a crear un ambiente de aprendizaje más significativo conociendo el lado positivo de la transversalidad y el avance inexorable de las TIC en la actualidad. (Anexo 8)

En clases las TIC permiten a los estudiantes y a los docentes construir entornos multisensoriales ricos e interactivos con un potencial para la enseñanza y el aprendizaje práctico y participativo.

Aspectos emocionales con aspectos virtuales.

Existen diversos autores en la actualidad que hablan del gran beneficio de las tecnologías en la educación tales como Daniel Chabot y Michel Chabot en su libro pedagogía emocional nos mencionan que las competencias cognitivas están desarrolladas al saber y al conocimiento, esto ha sido comprobado de manera oportuna y con evidencias reales de como se ha venido trabajando los proyectos de la asignatura de lengua materna (español) en nivel de educación básica secundaria.

En mi práctica educativa, ya que al usar las TIC como herramienta para transmitir aprendizajes, me adentro a un entorno al que los alumnos viven en su día a día, por lo tanto me enfoco en emplear los recursos necesarios a mi alcance que puedan ser de utilidad en la transición de conocimientos de acuerdo a los planes y programas de estudios ya estipulados por la SEP, aprovechando y calendarizando toda la jornada lectiva con estrategias innovadoras pero también significativas que sean provechosas dentro del aula de clases que hagan participar al alumno y desarrollar sus habilidades comunicativas tanto a nivel académico como en su vida cotidiana.

En el apartado de bibliografía incluyo diversos libros que consulté para poder sustentar mi trabajo.

Para llevar a cabo esta estrategia utilicé una aplicación multimedia llamada roulette decision por ello explicare qué es y cómo funciona.

### **¿Qué es roulette decision?**

Es una aplicación multimedia diseñada para sistema android o ios que permite tomar decisiones de forma rápida y llamativa, en mi caso lo usé dentro del aula en diversos proyectos para decidir a quién le tocara dar su participación en situaciones como rescaté de conocimientos previos, cuestionamientos relacionados con algún tema de reflexión, entre otros usos didácticos. ([Anexos 9, 10 y 11](#))

Se puede escribir de dos a cincuenta opciones distintas en ruletas diferentes, además, se pueden añadir imágenes a cada opción otra gran ventaja es que no es necesario contar con conexión a internet.

Esta estrategia también ayuda a fortalecer los siguientes aspectos de los campos de formación:

\*Utilizar herramientas y recursos digitales para apoyar la comprensión de conocimientos y conceptos.

\*Aplicar conceptos adquiridos utilizando las TIC.

\*Explorar preguntas y temas de interés.

\*Utilizar herramientas de colaboración y comunicación para potenciar el aprendizaje.

\*Desarrollar investigaciones o proyectos para resolver problemas.

La estrategia roulette decision fue una manera de abordar estos aspectos necesarios que el educando debe conocer y manejar de manera oportuna para que obtenga mayores ventajas en el mundo del conocimiento digitalizado.

<b>ESTRATEGIA No. 2</b>	
<b>DATOS GENRALES</b>	
<b>NOMBRE DE LA ESCUELA:</b> “SECUNDARIA OFICIAL No. 0127 <b>JUSTO SIERRA”</b>	<b>CCT: 15EES0206J</b>
	<b>TURNO: MATUTINO</b>
<b>LOCALIDAD: COL. NUEVA  TEOTIHUCAN, MÉXICO</b>	<b>GRADO: 2°</b>
	<b>GRUPOS: “B”, “C”, “D” Y “E”</b> <b>GRUPO DE TRABAJO 2° “D”</b>
<b>MTRA. TITULAR DE LA  ASIGNATURA: CATALINA OCAÑA  SALAZAR</b>	<b>DOCENTE EN FORMACIÓN: JESÚS AARON  ROMERO DÍAZ</b>
<b>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA:</b> Ruleta digital (incentivo de participación)	
<b>PROYECTO:</b> Proyectos múltiples	
<b>PRÁCTICA SOCIAL:</b> Elaborar reportes de entrevista como documentos de apoyo al estudio.	<b>ÁMBITO:</b> Estudio

### **DESCRIPCIÓN:**

Esta estrategia es de gran utilidad por lo que la usé en todos los proyectos como método para dar introducción a cada proyecto, me apoyé para llevar a cabo el rescate de conocimientos previos, ayudándome a escuchar las participaciones de alumnos que se les complica emitir opiniones o dar a conocer sus ideas sobre el tema, tiene dos funciones muy útiles ya que al momento de que los alumnos saben que se hará alguna actividad desde un cuestionario, cuadro o hasta algún organizador gráfico, procuran terminar a tiempo para que al momento de girar la ruleta y socializar respuestas o bien la información, estén listos para responder y poder ganar la participación correspondiente.

Esta estrategia es para generar participaciones en clase, consiste en hacer una ruleta digital en la app decision roulette y emplearla cada vez que se necesite la participación de algún alumno en clase, esta es llamativa y fácil de utilizar en el aula ([Anexos 12 y 13](#)).

Los resultados que obtuve tras aplicar esta estrategia fueron muy positivos, ya que logré hacer que en su mayoría los alumnos del grupo 2° “D” participaran de forma equitativa y hacer que los alumnos que antes no les gustaba participar ni emitir sus ideas ahora se puedan desenvolver mejor en el salón de clases y generar un ambiente de respeto dentro del aula al momento de que alguno de sus compañeros participa.

## **Análisis FODA de la propuesta: Ruleta digital (incentivo de participación)**

### **Fortalezas**

- La ruleta atrapa la atención de los alumnos y al momento de ser seleccionados se ven de cierta manera obligados a participar ya que todo el grupo nota a quien le toca dar su participación.
- Cumplimiento de los objetivos del campo de formación en cuanto a la comunicación y colaboración para compartir conocimientos con los demás.
- Se genera un ambiente de participación más equitativo dando oportunidad de obtener participación a cualquier alumno del salón y no siempre dar la participación a los mismos tres alumnos que les gusta participar siempre en clase.
- Es una manera de obtener que los alumnos trabajen respetando tiempos ya que al darles un cierto tiempo para contestar alguna actividad saben que después de que concluya el tiempo la ruleta comenzará a girar y por lo tanto su actividad debe estar finalizada para no perder sus participaciones.

### **Debilidades**

- Para poder llevar a cabo esta estrategia es necesario contar con un cañón, lap top y corriente eléctrica.

### **Oportunidades**

- Motiva a los alumnos a emitir sus opiniones sin tener miedo de hablar frente a sus demás compañeros ya que se genera un ambiente de confianza y respeto.
- Aumenta la participación en gran porcentaje de los alumnos que no suelen participar de forma voluntaria.
- Los alumnos aprenden a escuchar a los demás y a retroalimentar sus ideas grupalmente.

### **Amenazas**

- El no contar con los recursos necesarios dentro del salón para poder proyectar.
- No contar con energía eléctrica.

## **ESTRATEGIA No. 3**

### **TIPOGRAFÍA EN CONJUNTO CON PREZI**

La estrategia número tres que apliqué en los grupos de 2° en general, pero en donde lleve a cabo mi trabajo es en el grupo de 2° “D” tiene por título “tipografía en conjunto con prez” esta estrategia la diseñe para poder explicar a los alumnos temas de una manera llamativa, dinámica y significativa ya que elaboro presentaciones interactivas en la aplicación prez y dentro de ellas hago uso de recursos tipográficos que ayudan a facilitar la detección de palabras, ideas o conceptos importantes que resalten del demás texto para que los alumnos se motiven y se sientan en contacto con ejemplos claros y concretos.

Una de las principales cuestiones que se plantea el profesor para integrar las tecnologías en el ámbito educativo es cómo lograr desarrollar experiencias innovadoras basadas en el uso de las TIC. Sánchez. (Ulastres ,2007, p.54).

En esta estrategia hice uso de los recursos tipográficos dentro de las presentaciones de la plataforma de prez, para esto explicaré primero qué es la tipografía y qué es y cómo funciona la aplicación prez.

#### **¿Qué es la tipografía?**

La tipografía abarca un amplio campo dentro de la enseñanza reglada del diseño de letras y la comunicación. Su dualidad como transmisora de mensajes tanto en la forma verbal como gráfica la convierten en una herramienta básica para poder resaltar ideas en los textos.

“La tipografía es un campo que ha ido evolucionando constantemente desde hace siglos empezando desde los egipcios o los romanos, que, a lo mejor sin quererlo, crearon un tipo de letras; pasando por las letras de inicio de texto muy ornamentadas de la Edad Media, hasta una tipografía actual mucho más diversificada y que se adapta a las múltiples necesidades. actualmente la tipografía está al servicio de la publicidad y de la promoción de marcas al mercado” (Mestres, 2009, p.38).

El hecho de utilizar determinados tipos de letra puede llamar la atención al lector y le pueden hacer leer de forma inconsciente un mensaje concreto.

Asimismo, si no se hace un buen uso puede provocar el efecto contrario, es decir, que al lector le suponga un esfuerzo excesivo leer el mensaje.

Así pues, a causa de los avances tecnológicos, la gente ha cambiado los hábitos de lectura. Por eso, es importante tener en cuenta unos criterios básicos a seguir a la hora de producir este tipo de textos, ya sean de blogs, carteles, rótulos, presentaciones con power point, prezi, entre otros.

Este apartado, pues, pretende ser una guía que de las pautas de cuál es la mejor forma de presentar tipográfica y visualmente un texto especializado con el objetivo de facilitar la lectura y la comprensión.

### **¿Qué es y cómo se utiliza prezi?**

Prezi es una aplicación multimedia que sirve para crear presentaciones dinámicas, interactivas y originales, esta plataforma es puente entre la información lineal y la no lineal, y funciona como una herramienta de presentación de intercambio de ideas, ya sea de manera libre o bien estructurada. El texto, las imágenes, los videos y otros medios de presentación se ponen encima del recuadro y se pueden agrupar en marcos. ([Anexos 14, 15 y 16](#))

### **Características**

- La posibilidad de organizar la información en forma de un esquema y exponerlo con libertad sin la secuencia de diapositivas.
- Se puede navegar por la presentación que es en realidad un solo *frame* de 3 dimensiones desde la vista general, ampliando o reduciendo la vista, o desplazando el lienzo.
- Los efectos visuales deben estar supeditados a una correcta narrativa.

## **Acceso y búsqueda de información y recursos en red**

Un rasgo del perfil de egreso de los alumnos es que sepan seleccionar y manejar información para que tengan un criterio autónomo de selección de datos, con la finalidad de que el aprendiz sepa llevar a cabo una investigación de manera correcta y tome la información más útil por lo que hoy en día los alumnos siempre buscan información en la red o internet y nosotros como docentes debemos ser la guía y enseñar a los alumnos como saber buscar información en la red y que sean de fuentes confiables.

“Internet se ha convertido hoy en día en el principal medio para publicar y difundir recursos e información en general. Podemos encontrar infinidad de recursos e información relevante para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje destinados al profesorado y al alumnado. Sin embargo, en esta categoría sólo incluimos aquellos recursos que no son susceptibles de modificación y/o publicación por parte de los usuarios, ya sean profesores o alumnos, en tanto que estos recursos serán incluidos en la categoría de herramientas para la colaboración en red (García, 2005, p 55).

Estos recursos son herramientas web híper textuales, generalmente páginas web que nos sirven dentro del ejercicio de la docencia, diseñados con aplicaciones específicas, y bases de datos, simulaciones, portales educativos y/o plataformas específicas de acceso a información educativa y webquests. El principal uso educativo de estos recursos sería el acceso y búsqueda formal o informal a la información contenida en estos recursos.

Al planificar una actividad educativa orientada a enseñar a buscar información en red a los alumnos utilizando buscadores y navegadores de red, la red se convertiría en un recurso didáctico. En este caso, el uso de la red se basaría en el principio de complementariedad de medios, es decir, los recursos existentes en Internet o diseñados por el profesor se utilizarían como apoyo a las clases y de forma complementaria al resto de medios digitales utilizados por el profesor.

Prezi de igual manera funge como una estrategia didáctica diseñada en forma de página web orientada a la búsqueda, recopilación y reelaboración de la información con el propósito final del desarrollar procesos cognitivos superiores durante su desarrollo. Para ello, plantean una actividad creativa que lleve a un producto final.

Son muy útiles cuando realmente construimos un espacio desde el cual enseñar, pues integran las diversas utilidades y aplicaciones que hemos ido comentando (correo, foros, chat, blog, portafolio, herramientas de evaluación) y permiten gestionar la información generada por toda la actividad de profesores y alumnos.

Hacer posibles las presentaciones en una gran pantalla de video proyector con fines educativos, se menciona que un aprendizaje completo debe ser de manera sincrónica y asincrónica esto con la finalidad de que se enseñe contenidos que representen un eje motivacional dentro del entorno académico favorable para cada alumno (Manovich, 2009 p.63).

El hecho de hacer uso de juegos interactivos, videos y demás herramientas llamativas nos guiará a hacer el trabajo desarrollando al mismo tiempo los aprendizajes esperados y atendiendo puntualmente los estándares curriculares que se deben enseñar en nivel secundaria. Por ejemplo, la creación de documentos en páginas electrónicas como lo es en la amplia gama de office o en forma colaborativa mediante google docs y otras plataformas de trabajo digital muy útiles.

1. ¿Qué campos de formación y rasgos del perfil de egreso de educación básica se lograron fortalecer con las estrategias diseñadas?

La creación de diapositivas digitales en plataformas llamativas, aporta al alumno diversas competencias digitales que el día de mañana le abrirán muchas puertas en el mundo laboral y profesional, por lo cual como viene estipulado en el plan de estudios 2016 se le debe tomar la debida importancia al desarrollo de las habilidades digitales, esto con el fin de hacer que los estudiantes trabajen de manera autónoma y definir el rol del docente como un agente innovador dotando de contenidos, incrementando la productividad formando estudiantes y ciudadanos comprometidos con la tarea de generar conocimiento (innovar y aprender) a lo largo de la vida y que obtengan resultados satisfactorios tanto de la creación de nuevo conocimiento como de la innovación y el aprendizaje permanente como viene descrito en los campos de perfil de egreso y campos de información sobre el manejo y selección adecuada de la información y el desarrollo óptimo de la habilidades digitales que todo aprendiz debe adquirir.

El conocimiento acompañado de la tecnología será una realidad no muy lejana, con el auge de que ha estado creciendo e impactando en el día a día, tanto en el ámbito educativo como en muchos más campos de relevancia social, las tecnologías se convertirán en una herramienta clave promotora de conocimientos permanentes y significativos.

Cabe mencionar que con la experiencia que he vivido tras realizar mis clases de español en el segundo grado de secundaria, con apoyo de las TIC los alumnos se han acoplado a la par de las estrategias diseñadas específicamente para cada uno de los proyectos seleccionados, la respuesta ha sido bastante favorable no solo en el grupo que se eligió para trabajar con las estrategias sino en todos los demás, con la interacción fluida entre el mundo físico y el virtual, se abre un novedoso escenario que amplía significativamente las posibilidades pedagógicas de los clásicos entornos educativos, el fácil acceso a las tecnologías y su relación con la enseñanza abre un mar de posibilidades adocinadas a la enseñanza de calidad.

Para ser un docente actualizado y competente se debe tomar en cuenta que siempre debemos estar al margen de cuáles son las nuevas tendencias que emergen, para que guiemos al alumno a hacer uso de ellas de manera productiva, ya sea con el surgimiento de nuevos programas, aplicaciones o hasta videojuegos; siempre debemos estar un paso adelante en todo tipo de aspectos culturales, sociales y tecnológicos, sacando provecho de cada recurso; el docente en la actualidad debe manejar necesariamente una serie de competencias para integrar las TIC a su labor cotidiana, aprender a aprender de manera exhaustiva además de saberse manejar en espacios virtuales de capacitación, para ello a continuación se muestran una serie de competencias que debe tener un docente innovador:

- Espacios virtuales para la enseñanza y el aprendizaje
- Emplear estilos de comunicación virtual.
- Comprender la lectura multimedia, audiovisual y textual.
- Proponer actividades de análisis y síntesis con recursos pc.
- Darles dinamismo a las actividades en interacciones con apps de carácter educativo.

<b>ESTRATEGIA No. 3</b>	
<b>DATOS GENERALES</b>	
<b>NOMBRE DE LA ESCUELA:</b> “SECUNDARIA OFICIAL No. 0127 JUSTO SIERRA”	<b>CCT: 15EES0206J</b>
	<b>TURNO: MATUTINO</b>
<b>LOCALIDAD: COL. NUEVA TEOTIHUCAN, MÉXICO</b>	<b>GRADO: 2°</b>
	<b>GRUPOS: “B”, “C”, “D” Y “E” GRUPO DE TRABAJO: 2° “D”</b>
<b>MTRA. TITULAR DE LA ASIGNATURA: CATALINA OCAÑA SALAZAR</b>	<b>DOCENTE EN FORMACIÓN: JESÚS AARON ROMERO DÍAZ</b>

<b>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA:</b> Tipografía en conjunto con prezi	
<b>PROYECTO:</b> 08 Un personaje, una vida, un texto	
<b>PRÁCTICA SOCIAL:</b> Escribir la biografía de un personaje	<b>ÁMBITO:</b> Literatura

### **DESCRIPCIÓN:**

En esta estrategia se utiliza la técnica de la tipografía que quiere decir arte y técnica de crear un mensaje para facilitar su entendimiento y está aunada a la página web: <https://prezi.com> en la cual se pueden crear presentaciones dinámicas y originales atreviéndonos a salir de la monotonía de las presentaciones lineales. (Anexos17, 18,19 y 20)

Esta estrategia la tomé en cuenta para el proyecto de la biografía, para desarrollarla empleé una presentación para dar a conocer de una forma dinámica y más interactiva las características de textos que se deben tomar en cuenta en la redacción de la biografía como lo son los adjetivos, los verbos en participio y las aposiciones, para posteriormente usarlas al momento de redactar el borrador y posteriormente en su producto final.

Los resultados que obtuve de esta estrategia fueron satisfactorios, ya que los alumnos se veían interesados en la presentación dinámica y llamativa elaborada en prezi, conjuntándolo con las pistas tipográficas como subrayados o palabras escritas de diferente color o con diferente tipo de fuente, que se colocaban en los ejemplos, para que a los alumnos se les facilitara identificar cada característica y asimismo pasar al pizarrón a identificar lo que solicitaba según la característica que correspondía en ese momento: adjetivos, aposiciones o participios.

## **Análisis FODA de la estrategia: Tipografía en conjunto con prezi**

### **Fortalezas**

- Los alumnos prestan atención a las presentaciones interactivas y logran aprender de manera más significativa con recursos audio – visuales, entendiendo de mejor manera la información que se les presenta. (Anexos 23, y 24)
- Al emplear los recursos tipográficos dentro de las presentaciones de prezi, es más fácil para los educandos identificar palabras clave dentro de párrafos, ejemplos textuales, y organizadores gráficos.
- Los alumnos pueden participar en encontrar algunas características textuales comunes como lo son sinónimos, adjetivos y participios. (Anexos 25 y 26)

### **Debilidades**

- Se necesita llevar un curso para poder realizar presentaciones dentro de prezi.
- Es necesario hacer uso del cañón y una lap top necesariamente para poder trabajar con prezi.
- No se puede descargar una presentación como una de power point.
- Ocupa internet para crear presentaciones.

### **Oportunidades**

- Es una aplicación muy dinámica, llamativa e interactiva funciona como herramienta de aprendizaje, ya que permite desarrollar un esquema que lleva directamente al objetivo de una manera simple.

### **Amenazas**

- Problemas de accesibilidad a internet.
- Se guardan las presentaciones solo con acceso a internet.

Por lo tanto, en su mayoría fueron satisfactorios los resultados obtenidos en esta estrategia debido a que los alumnos logran centrar su atención a las presentaciones dinámicas acompañadas de recursos tipográficos y logran entender los temas y los demuestran a través de su producto final correctamente elaborado con las características que se les solicitaron.

## **ESTRATEGIA No. 4:**

### **ARMANDO LA VIDAS DE UN PERSONAJE**

Este proyecto ayudó a los alumnos a convencerse de que sí son capaces de armar el rompecabezas de un personaje histórico virtualmente pueden hacerlo pero a manera escrita en una biografía, la actividad la lleve a cabo dando la indicación a los alumnos de que prestaran atención a el rompecabezas digital que se proyectaría en el pizarrón, se seleccionaría a un alumno con ayuda de la ruleta digital para ir armando el rompecabezas por cada pieza colocada correctamente se les daría un dato del personaje para que antes de colocar la última pieza adivinaran de que personaje se trataba, esta estrategia.

Con base en las diversas aplicaciones de estas estrategias se busca dar respuesta a la siguiente pregunta.

¿Qué resultados positivos se generaron con el uso de las TIC?

Los resultados positivos que se lograron generar con el uso de las TIC en esta estrategia fueron los siguientes:

- Que el alumno aprenda con ayuda de recursos innovadores y tecnológicos.
- Asociar las herramientas digitales dándoles a conocer a los alumnos la transversalidad que puede tener en cualquier ámbito tanto educativo, social o cultural.
- Que los alumnos conozcan nuevas aplicaciones que les ayuden a mejorar su proceso de aprendizaje y al igual se motiven más a conocer sobre el contexto digital que les rodea.

El que los alumnos se involucren con el aprendizaje de manera directa, divertida e interesante para atrapar su atención durante toda la clase y puedan generar cada uno de los aprendizajes esperados específicos en cada uno de los proyectos.

Mejora de las capacidades comunicativas con las que cuenta cada alumno, con el fin de que le aprendiz se desenvuelva de manera natural tras aprender y dar sus puntos de vista sin miedo a mal o que tenga pánico a hablar ante el público.

Mejor control de participaciones ya que mediante a ruleta digital se da la oportunidad de que todos los alumnos del grupo puedan emitir su participación y con ello pierdan el miedo de dar a conocer lo que piensan o lo que saben del tema a sus demás compañeros.

“Las tecnologías emergentes son herramientas, conceptos, innovaciones y avances utilizados en diversos contextos educativos al servicio de diversos propósitos relacionados con la educación. Además, propongo que las tecnologías emergentes (“nuevas” y “viejas”) son organismos en evolución que experimentan ciclos de sobre expectativa y, al tiempo que son potencialmente disruptivas, todavía no han sido completamente comprendidas ni tampoco suficientemente investigadas.” (Veletsianos, 2010, pág.14)

Algunas de las ventajas que desarrollaron con esta estrategia con ayuda de las herramientas digitales TIC fueron:

- Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con las dinámicas audiovisuales y tecnológicas, mediante el empleo de técnicas diversas.
- Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos, valorando su potencial como favorecedores de comunicación, de expresión y como fuente de información y diversificación de aprendizajes.

En definitiva, se usa una metodología donde el docente anima al alumnado y lo motiva, favoreciendo el aprendizaje poniendo a prueba y desarrollando capacidades cognitivas y perfeccionando, a medida que avanza, la competencia audio visual para el mayor entendimiento de temas de reflexión.

Bona (2016) refiere lo siguiente “Ser maestro no es acomodar a los alumnos a unos planes de estudio: todo educador debe adaptarse al motor imparable y entusiasmado de un niño” (p.47).

Hay que motivarles, estimular su creatividad y aguijonear su curiosidad; porque los niños no son solo los adultos del mañana: son habitantes del presente.

A continuación, doy a conocer algunos de los aspectos que se favorecen con el uso la estrategia armando la vida de un personaje.

Observación

- La percepción visual al momento en que el alumno coloca las piezas del rompecabezas digital en el lugar que corresponde y nota que la actividad tiene que verse desde una geometría espacial.

- Reconocimiento de las finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética de la comunicación visual ya que por cada pieza colocada correctamente se le daba un papel a el alumno con un dato de la vida del personaje para que logren adivinar de quien se trata antes de completarlo.

- Valoración de la imagen como medio de expresión, al momento de concluir el rompecabezas e identificar de quien se trata los alumnos aprenden de manera directa y visualizan la imagen y les ayuda a conocer a detalle las características con las que cuenta el personaje físicay estéticamente.

Objetivos desarrollados en la estrategia armando la vida de un personaje:

- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros leguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.

Esta estrategia tuvo un carácter más de tipo visual y comunicativo, al final se comprobaron diversos puntos de vista muy positivos ya que de esta manera se le da apertura al alumno de conocer la vida y aspecto de los personajes históricos de México y llevan a cabo su biografía de una manera enriquecedora y dinámica.

<b>ESTRATEGIA No. 4</b>	
<b>DATOS GENERALES</b>	
<b>NOMBRE DE LA ESCUELA:</b> “SECUNDARIA OFICIAL No. 0127 JUSTO SIERRA”	<b>CCT: 15EES0206J</b>
	<b>TURNO: MATUTINO</b>
<b>LOCALIDAD: COL. NUEVA TEOTIHUCAN, MÉXICO</b>	<b>GRADO: 2°</b>
	<b>GRUPOS: “B”, “C”, “D” Y “E” GRUPO DE TRABAJO: 2° “D”</b>
<b>MTRA. TITULAR DE LA ASIGNATURA: CATALINA OCAÑA SALAZAR</b>	<b>DOCENTE EN FORMACION: JESÚS AARON ROMERO DÍAZ</b>
<b>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA:</b>  <b>Armando la vida de un personaje</b>	
<b>PROYECTO: 08 Un personaje, una vida, un texto</b>	
<b>PRÁCTICA SOCIAL: Escribir la biografía de un personaje</b>	<b>ÁMBITO: Literatura</b>

## DESCRIPCIÓN:

En esta estrategia utilicé un rompecabezas virtual llamado Mundo rompecabezas (puzzle world) para crear un rompecabezas del personaje de Sor Juana Inés De La Cruz, (Anexos 27 y 28) el cual solo contaba con tres piezas, para que los alumnos continuaran armándolo tenían que dar respuesta a una pregunta de rescate de conocimientos previos del proyecto de la biografía, hasta que este estuviera completado y reconocieran de qué personaje se trataba, una vez armado el rompecabezas elaborarían una línea de tiempo con el apoyo de un video de la vida y obra de Sor Juana que proyectaría con el cañón.

El desarrollo de esta estrategia fue muy interesante para los alumnos ya que desde el momento en que les generé curiosidad de ver el rompecabezas incompleto, comenzaron a dar respuestas correctas a las preguntas de rescate de saberes previos: ¿Qué es una biografía? ¿Qué se escribe en ellas? y ¿Por qué son importantes? Una vez identificado el personaje continué con un video de su vida y obra para poder así construir una línea de tiempo donde se destaque la importancia tanto de la cronología como de los eventos más relevantes de la vida de un personaje que deben incluir en la redacción de una biografía.

Los resultados obtenidos de esta estrategia fueron los esperados ya que obtuve que mis alumnos se motivan a aprender más de la vida de personajes históricos de México y conocieran los hechos que fueron aconteciendo en su vida de manera cronológica con el objetivo de redactar su biografía y además que comprendieran que el escribirla es como armar un rompecabezas ya que están construyendo la vida de un personaje en un orden lógico y cada pieza es un acontecimiento relevante dentro de la trayectoria de su vida.

Las rúbricas con que fueron evaluados se encuentran ejemplificados en el (Anexo 42)

## **Analisis FODA de la estrategia: Armando la vida de un personaje**

### **Fortalezas**

- Se genera una interacción directa con el alumno al momento de participar para poder colocar una pieza correspondiente al rompecabezas para averiguar de qué personaje histórico se trata.
- Se motiva al alumno a saber más del personaje ya que con cada pieza colocada correctamente se da un dato de su vida para que antes de concluir de armarlo digan el nombre del personaje. (Anexo 29).
- Se despierta la curiosidad de los alumnos por saber más de la vida del personaje, provocando que cada dato que descubren del personaje se quede de manera significativa.

### **Debilidades**

- Se necesita contar con un cañón y lap top para poder proyectar el rompecabezas.
- El hecho que los alumnos no conozcan mucho de los personajes históricos de México y no logren adivinar de quién se trata antes de poner la pieza final.

### **Oportunidades**

- Hacer que el alumno reflexione cuál es la similitud entre armar un rompecabezas de un personaje importante de la historia de México y de redactar una biografía del mismo para generar aprendizajes significativos con ayuda de las TIC. (Anexos 30 y 31).
- Que los alumnos identifiquen cuál fue la ventaja de trabajar el proyecto con ayuda de las TIC y de contar con recursos audiovisuales importantes.

## **Amenazas**

- No contar con servicio de electricidad dentro del aula.
- Daño a la vista por exceso de brillo en la imagen.

## **ESTRATEGIA No. 5**

### **JUEGOS INTERACTIVOS, SOMOS TESTIGOS Y CRONISTAS**

Esta estrategia fue utilizada para llevar a cabo el proyecto No. 13 Así pasó, Así ocurrió (crónica de un hecho) con el grupo de 2° “D”, primero hablaré de la importancia que tienen los juegos dentro del aprendizaje y de los detalles de que trata el juego interactivo que los alumnos tenían que desarrollar.

#### **El juego dentro de la educación**

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.

Bernat (2008) afirma:

El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad (p. 40.)

Por ello es imprescindible la integración de dinámicas y juegos que hagan al adolescente sentirse en un ambiente de trabajo agradable donde puedan aprender integralmente y que conozcan que no solo los juegos son para pasar el tiempo con sus amigos sino que se lleven aprendizajes asociados con las tecnologías como lo dictamina los campos de formación y el perfil de egreso.

“Si bien la evolución del niño y de sus juegos, como la necesidad del juego en general, se nos presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos : las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales específicas” (Gonzalez,2008,p.76).

El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confiado. En efecto, el juego ofrece al docente a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos que le resulten mas beneficios en la ardua tarea de aprender a aprender.

Su introducción en la escuela, plantea numerosos retos pero gracias a que los estudios sobre el juego son cada vez mayores, han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversidad de interrogantes que suscitan las actividades ludicas.

Desarrollar una visión acerca de las TIC en la formación docente.

Una vez que se conoce la situación actual de las TIC en la formación docente, el siguiente paso es desarrollar una declaración de visión que servirá como eje del plan tecnológico estratégico.

Una declaración de visión es la de generar los puntos en los que se centrarán los esfuerzos de la institución. Es la parte más importante del plan tecnológico y estratégico, que servirá de eje para el desarrollo de todos los elementos del plan. Describe una serie de circunstancias ideales que el programa de formación docente deberá esforzarse por lograr.

En este ejemplo, esa razón debería verse reflejada en como “Utilizaremos la tecnología para brindar conocimientos y nuevas experiencias desde cualquier parte del mundo a todos nuestros alumnos”.

La declaración de visión es donde se concentran los propósitos y objetivos de la tecnología educativa.

## **Video juegos y su papel en el aprendizaje**

Los videojuegos han cambiado desde hace años las rutinas de ocio, y su uso entre niños y adolescentes supera al de cualquier otro tipo de entretenimiento.

Como se menciona en los ragos del perfil de egreso del aprendiz el alumno debe aprovechar la tecnología a su alcance, como para comunicarse, obtener información y construir conocimientos, los videojuegos son un medio por el cual los niños se pueden aventurar a la tarea de aprender desde una perspectiva divertida y significativa.

La tendencia al aumento de su uso es que el entretenimiento se desarrolla fundamentalmente en casa para después poder perfeccionar esas habilidades digitales que ya conocen en la escuela.

Berna (2008) menciona que:

“Cuando se emplea diversos videojuegos puede resultar muy gratificante y potencia ciertas habilidades y conocimientos en los jóvenes ya que a su edad se ven muy atraídos por sus recursos audio visuales y su historia que los atrapa, es como leer un libro pero siendo los alumnos el protagonista de la historia” (p. 93).

Tras llevar a cabo esta estrategia descubrí el cambio radical en querer involucrarse en la actividad y cooperar para participar dentro de la dinámica.

Los videojuegos son divertidos para jugar en familia y con los amigos, pero hay que controlar el tiempo que se dedica a jugar, ya que puede afectar al redimeinto escolar del alumno si no sabe organizar su tiempo para las demás actividades que debe realizar en su día.

Para ser un buen maestro siempre debemos estar un paso enfrente del alumno en todos los aspectos tanto culturales y tecnológicos para saber guiarlos y enseñarles las infinitas ventajas que nos brindan las tecnologías de la actualidad y hacerlos mas competentes ante el mundo del mañana.

## **Juegos interactivos para dar la clase**

Encontrar un juego o aplicación que se adapte exactamente a la temática de una clase o grupo es complicado, y por eso una de las principales ventajas de Kahoot es que cualquier persona puede crear el contenido para un juego, ya sean test de preguntas, los cuerpos geométricos o los verbos.

En el proyecto de la crónica utilicé la aplicación kahoot para hacer que el grupo tomara decisiones de forma rápida y dinámica para esto continuaré explicando qué es kahoot y cómo funciona al igual que el video interactivo “testigo” que son los recursos que utilicé en el proyecto de Así pasó, así ocurrió para obtener como producto final una crónica.

### **¿Qué es Kahoot?**

Kahoot es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking. ([Anexo 32](#))

Se debe iniciar creando un tablero desde la aplicación, en kahoot de modo que puedes crear un test sobre los tipos de triángulos, los distintos cuerpos celestes o sobre la vida y acontecimientos que ocurrieron en la vida de un personaje. No hay limitaciones siempre y cuando se encuadre en uno de los cuatro tipos de aplicaciones disponibles hoy en día.

Una vez creado un kahoot, otras personas, los jugadores deben unirse a él introduciendo un código PIN en la aplicación para móvil. De este modo, el móvil se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla se muestra la pregunta y quién va ganando.

Al acabar una partida, es decir, cuando se han completado todas las preguntas, se premia a aquellos que han conseguido la mayor puntuación.

Crear un kahoot es un proceso sencillo en el que simplemente debes seguir las instrucciones. Por ejemplo, para crear un nuevo test simplemente debes indicar el título del mismo, su idioma y, si quieres, añadir una imagen adicional sobre el mismo.

Añadir las preguntas de igual manera resulta muy sencillo. Se debe pulsar en agregar pregunta, escribe un título para la pregunta y las cuatro opciones disponibles. Sin olvidar marcar la casilla al lado de las respuestas que son correctas, que pueden ser varias.

## **Cómo jugar en Kahoot**

Primero se debe abrir desde un navegador con acceso a internet en la página [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) en una lap top o dispositivo móvil.

Una vez que se ha abierta la página web de kahoot se configuran las reglas y el tipo de juego. Lo primordial es elegir si será una competición clásica de todos contra todos o por equipos. Tocando en opciones de juego puedes ajustar otras opciones como si las preguntas se barajarán automáticamente o si habrá podio.

Cuando se haya elegido el modo de juego se generará el código PIN del juego, que se muestra en grande en la parte superior de la pantalla.

Ahora es cuando los jugadores pueden unirse al juego desde otro ordenador, visitando [kahoot.it](http://kahoot.it), con la aplicación móvil para Android o para iPhone y iPad.

En la aplicación, se debe pulsar en poner código y se debe escribir las cifras del código del kahoot en curso. Posteriormente se debe dar click en entrar y para unirse a la partida es necesario elegir qué nombre se desea usar, que será como lo vean el resto de jugadores.

Ahora solo se responden las preguntas y al final de la ronda se sabe si lo hicieron correctamente, en cuyo caso ganas puntos, que se incrementan si estás en racha. Al acabar la partida se muestra el podio si estaba activado de modo que se recompensa a quienes han respondido correctamente el mayor número de veces. ([Anexo 33](#))

Para desarrollar esta estrategia también se empleó el uso de la historia interactiva testigo que narra una historia de misterio en la cual los alumnos deberán tomar decisiones de manera grupal para desarrollar la historia y con base a ello redactar su crónica tomando su rol como testigos de los hechos.

El papel que tuvo la aplicación kahoot en esta estrategia fue el de poder llevar a cabo una toma de decisiones democrática en el grupo para ir avanzando en la dinámica del video interactivo que lleva por nombre testigo de los hechos e ir avanzando en la historia hasta resolver el misterio de la trama de la historia.

### **¿De qué trata el juego interactivo de “testigo”?**

Se trata de cuatro chicos que deciden irse de campamento y se van de fin de semana a una casa en Cuernavaca en México una vez en el lugar comienzan a ocurrir una serie de hechos misteriosos y vas investigando y encontrando pistas en diferentes lugares en donde se desarrolla la historia. A través de opción múltiple con preguntas que aparecen en la proyección (A través del archivo magnético).

La tarea de los alumnos es ir decidiendo que caminos tomar y por donde buscar pistas para encontrar a las personas que desaparecían y al mismo tiempo ir tomando nota de los hechos que pasaban en las secuencias de la historia con la finalidad de que ellos como testigos relaten la crónica del juego interactivo

Tras completar la historia los alumnos tendrían que recabar todo lo que aconteció dentro de la historia y las decisiones que tomaron como grupo con ayuda de la aplicación kahoot.

<b>ESTRATEGIA No.5</b>	
<b>DATOS GENERALES</b>	
<b>NOMBRE DE LA ESCUELA:</b> “SECUNDARIA OFICIAL No. 0127 JUSTO SIERRA”	<b>CCT: 15EES0206J</b>
	<b>TURNO: MATUTINO</b>
<b>LOCALIDAD: COL. NUEVA TEOTIHUCAN, MÉXICO</b>	<b>GRADO: 2°</b>
	<b>GRUPOS: “B”, “C”, “D” Y “E” GRUPO DE TRABAJO: 2° “D”</b>
<b>MTRA. TITULAR DE LA ASIGNATURA: CATALINA OCAÑA SALAZAR</b>	<b>DOCENTE EN FORMACIÓN: JESÚS AARON ROMERO DÍAZ</b>
<b>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA:</b> <b>Juegos interactivos, somos testigos y cronistas</b>	
<b>PROYECTO:13 Así ocurrió, así paso</b>	
<b>PRÁCTICA SOCIAL: Realizar la crónica de un suceso</b>	<b>ÁMBITO: Literatura</b>

## DESCRIPCIÓN:

La estrategia consiste en presentar un video interactivo que trata de una historia de misterio y suspenso, en la cual un grupo de jóvenes se van de vacaciones a Cuernavaca, pero al llegar a su destino comienzan a ocurrir hechos sobrenaturales y es ahí donde comienza la historia y se tiene que protagonizar a la joven de nombre Renata, luego de la primera cinemática mostrada se inicia con la parte interactiva en donde los alumnos tendrán que hacer la toma de decisiones de esta manera ellos serán testigos de la historia que se va desarrollando y ellos podrán elegir qué acciones hacer para llegar al fondo de este asunto.

Esta estrategia fue empleada para la realización del proyecto No.13 “así paso, así ocurrió” elaboremos una crónica acerca de un hecho, con ayuda del video interactivo cada alumno fue tomando una decisión para avanzar en la trama de la historia, cada uno de ellos siendo seleccionado con la ruleta digital. (Anexos 34,35,36,37 y 38)

Kahoot funcionó como método creativo para que el grupo tomara decisiones que los guiarían al final de la historia del video interactivo testigo y así poder llevar a cabo su producto final que era una crónica con sus características correspondientes.

Las principales tareas involucradas en la creación de un plan tecnológico requerirán la división del trabajo entre los miembros del equipo de planificación. El proceso también puede requerir el apoyo y la participación de personal o asesores que posean los conocimientos necesarios. Durante el desarrollo de los componentes del plan, es útil hacerse la siguiente pregunta:

- ¿Cómo se usará la tecnología para mejorar el aprendizaje y para sustentar un plan de estudios exigente a través de prácticas educativas atractivas?

## **Análisis FODA de la estrategia: juegos interactivos como testigos y cronistas**

### **Fortalezas**

- Con esta estrategia se logra obtener una atención directa por parte de los alumnos ya que ellos son los que toman las decisiones dentro de la historia y por lo tanto al saber que su papel es el de ser testigos y cronistas deben estar al pendiente de todo lo que pasa dentro de la cinemática. (Anexos 39 y 40)
- Los alumnos se motivan al poder jugar y aprender con las TIC lo que resulta en que consigan los aprendizajes esperados de manera dinámica e interesante.

### **Debilidades**

- Los alumnos no guardan silencio al participar y se llega a generar ruido, cuando no todos están de acuerdo con la decisión que se toma dentro del juego interactivo.

### **Oportunidades**

- Crear ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC donde los alumnos entran en interacción directa y construyen su aprendizaje de forma emocionante y novedosa. (Anexos 40 y 41)

### **Amenazas**

- Falta de recursos tecnológicos en las escuelas para poder usarlos en la enseñanza de los educandos.
- Falta de energía eléctrica en el salón de clases.

## CONCLUSIONES

Como conclusión de este ensayo puedo decir que este trabajo cumple con los propósitos con los cuales fue diseñado, puesto que cada estrategia fue pensada y adecuada a los proyectos de la asignatura de 2° grado de secundaria en la asignatura español demostrando así las grandes ventajas de poder trabajar con las TIC en la actualidad.

Al igual busco poder alentar a los docentes a desarrollar actividades de aprendizaje mostrando algunas de las ventajas únicas que ofrece el aprendizaje asistido por las TIC como ya he descrito en el desarrollo de este ensayo, tales como crear presentaciones multimedia interactivas y realizar publicaciones, hacer uso de plataformas llamativas que inviten al alumno a participar y también con juegos interactivos que hagan que el alumno se sienta contextualizado e involucrado en su propia enseñanza creando procesos cognitivos favorables para cada educando.

Ya que como se da a conocer tanto el perfil de egreso como en las competencias para la vida, el alumnado desarrollará sus habilidades comunicativas y también deberá ser capaz de valerse de su conocimiento acerca de su cultura, idioma y plan de estudios para cerciorarse de que las actividades desarrolladas son culturalmente apropiadas y se ajustan a las metas generales del sistema educativo con la finalidad de formar alumnos que continúen su educación a lo largo de toda la vida, que confíen en la tecnología para solucionar problemas, para desarrollar habilidades de pensamiento crítico, comunicar ideas y trabajar conjuntamente en proyectos multidisciplinarios.

La tecnología está introduciendo cambios significativos en la educación, que afectan también los métodos de aprendizaje de igual manera logrará verse como parte integral del plan de estudios en todos los niveles de enseñanza y aprendizaje tanto básica como superior.

Me siento satisfecho con los resultados obtenidos tras la aplicación de estas 5 estrategias ya que noto los frutos que se obtuvieron con cada alumno que plasma su conocimiento en la evaluación y el su producto final elaborado en cada uno de los proyectos concretados en el periodo lectivo.

Sin embargo, como he resaltado en las páginas anteriores, las nuevas tecnologías no tienen un sentido de aprendizaje muy subjetivo sino más bien objetivo y muy flexible por lo que se presta para desarrollar un sin fin de actividades novedosas que hagan sentir al alumno aprender de una manera poco rutinaria y más apegada a su realidad que ellos viven tras el inexorable avance de la tecnología.

La comunidad en general percibe este cambio y son capaces de tomar iniciativas para preservar todo aquello que la escuela ha construido en su larga historia, pero también para volverse una institución más atenta a la vida contemporánea, más flexible para dialogar con ella y para mantener activa su capacidad de innovación, como requiere la cultura que nos toca vivir en pleno siglo XXI.

Las TIC han transformado progresivamente el modelo de formación en las aulas. Hemos pasado de aulas en las que los docentes enseñaban a grupos de estudiantes lo mismo, en un mismo momento y a través de los mismos mecanismos; a entornos en que los docentes ponen a disposición de los estudiantes distintos recursos para el desarrollo de una serie de tareas, realizando un seguimiento de las necesidades particulares que van emergiendo en el proceso. Así, los entornos de aprendizaje han pasado a tener una función de apoyo y facilitación de la enseñanza y del aprendizaje, que cada vez más exige una amplia gama de posibilidades de configuración, así como una gestión flexible de los recursos que alojan.

Para ello son necesarias herramientas y sistemas integrados o asociados a las plataformas virtuales que apoyen la creación, la recuperación y la gestión de los contenidos educativos gracias a su descripción y organización mediante el uso y la reutilización a través de la generación de distintas versiones y ediciones; y por último, una amplia distribución apoyada en la aplicación de licencias de propiedad intelectual, que promuevan la publicación en abierto y faciliten el depósito y/o publicación en repositorios locales, nacionales e internacionales.

De este modo, los entornos virtuales de aprendizaje deberían ofrecer a docentes y a estudiantes espacios y mecanismos que faciliten el acceso y la organización de materiales y fuentes de consulta, así como la gestión individual y compartida de las propias producciones en el caso de los segundos (Cervera, 2010).

En general, las plataformas de aprendizaje son configuradas por el equipo docente responsable de cada asignatura antes del inicio de la actividad formativa y a menudo son excesivamente rígidas como para favorecer una gestión ágil de los recursos a lo largo del proceso de formación. En este sentido, las políticas de acceso abierto toman cada vez más fuerza en el ámbito educativo, acompañadas de una serie de medidas orientadas a facilitar la autogestión de los procesos de acceso, edición y organización de los recursos desde los mismos entornos en los que transcurre la actividad de aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

Bernat, A. (2008). La construcción de conocimientos y la adquisición de competencias mediante el uso de los videojuegos. En B. Gros (Coord.) Videojuegos y aprendizaje (93-112). Barcelona.

Brunner JJ. (2000) Educación: escenarios de futuro. Nuevas tecnologías y sociedad de la información. Documento N.º 16. Chile. PREAL, 2000.

Bona, I. (2016) Repensar la escuela. Escuela, subjetividad y crítica. Barcelona, Pomares, Igarza, Roberto. Nuevos medios. Estrategias de convergencia. Buenos Aires, Editorial La Crujía.

Carneiro, r. (2007). La nueva educación en la sociedad de la información y de los saberes. En: Diversos autores. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación: retos y posibilidades. Madrid: Santillana.

Churches, a. (2009). Taxonomía de Bloom para la era digital». Eduteka.

Dussel & Quevedo (2006). Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje y unidades TIC: Una apuesta estratégica para acercarnos al modelo educativo que demanda el EEES. Virtual Educa 2006. Bilbao, junio de 2006.

González, C.S. y Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.

Google (2008). “Guía de seguridad infantil y uso responsable de Internet”.

Lerner D. (2001). La aplicación de las nuevas tecnologías en la educación, 1ed Madrid: departamento de didáctica y teoría de la educación.

Manovich, L. (2001) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona, Paidós.

Martínez Sánchez, F. (2007). La integración escolar de las nuevas tecnologías. En Cabero, J. Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación. Madrid: Mc Graw Hill. Pp. 22-40.

Mc Gill (2014) El aprendizaje en la era de los nuevos medios de comunicación. Granada, Ediciones El Aljibe-Enseñanza Abierta de Andalucía.

Mestres, J. M. (2009). Manual d'estil. La redacció y l'edició de textos. 4ª ed. Barcelona: Eumo; UB; UPF; Rosa Sensat.

Mc Farlane, Angela (2001) El aprendizaje y las tecnologías de la educación, aula XXI: Santillana, España, Madrid.

Ortega M, (2007) A. La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los sistemas educativos. Propuestas de introducción en el curriculum de las competencias relacionadas con las TIC. IIPE-UNESCO. Sede Regional Buenos Aires, 2006.

Prensky, M. (2001). Digital Game Based Learning. New York: McGraw Hill, Los videojuegos en Educación Secundaria: diseño y validación de un instrumento de evaluación. Universidad de Murcia. Tesis de Licenciatura dirigida por M.B. Alfageme y F.J. Serrano.

Quevedo (2010). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en educación. Un documento para el diseño de políticas educativas. Buenos Aires, CIPPEC, (Disponible en: [www.cippec.org](http://www.cippec.org)).

Rodríguez Elena (2014) Lengua y literatura. 2. Pedagogía 3 Tecnología de la información y las comunicaciones. I.

SEP. 2011. Plan de estudios 2011. Guía para el maestro educación básica. Educación básica secundaria. Español México.

SEP. 2011. Plan de estudios 2011. Educación básica. México. Capítulo II. Características del plan de estudios 2011. Educación básica 2 y 3.

Ulastres P. (2007) "El desafío de las TIC como instrumentos de aprendizaje". Ponencia presentada al Seminario Internacional Cómo las TIC transforman las escuelas. Buenos Aires, IIPE-UNESCO.

UNESCO. La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los sistemas educativos. Estado del arte y orientaciones estratégicas para la definición de políticas educativas en el sector. Redactoras: Lugo, M. T., Kelly, V. y Grinberg, S., IPE UNESCO. Sede Regional Buenos Aires, 2006.

Veletsianos, (2010). Nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la educación en América Latina: riesgos y oportunidades. Disponible en: <http://goo.gl/cB65Q>

## ANEXOS

*Anexo 1. Resultados del test VAK (Visual, Auditivo, Kinestésico) en el grupo de 2° "D"*

1	ABARCA OLMOS YESSENIA MALINALI	V
2	ALARCON GOMEZ ESTEFANI	V
3	ALPIZAR RODRIGUEZ ALAN EDUARDO	A
4	ALVA NUÑEZ CHRISTIAN DAMIAN	K
5	ANTONIO MARTINEZ KARLA LIZBETH	V
6	CARIÑO GARCIA THAILY ESTRELLA	V
7	CASAREZ BUSTOS DANIEL	A
8	CHACON FLORES BRAYAN EMMANUEL	AV
9	CHIGO CORTEZ SINAI	V
10	CISNEROS ULISES	AV
11	CONTRERAS CERVANTES KEVIN JESUS	A
12	ESPINOZA REYES CHRISTOPHER EFRAIN	V
13	GARCIA GARCIA JENNYFER RUBI	V
14	GUERRA SANCHEZ LEO EMILIANO	V
15	HERNANDEZ MONTIEL SERGIO	A
16	JUAREZ HERNANDEZ ALAN EDUARDO	AV
17	LUENGAS CASTRO CHRISTOPHER	A
18	MARQUEZ VILCHIS FERNANDA ALITZEL	K
19	MORALES MENDOZA ALISON OSMARA	K
20	OSORIO MARTINEZ VICTOR ANGEL	V
21	REYES CERVANTES NADIA IVETT	A
22	ROBLES GARCIA JONATHAN JAIR	AV
23	ROLDAN DELGADO JESUS ERNESTO	V
24	SUAREZ RIVERA LUIS ALBERTO	V
25	VASQUEZ CESPEDES CELESTE SHANTEEL	AV
26	VIDAL FRANCO VICENTE GUSTAVO	V
27	VIEYRA MORALES ERICK	K

Resultado de test VAK 2° D°

Visual - Auditivo

Anexo2. Test manejo y uso de las TIC.

ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL No. 0127 "JUSTO SIERRA"  
 Grado: 2° Grupo: D.C.C.T. 15EES0206J Turno: MATUTINO  
 Profesor: JESÚS AARÓN ROMERO DÍAZ  
 Alumno(a):

Instrucciones: Lee las siguientes preguntas y contesta según tus posibilidades.

- ¿Cuentas con teléfono celular con sistema Android o computadora a tu disposición? A) Si B) No
- ¿Sabes realizar trabajos en páginas electrónicas como Word o Power point? A) Si B) No
- ¿Cuentas con internet en casa? A) Si B) No
- ¿Qué tipo de trabajos haz realizado usando una computadora? Proyecciones
- ¿Te gusta más hacer tus trabajos a computadora o a mano? De las dos formas  
 ¿Por qué? Me gusta que, así ten salte rápido los profesores
- ¿Hay establecimientos de café internet cerca de dónde vives? A) Si B) No
- ¿Qué sugerencias o actividades crees que serían buenas emplear en las clases con el uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación)? Proyecciones

ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL No. 0127 "JUSTO SIERRA"

ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL No. 0127 "JUSTO SIERRA"  
 Grado: 2° Grupo: D.C.C.T. 15EES0206J Turno: MATUTINO  
 Profesor: JESÚS AARÓN ROMERO DÍAZ  
 Alumno(a):

Instrucciones: Lee las siguientes preguntas y contesta según tus posibilidades.

- ¿Cuentas con teléfono celular con sistema Android o computadora a tu disposición? A) Si B) No
- ¿Sabes realizar trabajos en páginas electrónicas como Word o Power point? A) Si B) No
- ¿Cuentas con internet en casa? A) Si B) No
- ¿Qué tipo de trabajos haz realizado usando una computadora? Reportes, proyectos, tripticos
- ¿Te gusta más hacer tus trabajos a computadora o a mano? Computadora  
 ¿Por qué? a computadora es mas facil
- ¿Hay establecimientos de café internet cerca de dónde vives? A) Si B) No
- ¿Qué sugerencias o actividades crees que serían buenas emplear en las clases con el uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación)? informes

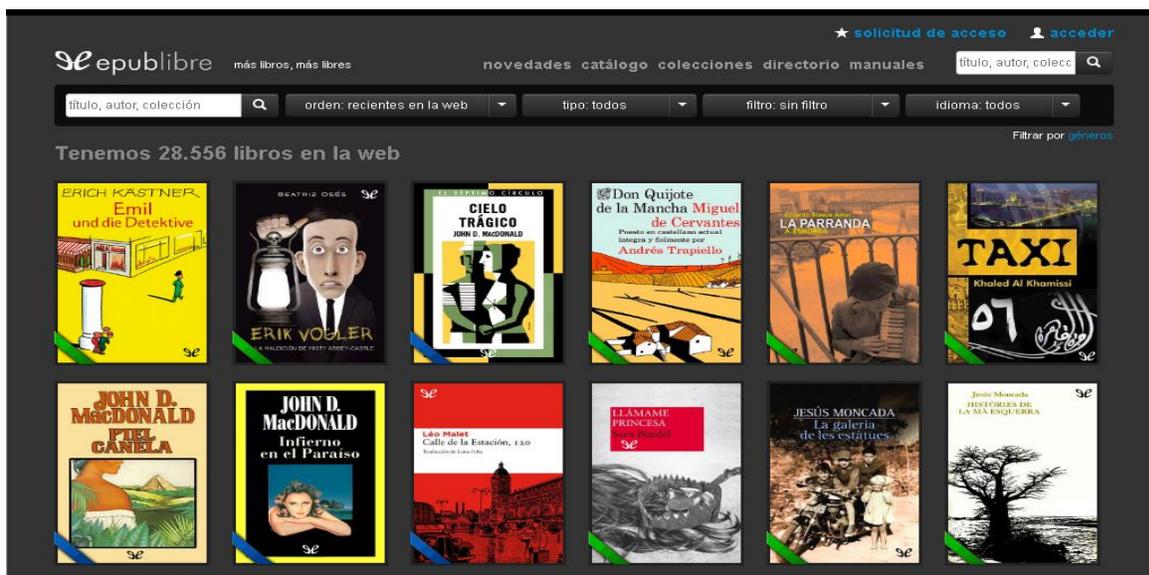
ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL No. 0127 "JUSTO SIERRA"

Anexo 3. Resultados de índice de aprobación según SisAT

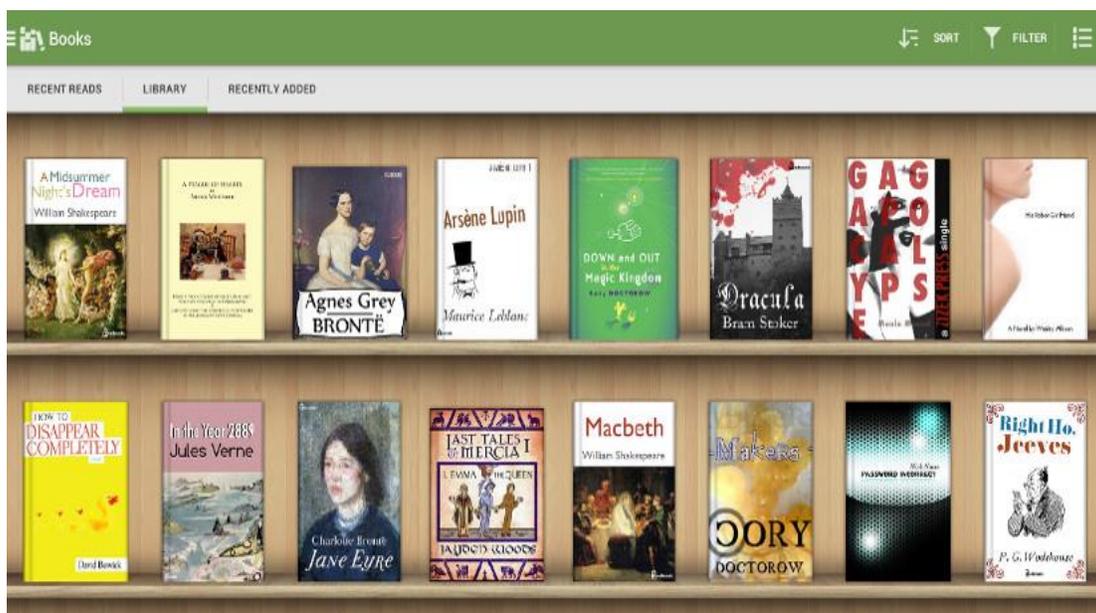
GRADO - GRUPO	TOTAL DE ALUMNOS	APROBACIÓN	REPROBACIÓN	APROVECHAMIENTO	BAJAS	
					M	H
1° A	31	97%	3%	8.9		
1° B	32	94%	6%	8.4		
1° C	29	86%	4%	7.1		
1° D	27	100%		8.7		
1° E	27	100%		8.6		
2° A	30	97%	3%	7.9		1
2° B	30	93%	7%	8.3		1
2° C	28	100%		8.4		1
2° D	33	85%	15%	8.7		
2° E	30	90%	10%	8.4		
3° A	31	97%	3%	8.0		1
3° B	30	93%	7%	8.2		1
3° C	33	100%		8.3		1
3° D	32	97%	3%	8.0		
3° E	30	100%		8.3	2	
GENERAL	453	96%	4%	8.28	2	6

Estas imágenes muestran la plataforma de epublibre, página de donde se pueden obtener los libros de manera sencilla, rápida y gratuita.

Anexo 4. plataforma EPUBlibre catálogo de libros



Anexo 5. Aplicación móvil aldiko (biblioteca digital)



Anexo 6. Ensayos literarios.

ESCUELA SECUNDARIA OF. NÚM. 0127  
 "JUSTO SIERRA"  
 Tomás Matosino  
 Asignatura: Español

**ENSAYO LITERARIO**

Aventuras en la naturaleza

Alumna: Rosa Cristal Ortega Galván.  
 Profesora: Catalina Ocaña Salazar.

Grado: 2º Grupo: "B"



**EL ORIGEN DE EL UNIVERSO, SU EXPANSION Y MISTERIOS.**

A lo largo de los siglos, las culturas han concebido su propia forma de explicar el origen y funcionamiento del universo, pero la humanidad ha sido siempre consciente de la existencia de toda una serie de cuerpos celeste. A pesar de la sensación de inmensidad que nos produce la visión del cielo estrellado. Los medios técnicos de la moderna astronomía nos permiten contemplar la estructura de puntos lejanos del universo. Todo lo que queda fuera de nuestro planeta siempre ha sido objeto de contante curiosidad, por lo tanto, los seres humanos desde la antigüedad han creado distintas formas de observar, explorar y conocer sobre el universo que nos rodea, así también como diferentes ideas, hipótesis, etc.

El libro "Geografía Universal y De México" de "Thema, equipo editorial, S.A." nos habla sobre el cosmos sobre sus misterios, sobre como los antiguos lo determinaban como la morada de los dioses, en donde los mortales no podían entrar; también habla sobre la polémica pregunta de si alguien lo creo, el origen del mismo ha hecho que se desarrollen una gran diversidad de teorías; nos habla sobre el origen de una estrella, sobre las galaxias, las novas, sobre la formación de nuestro sistema solar, los planetas, la temperatura del sol, y se extiende a todo tema sobre la tierra, y geografía de la misma.

La enciclopedia "Orientador Escolar Temático" de la editorial "Reymo" contiene lo que una enciclopedia universal tiene, solo que para la educación básica, pero nos vamos a centrar solo en el tema del que trata este ensayo, en la esta enciclopedia en la sección de geografía encontramos una sección en la que se habla sobre el universo, en esta misma nos menciona sobre el funcionamiento de el universo, sobre como los antiguos pensaban que la tierra se encontraba en el centro del universo, habla sobre la teoría heliocéntrica; nos menciona la pregunta de el origen de el universo, el "Big Bang" o "La Gran Explosión"; la formación de los elementos del universo, las Novas; nos dice que es una galaxia, clasificación y forma de las mismas, la distancia de el sol hasta el centro de la galaxia, nos habla sobre nuestra galaxia "La Vía Láctea", su composición y las galaxias cercanas a la misma; las nebulosas, su composición, los tipos, y las mas cercanas a nosotros; estrellas, como nace una estrella, la vida de una estrella, el color y su magnitud, las estrellas dobles, el estudio de las estrellas dobles, las estrellas fulgurantes y de rayos X, las estrellas cercanas y lejanas; nos menciona también sobre los agujeros negros, como se originan, su proceso de formación. Incluye también la pregunta de si en verdad existen los agujeros negros; a partir de esta parte se empieza a dividir más, desde las constelaciones, el sistema solar, hasta a geografía de la tierra.

10

**Reseña de un Relato de un naufrago**

Autor: Gabriel García Márquez  
 Año de publicación: 2003  
 Editorial: Diana 2003. Ex Hacienda Guadalupe Chimalistac.

El 28 de Junio de 1955, 8 miembros de la tripulación de un barco de guerra colombiano, caen en el mar caribe. El único sobreviviente naufrago 40 años en el mar sin agua ni alimento y solo sus habilidades le ayudan a resistir todo los malos tratos que le suceden al trayecto de su vida y de su largo y desesperante viaje por el mar aun le faltaba enfrentar los criticos que la sociedad le pondría...

Yo pienso que este libro la novela que nos narra es muy interesante e con muchas mas cosas como si estuviéramos viviendo ese momento.

Nombre y Apellido del autor: Gabriel García Márquez  
 Lugar de nacimiento: Aracataca (Colombia)  
 Obras importantes: Cien años de soledad y Amor en los tiempos de cólera.  
 Premios: Premio Nobel de la literatura.

**Reseña De Novela**

Título: *El Señor Presidente*  
 Año de publicación: 1948  
 Lugar de publicación: México D.F.  
 Editorial: Editorial Cerezo  
 Datos bibliográficos (Autor):

Nombre y Apellido del autor: Juan Ramón Jiménez  
 Lugar de nacimiento: Madrid de España en 1881  
 Obras importantes: *El Niño*  
 Premios: Premio Nobel de Literatura  
 Fecha de Muerte: 1958

El Señor Presidente es un relato de un hombre que vive en un mundo de opresión y de miedo. El protagonista es un hombre que vive en un mundo de opresión y de miedo. El protagonista es un hombre que vive en un mundo de opresión y de miedo. El protagonista es un hombre que vive en un mundo de opresión y de miedo.

30/05/19

Título: *La Buena Ventura*  
 Año de publicación: 1884  
 Lugar de publicación: Guadix Granada (España)  
 Editorial: No BOOKS

Datos Bibliográficos (Autor):  
 Nombre y Apellido del Autor: Pedro Antonio de Alarcón  
 Lugar de nacimiento: Nació el 10 de Mayo de 1833  
 Obras importantes: *El final de norma* (1855), *El sombrero de 3 picos*, *El escudato* (1878), *El niño de la bola*, *El capitán Venero* (1881), *La prodiga* (1882)  
 Premios: Premio al Periodismo  
 Fecha de Muerte: 19 de Julio de 1891  
 Lugar donde vivió: España

Nombre del Reseñador: NL 21 ★  
 Nadia Iyett Reyes Cenante

Anexo 7. Presentación de la plataforma aldiko.

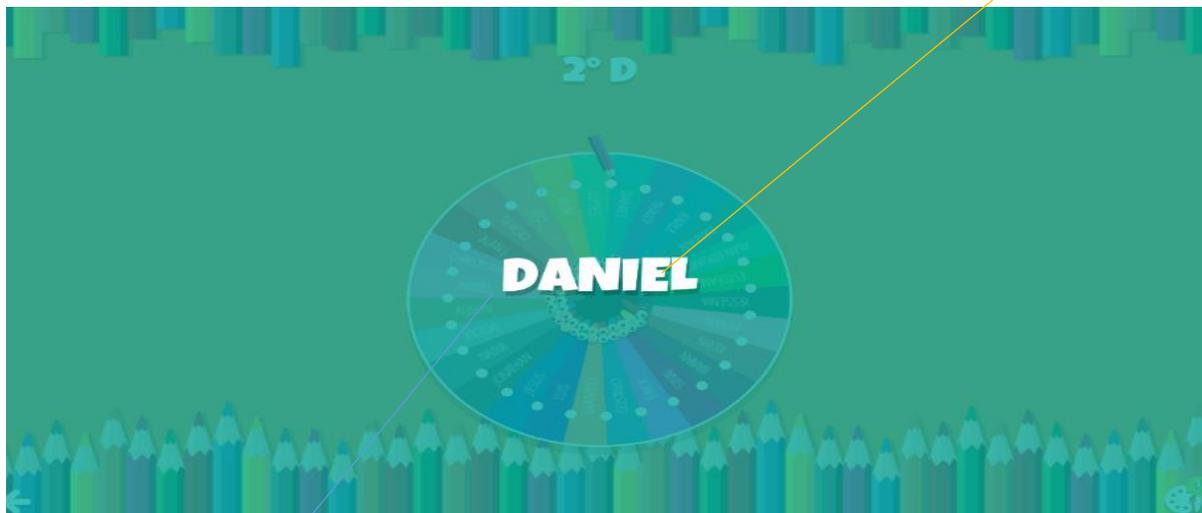


Anexo 8. Ventajas del uso de las TIC.





Presionando en centro de la ruleta es como comienza a girar dando un "click"

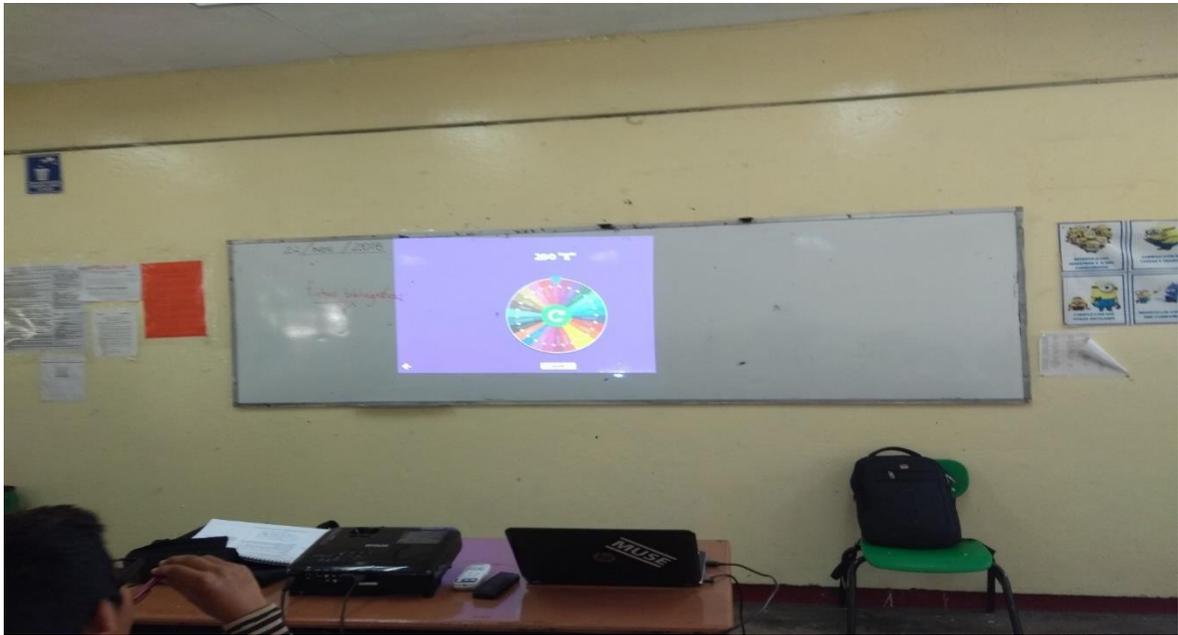


Anexo 10. Roulette decision 2º "D"

Nombre  
del alumno  
que  
participa



Anexo 11. Roulette decision 2º "D"



*Anexo 12. Roulette decision aplicación en 2° "D"*



*Anexo 13. Roulette decision aplicación en 2° "D"*



Anexo 14. Presentación interactiva recursos tipográficos con prezi.

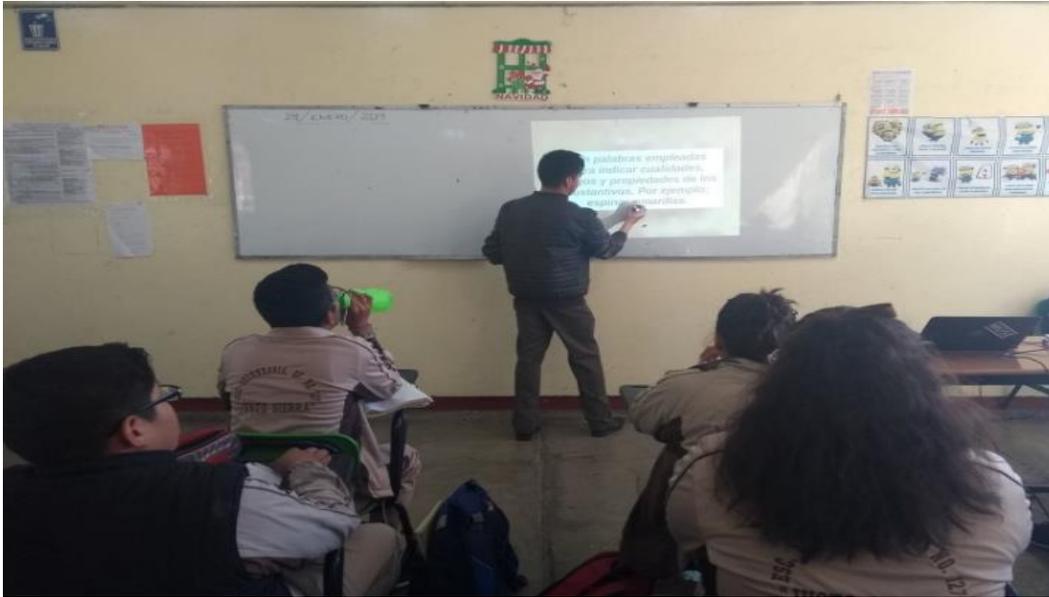
"Rosario Castellanos tuvo una personalidad polifacética: niña tímida, estudiante notable, madre consciente y contenta con su papel, colega generosa, simpática y con sentido del humor, inteligente, sencilla y calida"

- El abogado joven es muy inteligente
- El actor famoso hará una película
- El automóvil viejo ayuda a transportarse todavía
- El avión viejo funciona bien
- El banco nuevo no me cobra intereses
- El bibliotecario chino trabaja duro
- El bolígrafo naranja es nuevo
- El cepillo de zapatos lo uso para la ropa
- El cepillo viejo ya no sirve
- El coche azul es mío

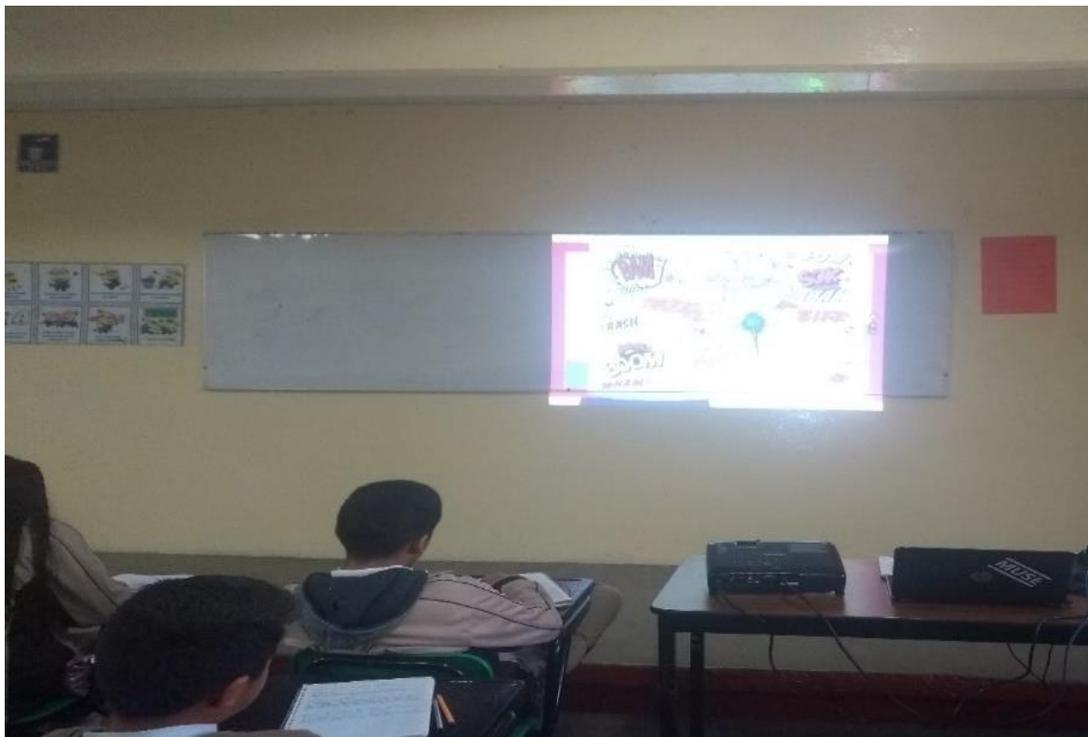
Anexo 15. Recursos tipográficos con prezi.

**LOS ADJETIVOS**

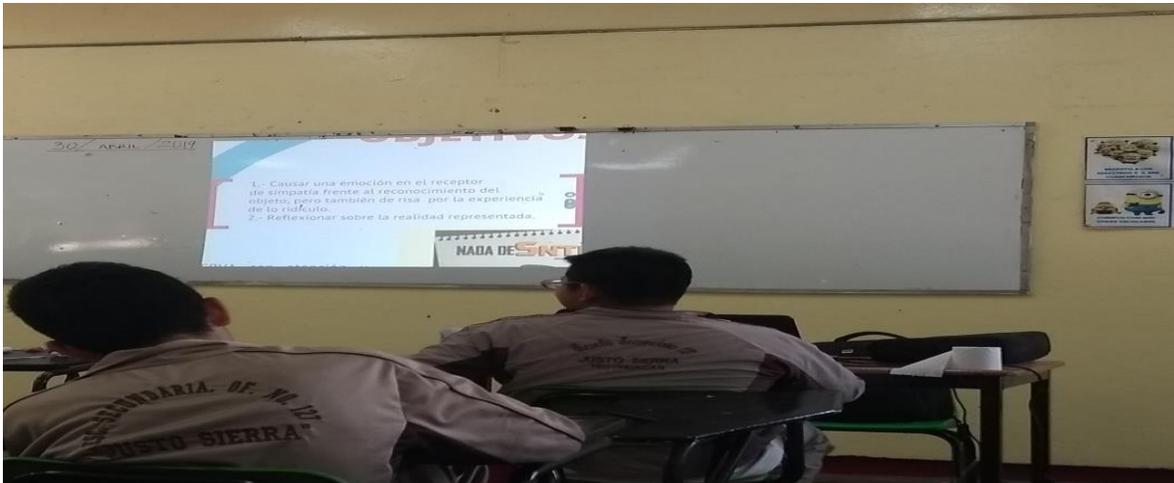
Anexo 16. Presentación prezi recursos tipográficos.



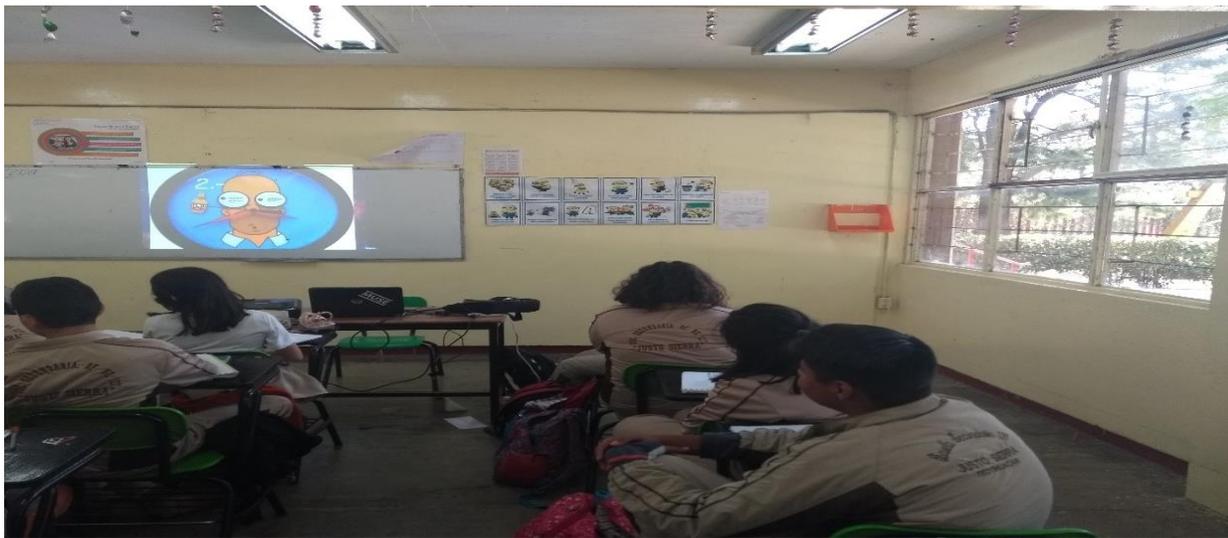
*Anexo 17. Enseñando con los recursos tipográficos aunados a prezi.*



*Anexos 18. Presentación con recursos tipográficos prezi.*



*Anexos 19. Presentación con recursos tipográficos prezi.*



*Anexo 21. Presentación prezi.*

Anexo 22. Biografías terminadas.

La relación con su familia era buena, se llevaba bien con sus hermanos también con su padre ya que él era fotógrafo y con su madre había ciertos conflictos y con sus amigos la relación era muy buena.

- El maestro Fernando Domínguez, los artistas y allegados: Salvador Novo, Carmen Jaume, Agustín Lira, Miguel Lira, Alfonso Villal, Manuel González

- PREMIO AÑO NOMBRE  
- Premio nacional por el arte y la ciencia 1947 Por su pintura moicca

- Reconocimiento de Bellas Artes México 2007 100 años de su nacimiento.



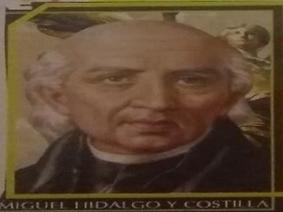
PREMIOS

- En 1939 exposó sus pinturas en Francia gracias a una invitación de André Breton, ya que él la admiraba por su capacidad en el arte. Una de las obras de esta exposición (autorretrato - el Mico) que actualmente se encuentra en el centro Pompidou se convirtió en el primer cuadro de un artista adquirido por el museo de arte, hasta entonces, Frída había pintado solo para ella misma le costó admitir que su obra podía tener un interés general, aunque tras de la admiración destacados pintores e intelectuales de su época como Pablo Picasso, Basilio Kandinsky, André Breton o Marcel Duchamp, su obra alcanzó fama y reconocimiento especialmente a partir de la década de 1970

- Falleció el 13 de Julio de 1954 a la edad de 47 años por la enfermedad de bronconeumonía.

## Miguel Hidalgo y Costilla

Miguel Hidalgo y Costilla nació el 8 de Mayo de 1753 en Peñamero, Guanajuato, Nueva España (actualmente parte de México). Miguel Hidalgo es mejor conocido como "El Padre de la Patria" y participó en la Independencia de México, la Toma de la Alhóndiga de Granaditas, la Batalla del Monte de Valladolid, la Batalla de Acapulco y la Batalla del Puente de Calderón; su ocupación fue ser un sacerdote y su tratao siempre fue a México, fue partidario insurgente, encabezó la conspiración de Querétaro para la liberación de la Nueva España, descubierta la conjura, la madrugada del 16 de Septiembre de 1810, llamó y dio el celebre Grito de la Independencia. El 17 de Enero de 1811 fue apreñado por los realistas en Acatita de Baján Coahuila. A los 58 años fue trastado a Chihuahua en donde se enjuició y fue el 30 de Julio de 1811. Su cabeza fue exhibida en la Alhóndiga de Guanajuato, Granaditas. Actualmente, sus restos yacen en el mausoleo, del Ángel de la Independencia.



MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA

- Adjetivos
- Verbos en participio
- Aposiciones

Rosa Gisela Ortega Galván



Anexo24. Recursos tipográficos prezi.



Anexo23. Recursos tipográficos prezi.



Anexo 25. Explicación con prezi.



Anexo 26. Actividad con prezi.



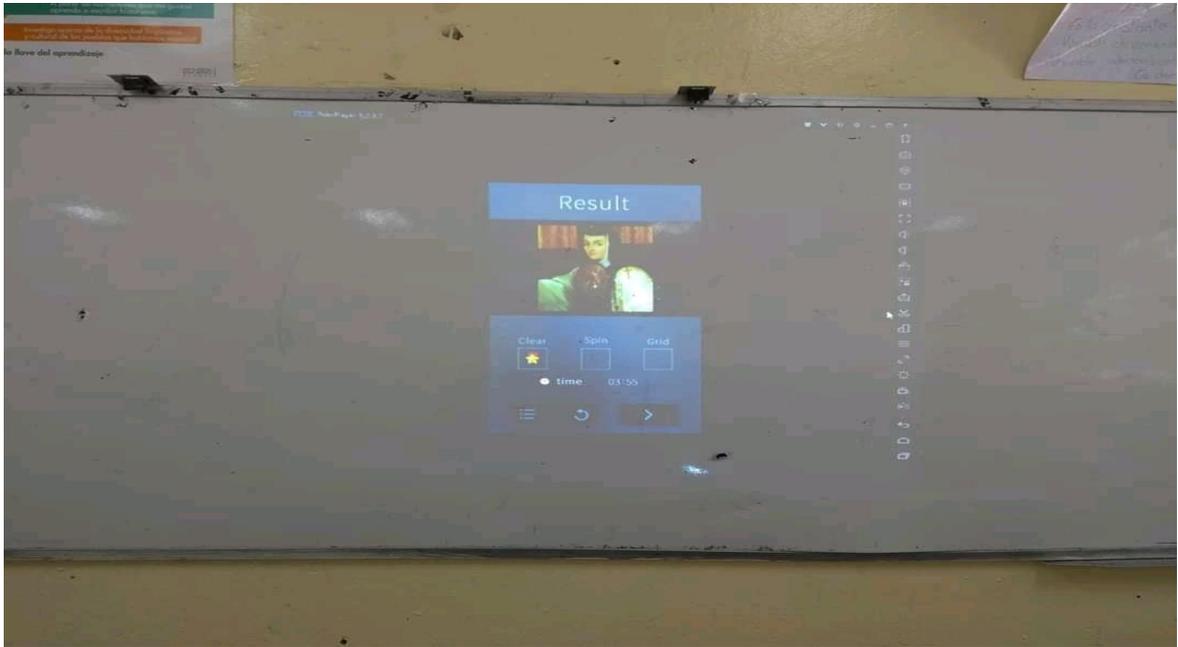
*Anexo 27. Rompecabezas digital.*



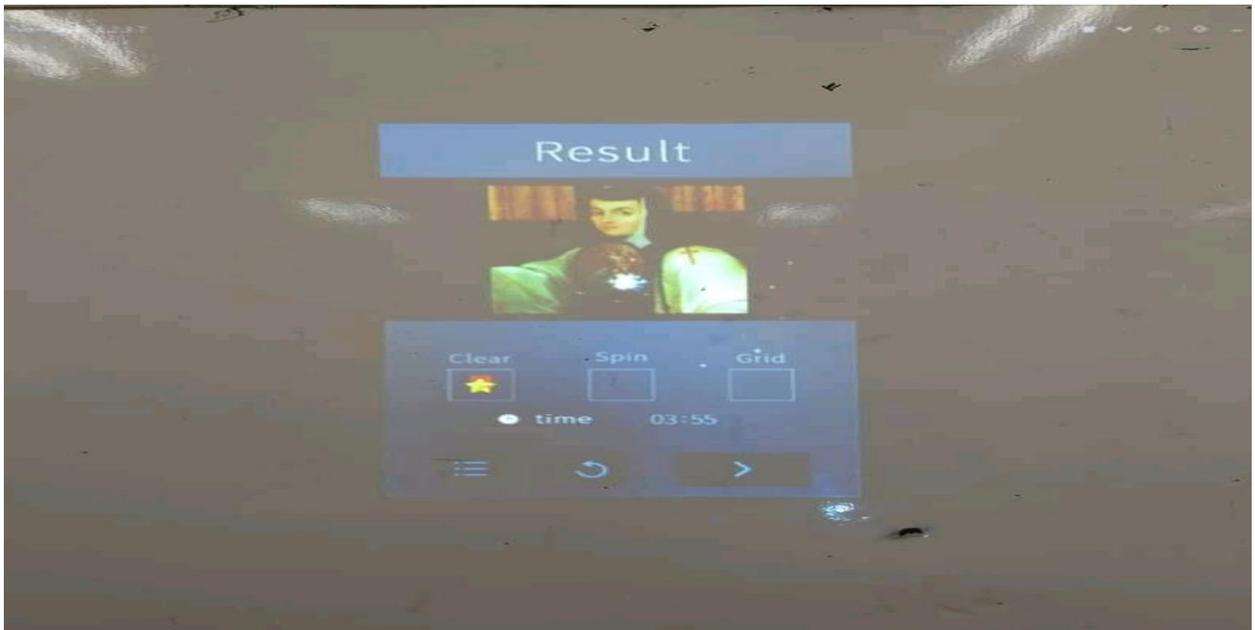
*Anexo 28. Rompecabezas digital.*



*Anexo 29. Rompecabezas digital actividad.*



*Anexo 30. Rompecabezas finalizado.*



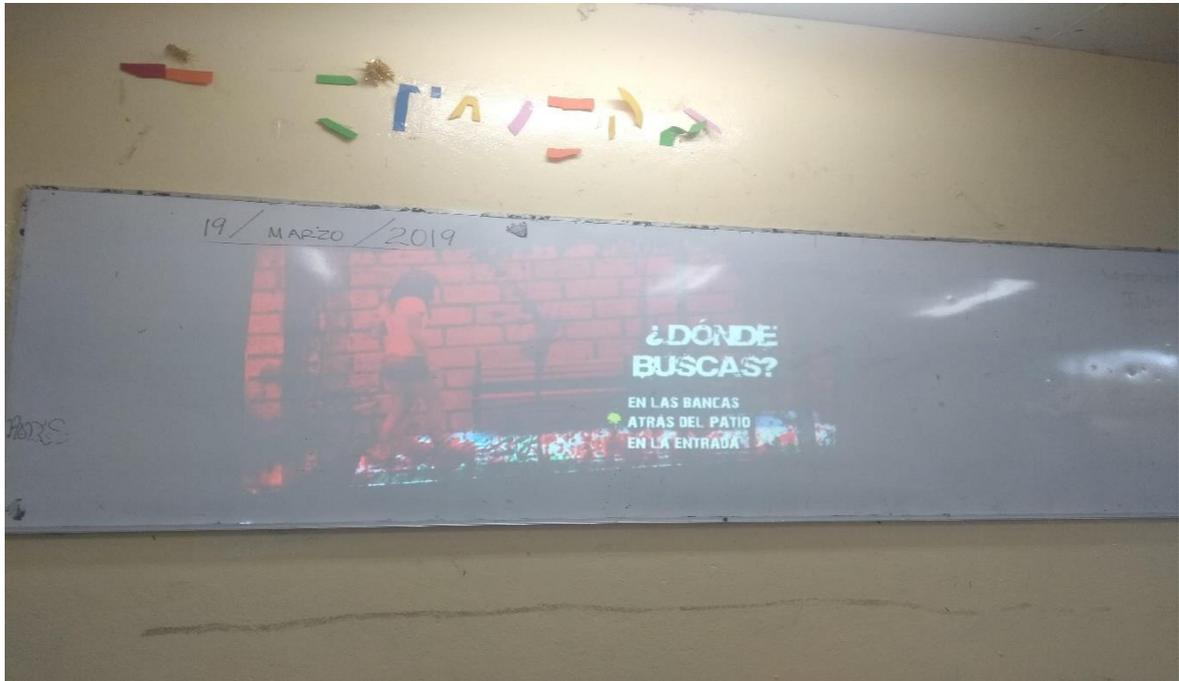
*Anexo 31. Rompecabezas finalizado.*



*Anexos 32, Aplicación kahoot.*



*Anexos 33. Premiación resultados en kahoot.*



*Anexo 34. Juego testigo interactivo.*



*Anexo 35. Juego testigo interactivo.*



*Anexo 36. Desarrollo del juego testigo interactivo.*



*Anexo 37. Desarrollo del juego testigo interactivo.*



*Anexo 38. Desarrollo del juego interactivo.*



*Anexo 39. Desarrollo del juego testigo interactivo.*



*Anexo 40. Desarrollo del juego interactivo testigo.*



*Anexo 41. Final y registro de los hechos del juego interactivo testigo.*

Weslin Andres Sarmiento Hernandez. 12/31

## Testigo

Personajes: Renata  
Marcus  
El señor Mudo  
Niña Fantasma.



Renata empieza a escuchar ruidos y empieza a correr, entonces se mete a una cabina, y ve en un espejo que para poder salir debe de buscar la llave del baul.

Renata comienza a buscar la llave en la cocina, y no la encuentra entonces decide buscarla en el patio pero tampoco estaba hay, entonces decide buscarla en la entrada y en el telefono para escuchar las mensajes y conseguir una pista pero no logra escuchar ni encontrar algo, hiesaque decide ir a buscarla en la piscina y al principio no la encontro, por lo cual decidio volver a buscarla en la cocina, y en la piscina en la orilla, y si la encontro ya ave recuerdo algo, hiesaque abrio el baul y encontro una muñeca y la foto de una niña muerta, y regresa con su novio, pero un señor mudo intenta agarrar a Renata, pero ella se defiende junto con su novio Marcus, pero el mudo escapa con la llave del auto. Entonces comienzan a buscarlo en las Caballerizas en la Paja y en el ruedo pero no lo encuentran hay, entonces lo buscan en el lago, pero no lo encuentran dentro del lago, pero no lo encuentran hasta que lo ven al otro lado del lago pero escapa, entonces lo vuelven a buscar en las caballerizas y lo encuentran pero comienzan a buscar a Renata con un machete pero ella se la logra quitar y escapa. despues lo buscan en el ruedo, pero ella se la logra quitar y entonces Marcus llega y la tranquiliza, cuando intentan huir el mudo llega con una pistola y se lleva a Marcus, entonces Renata lo comienza a buscar en todas partes enfrentandose a muchas cosas y peligros pero lo logra encontrar en una fabrica de juguetes, pero cuando logran casi escapar en una fabrica les atraviesa enmedio de la carretera para intentar detenerlos e impedir que huyan, pero ellos se siguen y lo atropella y es hasti como logran escapar y ser felices.

Anexo 43. Instrumentos de evaluación

Rúbrica para evaluar una biografía

Aspectos	Excelente 10	Bueno 9-8	Satisfactorio 7-6	Deficiente 5
<b>Contenido</b>	El texto expresa claramente las ideas centrales del tema que se presenta tienen relación con los subtítulos de manera coherente.	El texto expresa de manera clara las ideas centrales del tema y en su mayoría los subtítulos están relacionados al tema.	El texto logra expresar ideas aunque no van del todo relacionado con los subtítulos.	El texto no presenta claramente las ideas centrales del tema y no tiene relación con los subtítulos.
<b>Organización del contenido</b>	Se identifican en el texto el tema principal y los subtemas. Hay formas que permiten diferenciar el planteamiento, el desarrollo de las ideas principales y la conclusión.	Se identifica el tema principal y los subtemas, con facilidad pero no está muy clara la diferencia del desarrollo, ideas principales y conclusión.	Se logra identificar el tema principal junto con los subtemas, pero carece de la diferenciación del planteamiento y de la conclusión.	No se identifica en el texto el tema principal ni los subtemas, además no se diferencia el planteamiento, el desarrollo ni la conclusión.
<b>Uso de palabras y frases de enlace</b>	Se emplearon expresiones o nexos como: pero, sin embargo, entonces, después, por lo tanto, puesto que, ya que, etc.	Se emplearon más de 4 nexos en la redacción del artículo.	Se emplearon alrededor de 3 nexos en la elaboración del desarrollo del artículo.	No hay uso de nexos o conectores para darle lógica al desarrollo del texto.
<b>Ortografía y puntuación</b>	Corrección ortográfica y expresión clara y fluida y no tiene faltas de ortografía.	Se hace un uso adecuado de los signos de puntuación y cuanta con menos de 3 errores ortográficos.	Hay uso de algunos signos de puntuación pero hay más de 3 faltas ortográficas.	No hay uso de signos de puntuación y presenta diversas faltas ortográficas.
<b>Presentación</b>	Bien trabajada y visualmente atractiva y entregada en tiempo y forma.	Bien presentable y cuenta con recursos creativos.	Bien trabajada pero no muy llamativa o creativa.	No tiene elementos llamativos ni creativos.
<b>Fuentes de información</b>	Se reconoce el origen de todos los materiales empleados.	Se presentan las fuentes de la mayoría de los textos utilizados.	Se presentan fuentes pero no están completas.	No hay fuentes de información.

Docente en formación: Jesús Aarón Romero Díaz

Alumn@:

Rúbrica para evaluar Ensayo Literario

	Excelente	Bien	Regular	Deficiente
<b>INTRODUCCIÓN</b> 10%	Explica con claridad de qué trata el ensayo, especificando las partes que lo componen y una pequeña descripción de cada una de ellas.	Explica de qué trata el ensayo, especificando las partes que lo compone.	Presenta una introducción, pero no se refiere concretamente al ensayo, es decir, al qué y al cómo.	Mal elaborado. No es clara ni especifica el propósito del ensayo.
<b>CONTENIDO</b> 40%	Presenta ampliamente todos los puntos sugeridos en el tema asignado.	Le falta uno de los puntos sugeridos en el tema asignado.	Presenta entre un 75% y un 50% de los elementos sugeridos en el tema asignado.	Presenta menos del 50% de los elementos sugeridos en el tema asignado.
<b>ORGANIZACIÓN</b> 20%	Los conceptos están organizados de manera que hay conexión lógica entre ellos.	El 20% de los conceptos presentados no están conectados con el resto.	El 50% de los conceptos presentados no están conectados con el resto	Solo es una lista de conceptos.
<b>PRESENTACIÓN</b> 10%	Presenta apoyos gráficos.	Aprovecha recursos del procesador de texto más allá de simples párrafos.	Sólo presenta párrafos.	Presentación muy descuidada

Nombre del alumno \_\_\_\_\_ No. de lista \_\_\_\_\_

RASGOS A EVALUAR	PRODUCTO FINAL: MUESTRA DE CARICATURAS PERIODÍSTICAS			
	D 10%	S 7%	R 5%	I 3%
Identifica la caricatura como una forma de presentar una noticia en la prensa escrita.				
Reconoce la influencia de la caricatura y el efecto que causa en la sociedad.				
Adopta una postura crítica sobre la forma en que se presentan las noticias en la caricatura periodística.				
Refleja un estado de crítica social y logra persuadir al receptor.				
Escala:				
D: DESTACADO				
S: SATISFACTORIO				
R: REGULAR				
I: INSUFICIENTE				
Total:				

Cuadro valorativo