



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Clave: 8859-02

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

**EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE PARA LA
ACTUALIZACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS
AGENTES DE LA EDUCACIÓN DE LA ESCUELA PRIMARIA VICENTE
GUERRERO EN IXHUATLÁN DEL SURESTE, VERACRUZ.**

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

PERLA SAMANTHA SANTIAGO VELAZQUEZ

ASESOR DE TESIS:
LIC. OMAR CASTILLEJOS ZÁRATE



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIAS

Para todas aquellas personas que
estuvieron conmigo,
siempre echándome porras.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y contemplar los amaneceres y atardeceres de cada día.

A mi papá y a mi mamá, por apoyarme económica y afectivamente y por escucharme hablar repetidamente sobre este proyecto sin aburrirse. Gracias por todo, sin ustedes esto no sería posible.

A Abby e Isaac, por soportarme cuando me ponía de mal humor y sobre todo, por motivarme cada día con sus chistes y amor.

A mis maestras, por compartirme sus conocimientos y perspectivas acerca de nuestra profesión, aprendí demasiado de ustedes. Y a mis compañeras y amigas, ya que hicieron interesante mi estadía en la universidad.

A Alex, por su genuino interés en el desarrollo de este trabajo y por su apoyo emocional durante los días en los que ya no podía más.

A las maestras y al maestro que participaron en la aplicación de este proyecto, me apoyaron demasiado y me dio gusto que lográramos resultados favorables.

Y por último, a mí. Por mi disciplina y dedicación. Sin esos valores, no sería yo.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.2 ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA	7
1.2.1 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	7
1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	9
1.3 DELIMITACIÓN DE OBJETIVOS	9
1.3.1 OBJETIVO GENERAL	9
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
1.3.3 OBJETIVOS PARTICULARES	11
1.4 FORMULACION DE HIPOTESIS.....	12
1.4.1 ENUNCIACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	12
1.4.2 DETERMINACION DE VARIABLES	13
1.4.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE	13
1.4.2.1.1 INDICADORES DE VARIABLE INDEPENDIENTE	13
1.4.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE.....	14
1.4.2.2.1 INDICADORES DE VARIABLE DEPENDIENTE	14
1.5 DISEÑO METODOLÓGICO.....	14
1.5.1 INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	14
1.5.2 INVESTIGACIÓN DE CAMPO	15
1.5.2.1 DELIMITACION DEL UNIVERSO.....	16
1.5.2.2 SELECCIÓN DE LA MUESTRA	17
1.5.2.3 INSTRUMENTO DE PRUEBA.....	18
CAPÍTULO II	20
MARCO TEÓRICO	20
2.1 EL CAMBIO DE EDUCACIÓN PRESENCIAL A LA EDUCACIÓN A DISTANCIA EN TIEMPOS DEL COVID 19	21
2.1.1 EDUCACIÓN A DISTANCIA	24
2.1.2 ANTECEDENTES.....	26
2.1.3 CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA	28
2.1.4 TEORÍAS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA	31
2.1.4.1 TEORÍA DE LA AUTONOMÍA E INDEPENDENCIA.....	31

2.1.4.2 TEORÍA DE LA INDUSTRIALIZACIÓN	34
2.1.4.3 TEORÍA DE LA INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN.....	35
2.1.5 EDUCACIÓN EN INTERNET: VIGOTSKY	38
2.1.6 ESTILOS DE APRENDIZAJE	40
2.1.7 LA PEDAGOGÍA DEL AFECTO EN EL MODELO PRESENCIAL Y A DISTANCIA.....	42
2.1.8 COVID 19: VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA.....	46
2.2 LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	48
2.2.1 CARACTERÍSTICAS DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	49
2.2.1.1 CLASIFICACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	50
2.2.2 DE LAS TIC A LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO (TAC).....	52
2.3 CARACTERÍSTICAS DE LAS TAC	53
2.3.1 RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA APRENDER EN LA ERA DIGITAL.....	54
2.3.1.1 APPS DIGITALES PARA LAS CLASES ONLINE.....	57
2.3.2 BONDADES DE UTILIZAR LAS TAC EN CLASE	60
2.4 LAS REDES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN	62
2.4.1 ¿CÓMO USAR LAS REDES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN?	64
2.5 LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN	67
2.5.1 EL PAPEL DEL DOCENTE EN LA GAMIFICACIÓN Y SUS BENEFICIOS	68
2.6 LOS DOCENTES	71
2.6.1 LOS DOCENTES Y SU COMPETENCIA DIGITAL.....	72
2.6.2 LA ACTITUD DE LOS DOCENTES ANTE LAS TICS.....	73
2.6.3 IMPORTANCIA DEL USO Y MANEJO DE LA TECNOLOGÍA POR PARTE DE LOS DOCENTES.....	75
2.6.3.1 DIFICULTADES EN EL USO Y EMPLEO DE LAS TIC POR PARTE DE LOS DOCENTES	76
2.7 LOS ESTUDIANTES	77
2.7.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES EN EL SIGLO XXI ..	79
2.7.2 ¿CÓMO APRENDEN LOS ESTUDIANTES EN EL SIGLO XXI?.....	81
2.8 LA MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS EN LAS CLASES EN LÍNEA.....	83

2.9 LOS PADRES DE FAMILIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS	87
CAPITULO III	91
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTATOS.....	91
3.1 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN.....	92
CONCLUSIONES.....	134
RECOMENDACIONES.....	136
BIBLIOGRAFÍA.....	138
ANEXOS	144

INTRODUCCIÓN

El año 2020 fue uno de los más difíciles para todo el mundo, sobre todo para México. Se presentaron demasiados cambios, desde la manera de socializar, comprar y vender, hasta la manera de vestir y por consiguiente, la educación no fue la excepción.

Durante mucho tiempo la educación en México se ha preservado mayoritariamente en una sola modalidad, *la presencial* y es por eso que cuando se requirió cambiar toda la estructura personal de la educación, un sinnúmero de problemas aparecieron.

Dificultades en la adaptación de los contenidos curriculares a la modalidad a distancia aunados a la poca experiencia docente en cuanto a softwares educativos tales como Zoom, Google Meet e inclusive, los e-mails comenzaron a complicar el proceso de E-A, sobre todo a nivel primaria, uno de los más importantes para la vida académica de los alumnos y las alumnas.

Junto con esto, cada vez aparecían más índices de estrés laboral, familiar y escolar puesto que ninguno de los agentes educativos conocía como dinamizar la experiencia de aprendizaje, es entonces cuando surge la idea de este proyecto: ofrecerles a los agentes educativos la instrucción tecnológica necesaria para enfrentar al *“aprende en casa”*.

Dicho trabajo, se desarrolló en la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Veracruz bajo la premisa de utilizar eficazmente las tecnologías del aprendizaje y de este modo, lograr la actualización del proceso E-A de los tres agentes de la educación. Es así como este libro se conforma de tres capítulos, los cuales se explicarán a continuación:

Capítulo uno, *metodología de la investigación*, en donde se presenta el planteamiento y la enunciación del problema, los objetivos y la hipótesis a alcanzar además del diseño metodológico, en donde se presenta la información recabada bajo el lineamiento experimental y de campo.

Capítulo dos, *marco teórico*, considerado como el soporte de toda esta investigación, en el cual se exhiben los antecedentes y las bases de la educación online, tocando a su vez, temas relacionados con las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento y la motivación, así como la teoría sociocultural, la cual complementa a la perfección la naturalidad de este proyecto.

Y, por último, el capítulo tres, *análisis e interpretación de resultados*, en donde se muestran las evidencias de la aplicación de este proyecto. La cual constó de 28 horas de trabajo, en las cuales se capacitó a docentes, alumnos, alumnas y padres y madres de familia en temas como plataformas tecnológicas, motivación, empatía y amor al arte de enseñar y aprender.

Posteriormente, también se presentan las recomendaciones y conclusiones pertinentes de este proyecto, en donde se explican los resultados y las observaciones del mismo, igualmente se detalla la bibliografía que fue utilizada para dar el soporte teórico a este libro y por último, se presentan los anexos, en donde se encuentran diversas evidencias como las planeaciones y fotografías que evidencian la aplicación de esta tesis.

**“EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE PARA
LA ACTUALIZACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN LOS AGENTES DE LA EDUCACIÓN DE
LA ESCUELA PRIMARIA VICENTE GUERRERO”**

CAPÍTULO I

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación a distancia que en sus inicios se ejercía a través de cartas y que ahora se caracteriza principalmente por el contacto virtual a través de plataformas electrónicas, surgió como respuesta ante la demanda de educación por parte de la sociedad. Si bien no es un tema de hoy, sí es uno de los pocos que ha ido evolucionando a la par de la sociedad y la tecnología.

Actualmente ante la aparición del COVID-19, México y todo el mundo se vio en la necesidad de cerrar sus instituciones educativas y mudar la educación presencial a la modalidad online, aunque si bien es cierto que en muchos países ya se manejaba este tipo de educación con absoluta destreza, México está presentado algunos problemas en cuanto a la adaptación forzosa ante esta misma, al distanciamiento social y sobre todo, en el uso de las tecnologías enfocadas al aprendizaje.

Antes de esta pandemia, el uso de las plataformas digitales dirigidas a la enseñanza y al aprendizaje por parte de los maestros, alumnos y padres de familia era considerablemente baja sino es que nula, pues al tener la educación presencial, la interacción social y los materiales didácticos para poder enseñar y aprender, estas pasaban casi desapercibidas.

Con las nuevas exigencias del panorama actual, de marzo a noviembre del presente año, aproximadamente 500,000 mil docentes tomaron capacitación digital para poder ofrecer una mejor educación a distancia, no obstante, según una encuesta por parte de la sección 9 del

SNTE y CNTE sólo el 16% de los maestros y maestras afirmaron tener un teléfono inteligente para el acceso a las plataformas digitales y el 1.7% es capaz de desenvolverse correctamente en el manejo de programas de diseño.

Por otro lado, esta misma encuesta demostró que el 25% de los alumnos tienen una computadora con acceso a internet en sus casas y que el 75% de los padres y madres tienen que salir de su hogar para ir a trabajar.

Ante estos datos cabe recalcar que las plataformas digitales más utilizadas para la educación a distancia son WhatsApp y el correo electrónico, aunque últimamente Classroom y Google Meet se han estado haciendo presentes.

Sin embargo, aun cuando parte del problema sobre cómo usar las plataformas digitales para enseñar recae en la accesibilidad de las mismas o bien, de los aparatos electrónicos, es necesario recalcar que muchos docentes no saben cómo usarlas aun contando con los recursos necesarios para hacerlo.

Docentes, alumnos y alumnas que no dominan completamente la elaboración de diapositivas, de formularios electrónicos, del uso de las plataformas interactivas enfocadas a ofrecer más dinamismo a la enseñanza y al aprendizaje, etcétera.

Dando como resultado que los educandos, profesores, profesoras y hasta los mismos padres de familia muestren un rechazo por el desconocimiento de las mismas. Lo cual demuestra que la educación a

distancia en México es todo un reto para los tres agentes participes en la educación.

1.2 ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA

El uso de las tecnologías del aprendizaje para la actualización del proceso enseñanza aprendizaje en los agentes de la educación de la escuela primaria Vicente guerrero del municipio de Ixhuatlán del Sureste Ver.

1.2.1 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

A finales del año 2019 y a inicios de 2020, brotó en China un nuevo virus sumamente peligroso para los seres humanos, si bien este mismo parecía ser un reto sólo para el área de la salud, pasó también a convertirse en uno para el área de la educación.

Desde el 20 de marzo de 2020, miles de maestros, maestras y educandos dejaron de asistir de forma presencial a las instituciones educativas, con la esperanza de que la situación de pandemia y distanciamiento social acabara en un par de meses.

Ante ese panorama no se veía aún tan necesario tener que buscar nuevas formas de enseñar, de aprender o en su defecto, nuevas formas de apoyar o incentivar el aprendizaje en los alumnos y alumnas. Sin embargo, al no regresar a clases presenciales con la rapidez esperada, varios docentes se vieron en la necesidad de actualizarse por mérito propio para poder cumplir con su función, enseñar.

Es ahí donde surge el problema que se pretende investigar y posteriormente, solucionar. La familiarización de los docentes, educandos y padres de familia con las tecnologías siempre ha estado

presente pero mayoritariamente para el entretenimiento, por lo cual, cuando estos tres agentes se vieron presionados a utilizarlas con fin meramente educacional, encontraron dificultades de uso, comodidad y aceptación.

Tal es el caso de la Escuela Primaria Vicente Guerrero, localizada en Ixhuatlán del Sureste, Veracruz, en la cual algunos docentes no sabían cómo utilizar plataformas educativas tales como Classroom e incluso desconocían la función de hacer video llamadas; algunos otros si bien ya sabían cómo crear presentaciones digitales, seguían sin conocer las diferentes plataformas que los ayudarían a crear una actividad más interactiva en donde sus alumnos y alumnas pudieran aprender eficazmente. Por otro lado, los padres de familia tampoco conocían estas plataformas, haciéndoles que les resultara difícil orientar o acompañar a sus hijos e hijas durante su aprendizaje online que, a su vez, causa que los mismos estudiantes sientan un rechazo a las mismas.

Es por esto que esta investigación pretende capacitar a los tres agentes de la educación en el uso de las tecnologías enfocadas a la enseñanza y al aprendizaje, dando capacitaciones teórico-prácticas para que ellos puedan mejorar sus habilidades tecnológicas y así, poder mejorar su práctica docente, a su vez, también se pretende crear un manual ilustrado con los pasos básicos para poder utilizar dichas plataformas online, la cual beneficiará a la comprensión de las mismas.

Dando así como resultado docentes, alumnos y padres de familia mejores capacitados que podrán desarrollarse eficazmente en el proceso

de enseñanza aprendizaje, ya sea en el modelo mixto o bien, en el de educación a distancia.

1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿El uso de las tecnologías del aprendizaje actualizará el proceso enseñanza aprendizaje de los agentes de la educación de la escuela primaria Vicente Guerrero, en la localidad de Ixhuatlán del Sureste, Ver?

1.3 DELIMITACIÓN DE OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Usar las tecnologías del aprendizaje para la actualización del proceso enseñanza aprendizaje en los agentes de la educación de la escuela primaria Vicente Guerrero, en Ixhuatlán del Sureste, ver.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Explicar que son las plataformas tecnológicas, que función tienen en la educación a distancia y presentar algunos ejemplos de dichas plataformas a los agentes de la educación de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.
2. Identificar que plataformas tecnológicas se pueden utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje con los docentes, alumnos y alumnas de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.

3. Explicar cuál es el papel de los padres en la educación a distancia a los agentes de la educación de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, ver.
4. Describir las funciones y forma de uso de las plataformas tecnológicas previamente seleccionadas a los docentes, alumnos y alumnas de la escuela primaria Vicente Guerrero en Ixhuatlán del Sureste, Ver.
5. Manejar las plataformas tecnológicas seleccionadas con los docentes, alumnos y alumnas, de la escuela Primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del sureste, Ver.
6. Ilustrar un manual con la información necesaria sobre el uso y aplicación de las tecnologías educativas en el proceso enseñanza-aprendizaje para los agentes de la educación de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.
7. Argumentar cuales son las plataformas tecnológicas con las que se obtuvo mayor afinidad en cuanto a manejo y aplicación por parte de los docentes, alumnos y alumnas de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.

1.3.3 OBJETIVOS PARTICULARES

1. Exponer que son las plataformas tecnológicas, que función tienen en la educación a distancia y presentar algunos ejemplos de dichas plataformas a los agentes de la educación de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.
2. Discutir que plataformas tecnológicas se pueden utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje con los docentes, alumnos y alumnas de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.
3. Relatar cuál es el papel de los padres en la educación a distancia a los agentes de la educación de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, ver.
4. Exponer las funciones y forma de uso de las plataformas tecnológicas previamente seleccionadas a los docentes, alumnos y alumnas de la escuela primaria Vicente Guerrero en Ixhuatlán del Sureste, Ver.
5. Manipular las plataformas tecnológicas seleccionadas con los docentes, alumnos y alumnas, de la escuela Primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del sureste, Ver.

6. Elaborar un manual con la información necesaria sobre el uso y aplicación de las tecnologías educativas en el proceso enseñanza-aprendizaje para los agentes de la educación de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.

7. Opinar cuales son las plataformas tecnológicas con las que se obtuvo mayor afinidad en cuanto a manejo y aplicación por parte de los docentes, alumnos y alumnas de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.

1.4 FORMULACION DE HIPOTESIS

1.4.1 ENUNCIACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Hipótesis de investigación:

Si se usan las tecnologías del aprendizaje entonces se actualizará el proceso enseñanza aprendizaje de los agentes de la educación en la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.

Hipótesis nula:

Si se usan las tecnologías del aprendizaje entonces no se actualizará el proceso enseñanza aprendizaje de los agentes de la educación en la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.

Hipótesis alternativas:

Si se usan las tecnologías del aprendizaje entonces se aceptará favorablemente su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje de

los agentes de la educación en la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.

Si se usan las tecnologías del aprendizaje entonces mejorará el proceso enseñanza aprendizaje a través de la educación en línea de los docentes y alumnos en la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.

Si se usan las tecnologías del aprendizaje entonces se conocerán las diversas alternativas digitales para la presentación de conocimiento en los docentes de la escuela primaria Vicente Guerrero de Ixhuatlán del Sureste, Ver.

1.4.2 DETERMINACION DE VARIABLES

1.4.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

Tecnologías del aprendizaje: Son un conjunto de instrumentos o recursos utilizados por los docentes o alumnos para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje, tales como un podcast, un proyector, Classroom, Google Meet, etcétera.

1.4.2.1.1 INDICADORES DE VARIABLE INDEPENDIENTE

Instrumentos, plataformas, creatividad, innovación, accesibilidad, enseñanza, comunicación, internet, rapidez, facilidad, tecnología.

1.4.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Uso de las tecnologías del aprendizaje: El uso de las tecnologías se refiere a la práctica o a la aplicación de las mismas en el que hacer educativo, ya sea en el modelo presencial, mixto o a distancia.

1.4.2.2.1 INDICADORES DE VARIABLE DEPENDIENTE

Conocimiento, práctica, docentes, alumnos, familiarización, innovación, miedo, accesibilidad, habilidad, implementación, motivación.

1.5 DISEÑO METODOLÓGICO

1.5.1 INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La presente investigación posee un gran carácter documental, pues aproximadamente desde los años cincuenta, después de la Segunda Guerra Mundial, comienzan a surgir las tecnologías educativas como una disciplina pedagógica, esto con el fin de educar de manera eficiente y efectiva.

Por otro lado, Mottet que en 1983 define a la tecnología educativa como el diseño de diversos útiles, documentos y soportes materiales a utilizar por profesores y alumnos con fines pedagógicos, pero no es hasta en 1995 que comienzan a aparecer las primeras *diapositivas* o textos en formato *PDF*, dándole así más realce a la participación de las tecnologías en la educación.

Otros autores como Kustcher y St.Pierre (2001), comienzan a hablar de los ambientes de aprendizaje tecnológicos, los cuales son más eficaces, cómodos, motivantes y constructivos, por ende, no es de extrañar que estos temas seguirán actualizándose a lo largo del tiempo, exigiendo así más compromiso por parte de los docentes con sus alumnos y alumnas.

También, es necesario recalcar las entrevistas que hablan sobre el aprovechamiento de las tecnologías en el aula, tal es el caso de *Aula del futuro*, dirigido por Javier Polazón, en donde se reconoce el carácter innovador de las TAC'S en el proceso enseñanza- aprendizaje.

En virtud de esto y con el respaldo de diferentes artículos, es que se refuerza la idea de que las tecnologías educativas *son*, ahora, una necesidad en el aula, pues proporcionan asombro e innovación al aprendizaje y utilizarlas, ayuda al crecimiento profesional de los y las docentes.

1.5.2 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

La investigación de campo es importante en esta indagación debido a que, como lo menciona Arias, este es el único tipo de investigación que permite recolectar datos directamente de los sujetos investigados o bien, de su realidad en la cual ocurren los hechos. (2012, p.)

A consecuencia de esto, al indagar un poco más en el contexto en el cual se planea aprobar o no dicha hipótesis, se encontró la necesidad de la actualización docente en cuanto a tecnologías del aprendizaje, puesto

que, como se mencionaba anteriormente, dichas tecnologías ya no son un lujo sino una necesidad.

Pues ante la modalidad online adoptada de manera sorpresiva por miles de escuelas de educación básica, una encuesta aplicada a docentes inmersos en el contexto a investigar, arrojó la falta de conocimiento de las tecnologías del aprendizaje por parte de maestros y maestras, lo cual afecta de manera directa al proceso de enseñanza aprendizaje.

A su vez, también demostró la falta de comodidad y familiarización que tienen los docentes, educandos y padres de familia hacia las tecnologías, dando, así como resultado la localización de una problemática actual, en la cual es necesario intervenir, para mejorar así la enseñanza y el aprendizaje efectivo y a su vez, la cooperación de los agentes educativos en cuanto a una posible modalidad mixta u online.

1.5.2.1 DELIMITACION DEL UNIVERSO

Para realizar esta investigación, se ha elegido a la escuela Primaria Federal Vicente Guerrero turno matutino, fundada aproximadamente en 1986 con clave 30DP3505B, ubicada en Hilario C. Salas SN, Centro, 93365 en Ixhualán del Sureste, Ver.

Actualmente, dicha escuela está a cargo del Maestro Juan Antonio Ramírez Martín y cuenta con 13 salones, una dirección escolar, una sala de cómputo, una cancha de usos múltiples, un domo, once baños, una bodega, una biblioteca y cooperativa escolar.

Por otra parte, esta escuela es considerada de organización completa, ya que a lo que su personal refiere, cuenta con ocho maestras, tres maestros, un director y un conserje, asimismo cuenta con una matrícula de aproximadamente 550 educandos entre niñas y niños.

1.5.2.2 SELECCIÓN DE LA MUESTRA

La muestra seleccionada para esta investigación se conforma de los docentes, educandos y padres de familia pertenecientes a la Escuela Primaria Vicente Guerrero, ubicada en Ixhuatlán del Sureste, Veracruz.

Los cuales, ante la pandemia ocasionada por el COVID-19 y la nula posibilidad del regreso a clases en el modo presencial, han manifestado complicaciones en lo que adaptarse a las tecnologías del aprendizaje se refiere, ya que en una encuesta antes aplicada, se pudo identificar la falta de conocimiento y dominio sobre herramientas tecnológicas por parte de los docentes.

Asimismo, se distinguió la muy poca comodidad de trabajar con los alumnos y alumnas a través del modo presencial. Por otra parte, los alumnos y alumnas presentan dificultades en cuanto a la adaptación de la educación a distancia, pues mencionan que no está presente el dinamismo que usualmente caracteriza al modo presencial.

En cuanto a los padres de familia, se identificó la falta de conocimiento sobre la manera de trabajar en la educación a distancia, lo que ocasiona confusiones sobre las tareas, trabajos, horarios etcétera, logrando así, una mala comunicación con los docentes y los mismos estudiantes.

Por consiguiente, la muestra anteriormente mencionada es la adecuada para esta investigación, ya que requiere de las tecnologías del aprendizaje para actualizar el proceso enseñanza aprendizaje de los docentes hacia los alumnos, lo que a su vez, facilitará una mejor comunicación y cooperación de los agentes educativos con el fin de lograr el buen desarrollo de los alumnos y alumnas.

1.5.2.3 INSTRUMENTO DE PRUEBA

Los instrumentos de prueba para esta investigación se conformaron en su mayoría por preguntas abiertas y de incisos, con los cuales se pretendía conocer la situación actual de los docentes, estudiantes y padres y madres de familia respecto al uso de las tecnologías orientadas a la educación.

No obstante, se ocuparon seis instrumentos de prueba en total, cada uno con un objetivo diferente:

1. Instrumento número uno o de *diagnóstico*, con el cuál se pretendía conocer qué tipo de tecnologías ocupa el docente para el proceso de enseñanza aprendizaje y qué tan cómodo o cómoda se siente al utilizarlas.
2. Instrumento número dos, con el cual se conocen los horarios y recursos disponibles que el docente dispone para trabajar en las sesiones de actualización digital.
3. Instrumento número tres, que tenía por objetivo descubrir las características y preferencias del docente y su grupo con respecto a sus gustos y comportamientos.

4. Instrumento número cuatro, elaborado para indagar sobre la función de la familia en el aprendizaje del alumno o alumna con respecto a la nueva modalidad de enseñanza online.
5. Instrumento número cinco, el cual pretendía percibir la evolución del docente respecto a sus habilidades tecnológicas.
6. Instrumento número seis, que tenía por objetivo descubrir las preferencias de los estudiantes respecto a su aprendizaje online o presencial.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 EL CAMBIO DE EDUCACIÓN PRESENCIAL A LA EDUCACIÓN A DISTANCIA EN TIEMPOS DEL COVID 19

La educación es uno de los pilares más importantes para el desarrollo de la sociedad, ya que a través de ella, se enriquece la cultura, las creencias, las ideologías, los idiomas y por supuesto, el intercambio y práctica de conocimientos y habilidades.

No obstante, la educación se vio afectada cuando el director general de la Organización Mundial de la Salud (OMS), Tedros Adhanom Ghebreyesus, declaró que el coronavirus COVID-19 pasó de ser una epidemia a una pandemia, perjudicando así, la posibilidad de continuar con una educación presencial a nivel mundial.

Es entonces cuando en el panorama educativo cambia y los docentes se percatan de que es imposible trasladar la estructura de la Educación presencial a un sistema en línea o virtual, ya que si se tratara de hacer esto, se corre el riesgo de perjudicar el aprendizaje de los alumnos, provocando que los conocimientos adquiridos no posean un carácter significativo y por ende, se olviden.

Es así, como la Educación se ve en la necesidad de ajustarse a otro escenario formativo, convirtiendo a los hogares en los nuevos espacios de educación formal e informal. Proponiendo que ahora, no sólo participe docente y alumno en el proceso enseñanza aprendizaje, sino que también se le sumen los amigos y familiares e inclusive, los medios tecnológicos y de comunicación social.

De acuerdo con Hurtado (2020) que cita a Bejumea (2001):

La educación tecnológica es reconocida como parte de las nuevas reformas educativas de cada país, la cual se intenta desarrollar desde la edad de preescolar hasta Media General Técnica, sosteniendo un modelo de pensamiento que relacione el “ser” con el “hacer”, para que los estudiantes posean una formación integral que facilite las herramientas para la comprensión del medio artificial, y logren habilidades, destrezas y aptitudes donde se perfeccione el razonamiento, la creatividad, organización y planificación. (pág.141)

Con base a los señalamientos que hace el autor, se afirma que la educación tecnológica está contemplada en la educación formal y no formal, considerando desarrollar y propiciar el desarrollo cognitivo y racional en los estudiantes mediante el uso de herramientas tecnológicas, brindando así una formación integral.

Sin embargo, en el contexto actual es aún muy difícil la adaptación a los cambios, sobre todo cuando se posee aún indicios de permanecer en una educación tradicional. Al respecto, según Kemelmajer (2020), “no solo los docentes, sino también los estudiantes, deberían estar dispuestos a cambiar los modelos tradicionales y encontrar roles más participativos para que esta situación que se dio en la emergencia se traduzca en un cambio a nivel educativo que perdure”.

Por otra parte, es necesario recalcar que un cambio de paradigma necesita tiempo, dedicación y esfuerzo. El cual, también debe de ser

promovido a través de la escuela, los docentes, los alumnos y la sociedad en general. Es por esta razón que al intentar cambiar de repente toda la estructura de la educación, se presenten problemas o falta de adaptación.

Como se mencionaba anteriormente, el cambio de modalidad educativa a razón de la pandemia ocasionada por el COVID 19, no solo perjudicó al modelo educativo que se estaba llevando en práctica, sino que también dio paso a un sinnúmero de problemas emocionales, tanto como para los alumnos, docentes y padres de familia, los cuales, en la actualidad, se han convertido en guías de aprendizaje.

Por otro lado, la presente situación ha puesto en evidencia a la comunidad mexicana en cuanto a las claras desigualdades sociales, representadas ahora por quienes pueden o no, acceder a la educación a distancia a través de los medios y herramientas tecnológicas.

Es claro que este cambio no se debió ni se debe intentar lograr o aplicar de la noche a la mañana, no obstante como lo menciona Jean Piaget (1896–1980): *"El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron"*.

El cual, proporciona la suficiente esperanza como para creer en el cambio de paradigma de la educación presencial, el cual poco a poco se irá adaptando a las exigencias de la actualidad, dando como resultado una educación eficaz y de calidad.

2.1.1 EDUCACIÓN A DISTANCIA

La educación, como cualquier otra área, ha ido evolucionando a la par de la sociedad y sus necesidades con el fin de adaptarse y mejorar la calidad educativa. En virtud de esto, en la última década se han presentado una gran variedad de cambios e innovaciones tecnológicas, dando como resultado el nacimiento de la era digital.

Esta última mencionada, se caracteriza por grandes transformaciones en diversas áreas, tales como la industria, la salud, la ciencia, el comercio y en sí, cualquier otra actividad humana, incluyendo la educación. Es de esta forma, como el modelo de educación presencial poco a poco se ha ido reinventando (sin desaparecer) hasta llegar al modelo de educación a distancia.

No obstante, la Educación a distancia continúa en constante transformación y a pesar de que esta modalidad ha adquirido más visibilidad a consecuencia del COVID 19, sigue manteniendo una gran polémica en cuanto a su definición. Aun así, uno de los esclarecimientos más cercanos sobre la educación a distancia es la de García Aretio (2001, p.39):

La enseñanza a distancia es un sistema tecnológico de comunicación bidireccional (multidireccional), que puede ser masivo, basado en la acción sistemática y conjunta de recursos didácticos y el apoyo de una dirección o tutoría, que, separados físicamente de los estudiantes, propician en éstos un aprendizaje independiente (cooperativo). (p.39)

Como lo menciona el autor, la educación a distancia es esta instrucción formal que se realiza a través de las herramientas tecnológicas de la actualidad, la cual se basa en la comunicación multidireccional en donde el docente tanto como el alumno pueden tomar turnos para fungir el papel de emisor y receptor para así, compartir conocimientos, esclarecer dudas, reforzar ideas, etcétera.

No obstante, el nulo contacto físico que caracteriza a esta forma de enseñar, no provoca el desapego de recursos didácticos. Ya que el uso de estos mismos siguen teniendo una suma importancia en esta modalidad, al ser una clave fundamental para el desarrollo de las capacidades intelectuales de los y las alumnas.

Cabe recalcar que la Educación a distancia así como la Educación presencial utilizando las TICS no asegura la calidad, eficacia o eficiencia de los conocimientos o asignaturas impartidas, ya que el proceso enseñanza- aprendizaje necesita de una sinergia entre el docente, el alumno y los padres de familia.

Aun así, la Educación a distancia puede alcanzar los estándares de calidad, siempre y cuando los modelos pedagógicos estén acordes a las tecnologías de la época, las cuales permitan una buena adaptación a los diversos temas a enseñar.

2.1.2 ANTECEDENTES

La expansión de la educación tiene sus orígenes en la época de las epístolas, entre Platón y Dionisio en los años 357 A.C y 367 A.C (García, 1999). Sin embargo, la evolución de la Educación a Distancia comenzó en los periodos contemporáneos.

Alfonso Sánchez, Ileana R. (2003) indica que:

Los antecedentes históricos de la Educación a Distancia se remontan, para algunos teóricos, a épocas tan remotas como la de la civilización sumeria, la egipcia y la hebrea; las llamadas cartas instructivas son un ejemplo de ello. Asimismo, una "segunda raíz" puede identificarse en la Grecia Antigua, donde la denominada epistolografía alcanzó un alto grado de desarrollo, su forma de expresión eran las cartas científicas. También en la civilización romana es posible hallar elementos relacionados con la concepción actual de la Educación a Distancia (p. 2).

Por otra parte, cabe mencionar que el cristianismo también implementó esta modalidad con la finalidad de expandir a mas horizontes esta religión: “el Apóstol San Pablo utilizó la escritura y el transporte en el Continente Asiático y sin llegar personalmente a cada lugar cumplió con su labor de misionero” (Peters, 2002).

Es así como se demuestra en parte, que la educación a distancia ha estado implícita en la sociedad desde tiempos inmemoriales, ya que fue y es utilizada constantemente para expandir las fronteras del conocimiento y así, educar en saberes a la sociedad.

No obstante, algunas otras investigaciones establecen que la Educación a distancia tuvo sus orígenes en 1933 a partir de un anuncio en un periódico sueco, que daba la oportunidad de estudiar redacción, utilizando como medio el correo postal.

En Boston, AnnavEliot Ticknor organizó una sociedad de estudio en el hogar, en unos veinticuatro años atrajo más de diez mil estudiantes. (Simonson, 2005, p.21). En el siglo XX, a partir de los años 70 con el auge de las tecnologías audiovisuales, la Educación a distancia obtiene un segundo impulso, de esta forma se crean los materiales educativos audio–escritos–visuales (Roquet, 2006, p.5).

En los años 80, el aumento de estudiantes a distancia incrementó debido a la corriente competitiva globalizada que impulsó a las personas a adquirir nuevas competencias y grados escolares, en consecuencia de la revolución tecnológica audiovisual: audio casete, diapositivas, videocasete, etcétera.

Ya para los años 90 se comenzó a desarrollar el Internet, el cual, con el paso del tiempo se fue instalando en el ámbito de la investigación con el uso del correo electrónico y posteriormente, con la educación en los sitios web. Para el año 2000, comienzan las universidades virtuales en casi todas las partes del mundo, hasta en los países de mediano desarrollo.

Por otro lado, la historia de la educación a distancia ha pasado básicamente por tres etapas: estudio por correspondencia, incursión de

las universidades e incorporación de la educación a distancia en la mayoría de las formas de educación.

Algunos otros teóricos como Bastos, Cardoso y Sabbatini (2000) y Hermida & Bonfim (2006), clasifican las fases de la ED según el tipo de tecnología utilizada, distribuyendo a través de la historia cuatro etapas: la impresión de libros, el correo como medio de transporte, los medios electrónicos y los digitales.

Por otra parte, haciendo hincapié en México, la educación a distancia comenzó a implementarse en el año 1941, a través de la Escuela de Radio de Difusión Primaria para Adultos, debido a la necesidad de alfabetizar a las poblaciones rurales.

Otro claro ejemplo es la creación piloto de la Telesecundaria en 1996, la cual proporcionaba clases en vivo a través de la tecnología de microondas, por medio de un circuito cerrado de televisión. Demostrando así, que la educación a distancia fue creada para la facilitación y reproducción del conocimiento.

2.1.3 CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Cada modalidad educativa posee características únicas que los identifican, las cuales están sujetas a cambios con el fin de adaptarse a las necesidades de su entorno. Es así como la Educación a distancia se caracteriza por los siguientes aspectos:

1. Colaboración: en este sentido, los alumnos y docentes deben colaborar efectivamente entre sí para lograr un aprendizaje significativo.

2. Utilización de materiales didácticos: los cuales le permitirán al alumno comprender de manera más sencilla, clara y eficaz un tema, ya que con ellas se facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, provocando que el alumno se involucre con la situación didáctica.
3. Sin límites de lugar y tiempo: los sujetos no comparten el mismo espacio físico e inclusive, pueden encontrarse en espacios geográficos dispersos, no obstante en esta modalidad, estos elementos no son un impedimento para continuar con la educación.
4. Comunicación bidireccional: entre los profesores, alumnos o docente y alumno. Este tipo de comunicación en donde el emisor puede ser al mismo tiempo el receptor, permite un mejor feedback.
5. Centrado en el estudiante: este enfoque de enseñanza está orientado a empoderar a los estudiantes para que estos creen su propia experiencia de aprendizaje y así desarrollen habilidades para desafiar el conocimiento común.
6. Conocimiento compartido: es el producto intelectual de uno o más individuos, el cual se trabaja en conjunto dentro de la clase.
7. Enfoque tecnológico: referidas a las planeaciones, el desarrollo y la evaluación de las acciones en educación a distancia, las cuales se deben adaptar a las tecnologías de la época.
8. Utilización de medios técnicos: los cuales facilitaran a los estudiantes el acceso a los conocimientos y comunicaciones.

En este sentido, la educación a distancia es una modalidad que aprueba el hecho educativo mediante diferentes métodos, técnicas, estrategias y medios, en un escenario donde los estudiantes y profesores se encuentran separados físicamente.

Ante estas características, la educación que recibe cada estudiante será en la medida de sus necesidades, con la calidad, exigencia y equivalencia a la que pudiera recibir en la modalidad presencial. No obstante, el alumno también debe poseer un perfil diferente al que se requiere en la educación presencial. Ya que deberá ser un individuo con motivación independiente por el estudio, comprometido y responsable de sus aprendizajes.

Por otra parte, Weller (2000, p. 64–75) citado por Dorrego (2016) menciona que los fundamentos de la educación a distancia son:

1. Constructivismo
2. Aprendizaje colaborativo
3. Aprendizaje basado en problemas
4. Aprendizaje situado
5. Aprendizaje basado en recursos

Este conjunto de fundamentos constituyen una nueva forma de enseñanza y de aprendizajes que implican cambios significativos en cuanto al diseño y desarrollo de las clases a distancias, a las cuales al sumarles las tecnologías, logran que el alumno se desenvuelva en nuevas experiencias y habilidades.

2.1.4 TEORÍAS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

A raíz de la incursión masiva de la Educación a Distancia a finales de los años 60 y a inicios de la década de los 70, algunos teóricos de este sistema innovador comenzaron a presentar sus aportaciones, las cuales Keegan (1983) clasificó en tres grupos:

1. Teoría de la autonomía e independencia: defendida por Wedemeyer y Moore.
2. Teoría de la industrialización: defendida por Peters.
3. Teoría de la interacción y de la comunicación: por Holmberg y Baath.

Las cuales se analizarán a continuación:

2.1.4.1 TEORÍA DE LA AUTONOMÍA E INDEPENDENCIA

Cualquier individuo posee la oportunidad de recibir educación de calidad sin importar su estabilidad económica, ubicación geográfica, su salud física o mental, nivel de marginación o cualquier otra circunstancia bajo la que se esté desarrollando. Y son estos elementos, los que según Wedemeyer, suponen el reconocimiento de una libertad para decidir abiertamente si se desea estudiar o no.

Aunado a esto, también se le suma la libertad para escoger el ritmo de estudio y decidir selectivamente los objetivos, medios didácticos, evaluación, etcétera, permitiendo así que el estudiante también decida sobre la forma de como aprender y estudiar.

Wedemeyer (1981), afirma que si se desea entender el aprendizaje de los adultos, este ha de mirarse fuera de las instituciones de educación.

Ya que estos últimos, enfrentan sus problemas buscando medios diferentes para darle solución, por ejemplo, aprenden en casa, en un taller, en el campo, en la biblioteca o asistiendo a manifestaciones de tipo cultural.

Los planteamientos teóricos de este autor, amparan por otro lado, los efectos creados por la creciente industrialización del mundo, la reivindicación de los derechos y libertades humanas, las inquietudes juveniles, los cambios en el estilo de vida, el cambio político propio de una era y por supuesto, la demanda creciente de educación por parte de los adultos.

De esta forma, lo anterior mencionado conforma una nueva consigna para la educación de los adultos, la cual contempla los siguientes postulados:

1. Los adultos son por definición, responsables de sí mismos y de acuerdo a esto, ellos tienen derecho a decidir sobre el qué y cómo aprender.
2. Ha de considerarse la existencia de las diferencias individuales, sobre todo en el campo de los estilos cognitivos.
3. De no ser apoyada la demanda de educación por parte de la institución, los adultos conseguirán apoyarse a sí mismos.
4. El surgimiento y desarrollo de una sucesión de elementos han facilitado la aparición del fenómeno de educación no presencial.

Estos componentes alternativos de la educación presencial los enumera Wedemeyer de la siguiente forma cronológica:

1. La aparición de la escritura.
2. La invención de la imprenta.
3. La aparición de la educación por correspondencia.
4. La creciente aceptación de las teorías filosóficas democráticas.
5. El uso de los medios de comunicación en beneficio de la educación.
6. La expansión de las teorías de enseñanza programada.

En virtud a esto, este autor supone que si se ocupan correctamente los elementos anteriormente mencionados, se podrá vencer plenamente el problema de la distancia o separación entre docente y alumno.

Por otra parte, Moore (1977) considera que la educación es un proceso de carácter individualizado, por lo cual plantea los siguientes métodos de enseñanza aprendizaje en cuanto a la separación o distancia:

1. Alto dialogo, altamente individualizado: estudio independiente en el campus, teléfono individual.
2. Alto dialogo, menos individualizado: correspondencia individual, teléfono o correspondencia en grupos.
3. Bajo diálogo, altamente individualizado, enseñanza asistida por computadoras, instrucción programada.
4. Bajo dialogo, menos individualizado: uso de cintas, televisión, radio o libro de texto.

Como se puede observar, estas aportaciones aún al día de hoy funcionan como primera base para la práctica de la educación a distancia, ya que propician el aprendizaje y el descubrimiento de una manera individualizada, en donde el acompañamiento pedagógico no necesariamente tiene que ser de modo físico, sino que va más allá, proponiendo que el alumno puede aprender a través de cualquier asesoría a distancia correctamente planificada.

2.1.4.2 TEORÍA DE LA INDUSTRIALIZACIÓN

La teoría propuesta por Peters (1993), muestra el carácter de la forma industrial de enseñar y aprender, la cual incluye algunos aspectos como planificación, división del trabajo, producción masiva, automatización, estandarización y control de calidad, entre otros.

No obstante, este teórico respalda elementos estructurales, principios y conceptos que justifican la teoría de la producción industrial aplicada a la educación a distancia, entre ellos se destacan:

1. Los estudios a distancia son una realidad a consecuencia de la producción de materiales basados en planteamientos de industrialización.
2. La producción de bienes de consumo se ha generalizado entre toda la población, ya sean de zona rural o urbana, por lo cual, de acuerdo a esta premisa de producción masiva, la educación a distancia podría llegar a todas las personas de estas zonas geográficas.

3. La planificación de cursos, la organización razonable de todo el proceso y la formalización de cada una de las fases, se conforman como elementos paralelos a los de la producción industrial.
4. Todos los procesos en este sistema alcanzan un alto grado de objetivación, comparándose con la diferencia que existe entre la producción industrial y la manual.
5. La centralización y monopolización de la producción hace rentable económicamente este sistema, sin importar su escaso número de estudiantes, si por otra parte, los cursos son redactados e impartidos por eminentes catedráticos y técnicos en educación a distancia, ya que de este modo, el éxito estaría asegurado.

Desde esta perspectiva, el autor ve el nacimiento de la Educación a distancia como consecuencia a la era industrial, la cual pasa por diversas fases y es evaluada constantemente, a su vez, la ve como una alternativa para que la educación llegue a cualquier espacio geográfico existente de un modo más industrializado y monopolizado.

2.1.4.3 TEORÍA DE LA INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN

Esta teoría propuesta por Holmberg (1985) posee un gran énfasis en la interacción y comunicación entre docentes y alumnos, la cual se definió con el término de *conversación didáctica guiada*, una comunicación no contigua apoyada por una comunicación simulada a través de la interacción del estudiante con los materiales de estudio y una comunicación real por medio de la interacción escrita o telefónica.

Con el paso del tiempo, esta aportación de Holmberg se ha convertido en una de las teorías más destacadas en cuanto a la Educación a distancia, no obstante la insistencia en la interacción y comunicación también son propios de Baat (1984), dicha teoría se basa en las siguientes premisas:

1. Sentir que existe una relación personal entre los estudiantes y los docentes promueve placer por el estudio y motiva al estudiante.
2. El sentimiento de conexión personal entre docente y estudiante puede impulsarse mediante un material de instrucción y una adecuada comunicación a distancia con *feedback*.
3. El placer intelectual y la motivación del estudio son favorables para el logro de objetivos de aprendizaje y para el empleo de procesos y métodos adecuados a estos fines.
4. El ambiente, el lenguaje y la conversación amistosa favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje, de acuerdo al primer postulado.
5. Los mensajes dados y recibidos en forma de dialogo se entienden y recuerdan con mayor facilidad.
6. La concepción de conversación puede identificarse con buenos resultados a través de los medios de que se dispone la educación a distancia.
7. La organización y la guía de trabajo, ya sean elaboradas por la institución educativa o por el estudiante, son indispensables para el estudio organizado, caracterizado por una concepción finalista explícita o implícita.

En este sentido, la relación afectiva entre el docente y alumno cumple un papel muy importante en la Educación, en especial en la Educación a Distancia, ya que sería este factor el principal impulsor en el deseo de aprender. A su vez, como lo menciona el autor, la Educación a Distancia necesita de una correcta planificación para que esta pueda llevarse a cabo.

Por otra parte, Baat (1984) también llevó a cabo algunos análisis de las teorías del aprendizaje más importantes, las cuales relacionó con la Educación a Distancia:

1. Skinner, *Modelo de control de la conducta*: aplicada a la modalidad de enseñanza a distancia, enfatiza el diseño y elaboración del material de enseñanza, organizándolo como una secuencia de programas formativo. La comunicación bidireccional puede llevarse a cabo a través del correo o tutoría telefónica o presencial.
2. Rothkopf, *Modelo para la instrucción*: propone que el material de enseñanza debe organizarse como un “curso comentado”, tal como una guía didáctica referida a un material de estudio.
3. Ausubel, *Modelo Organizador*: destaca el realce del diseño del material de estudio con la finalidad de manipular la estructura cognitiva para facilitar el aprendizaje significativo.
4. Egan, *Modelo de comunicación estructural*: propicia la retroalimentación por medio de comentarios individuales y

discusión sobre los ejercicios realizados, en un ambiente constructivista.

5. Bruner, *Modelo de aprendizaje por descubrimiento*: destaca la importancia de la tutoría telefónica individual y grupal, a su vez, comenta que el uso de la computadora podría programar los descubrimientos del estudiante.
6. Rogers, *Modelo para facilitar el aprendizaje*: asigna menor apreciación al material de estudio, siendo flexible y variado con el apoyo hacia el estudiante, a través de la comunicación de doble vía o por teléfono, computadora o presencialmente.
7. Gagné, *Modelo de enseñanza*: destaca la importancia de la expectativa por parte del estudiante y la interrelación entre persona y ambiente.

Todas estas teorías enfatizan la apreciación en los materiales de estudio y a su vez, en el papel que cumple el estudiante, el cual puede recibir educación a través de llamadas telefónicas e inclusive, usando el ordenador. Todo esto gracias a la comunicación bidireccional, que aún en la actualidad, le permite al docente dar un *feedback*, con el cual el alumno puede mejorar y explotar sus habilidades y capacidades.

2.1.5 EDUCACIÓN EN INTERNET: VIGOTSKY

Como se ha mencionado con anterioridad, la era digital es ahora, parte de la normalidad. Por consecuente, la evolución del contexto social ha exigido nuevas formas de impartir y recibir educación. Y a pesar de que la Teoría Sociocultural de Vigotsky surgió en el siglo XX, esta continua siendo de mucha ayuda en cuanto a la forma de transmitir el conocimiento.

La Teoría Sociocultural, afirma que los niños y niñas desarrollan sus aprendizajes a través de la interacción social; ya que van adquiriendo y desarrollando mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de inmersión en su modo de vida. Y con base a esta primera premisa, surge la adaptación a la educación en línea.

Esta adaptación a la era digital comienza desde los primeros años de vida, cuando el niño o niña tiene por primera vez contacto con algún aparato tecnológico, por ejemplo, el celular. Cada vez son más los infantes que aprenden cosas nuevas a través de plataformas con contenido audiovisual, tal es el caso de YouTube.

Por lo tanto, “aprender en y con Internet, lleva el rasgo de la cultura digital y de las interacciones mediadas tecnológicamente” (Suárez, 2011). Es así, como el Internet y las tecnologías obtienen el papel de mediador y propulsor del aprendizaje, ya que no sólo se conforman de aplicaciones sino que también aportan herramientas operativas y simbólicas con las que se reconstruye la cultura.

Asimismo, esta teoría abarca la Zona de desarrollo próximo, en donde los adultos o los compañeros de clase juegan un papel muy importante para la adquisición y enseñanza de conocimientos, ya que estos sirven de guía y de apoyo al aprendiz, para que este pueda superar sus barreras de aprendizaje y así dominar y aplicar sus conocimientos.

Este andamiaje, que propone Vigotsky no es exclusivo de una categoría educacional, por lo cual, se adapta perfectamente a la educación en Internet, ya que aún en esta modalidad se necesita el acompañamiento

por parte del docente, de los compañeros o amigos y por supuesto, del contexto primario de los alumnos, tal como la familia.

En este sentido, el Internet configura una experiencia social y cultural invaluable para las personas que aprenden a través de ella; ya que este mismo ofrece un entorno social y dinamiza una práctica cultural, incrementando las oportunidades de aprender.

2.1.6 ESTILOS DE APRENDIZAJE

Los estilos de aprendizaje juegan un papel muy importante dentro de la educación en cualquiera de sus modalidades, ya que conocerlas y estudiarlas facilita la implementación de la didáctica dentro del proceso enseñanza aprendizaje, no obstante, para poder entenderlas hay que conocer que es el aprendizaje.

El aprendizaje según Díaz (2012) es:

una serie de procesos biológicos y psicológicos que ocurren en la corteza cerebral que, gracias a la mediatización del pensamiento, llevan al sujeto a modificar su actitud, habilidad, conocimiento e información, así como sus formas de ejecución, por las experiencias que adquiere en la interacción con el ambiente externo, en busca de dar respuestas adecuadas. (p.6)

En la definición planteada, se exhiben los componentes básicos de la esencia del ser humano y su aprendizaje: lo biológico, lo psicológico y el medio ambiente, obteniendo así una dinámica perfecta. De este modo, el individuo pasa toda su vida aprendiendo cosas nuevas y poniéndolas en práctica junto a sus iguales.

En cuanto a los Estilos de aprendizaje, *La Programación Neurolingüística* es un enfoque de aprendizaje y de terapia que surgió a partir de los postulados de Richard Bandler y Jhon Grinder. El cual, se fundamenta en los siguientes tres componentes:

1. La programación: que es referido a la capacidad humana de reproducir y utilizar programas de comportamiento.
2. El neurológico: conformado por las percepciones sensoriales que determina el estado emocional propio de cada persona.
3. El lingüístico: referido a la comunicación verbal y no verbal.

La PNL agrupa a las percepciones sensoriales humanas en tres sistemas principales de representación: el sistema *visual*, el sistema *auditivo* y el sistema *kinestésico*. Acorde con los planteamientos de PNL, los individuos poseen un sistema de representación dominante, el cual se demuestra en su fisiología, en su conducta, en su manera de comunicación y comportamiento no verbal.

No obstante, hay personas que pueden combinar dos sistemas sensoriales, dando como resultado una variación en cuanto a su manera de aprender. Las características de los estudiantes que poseen estos sistemas son los siguientes:

1. Visual: aprenden a través de imágenes. Pueden pensar varias cosas simultáneamente y a la vez, pueden realizar más de una actividad al mismo tiempo. Necesitan mirar y ser mirados, mantienen contacto visual con sus interlocutores.

2. Auditivo: el proceso de pensamiento es ordenado y secuencial. Realizan una cosa a la vez. Necesitan escuchar y ser escuchados, les agrada recibir retroalimentación oral.
3. Kinestésico: se involucran en aquello que hacen a pesar de las distracciones del entorno. Les agrada participar en acciones y opiniones. Piensan de acuerdo a lo que sienten y necesitan el contacto físico de los demás.

Asimismo, es de suma valía conocer el sistema sensorial predominante en un grupo de estudiantes, ya que, como se mencionaba anteriormente, el conocerlos facilita la enseñanza a través de la implementación de ejercicios y actividades acordes al sistema dominador, a su vez, el alumno se sentirá más interesado en la clase y por consecuente, aprenderá mejor.

En cuanto a la Educación a Distancia, el conocer los estilos de aprendizaje propicia el dinamismo (como en un aula de clases), logrando que el estudiante aprenda de diversas formas tal como lo haría dentro de un salón de clases.

2.1.7 LA PEDAGOGÍA DEL AFECTO EN EL MODELO PRESENCIAL Y A DISTANCIA

La Pedagogía tiene sus orígenes en la antigua Grecia, en donde se realizó por primera vez la acción educativa con el fin de formar soldados fuertes en mente, alma y físico. Más tarde, Juan Amos Comenio estableció los principios fundamentales de esta materia como ciencia autónoma, convirtiéndose así en el padre de la Pedagogía.

Es de esta forma como la Pedagogía se transforma en un referente de interacción entre los estudiantes y profesores, teniendo como principal objetivo la transmisión de conocimientos, valores y habilidades. Asimismo, son muchos los teóricos que han hablado sobre el significado de la pedagogía, por ejemplo, Freire (2012) con *La Pedagogía del Oprimido* o *La Pedagogía de la Liberación*.

No obstante, la Pedagogía del Afecto surge ante la notoriedad del gran papel que cumple la afectividad en el desarrollo biológico, mental y social en los y las niñas en miras de desarrollo. Dando como resultado una cultura escolar más humanizada y empática, que pueda integrar conocimientos, emociones y relaciones a través de la enseñanza de valores y pautas que le permitan a los alumnos conocer y convivir en conjunto.

A consecuencia de esto, Zubiria (2016) enumera y describe las características de la Pedagogía del Afecto de la siguiente forma:

1. Formación de nuevos seres sociales: que además de aprender comprendan la necesidad de desarrollar adecuadas maneras de interacción y socialización con otros dentro de todos los entornos en los que se desenvuelven.
2. Interacción equitativa y retroalimentación: en este sentido, el profesor como figura autoritaria desaparece y se convierte en uno más dentro del grupo de la clase.

3. Las emociones y sentimientos adquieren un rol importante: el profesor comprende estos mismos como un elemento integral con el cual, los estudiantes pueden enseñar, crear y aprender.
4. Los estudiantes y profesores son seres con emociones y sentimientos propios: los profesores tienen el deber de considerar el estado psicológico y anímico de los estudiantes y de sí mismos, con la finalidad de desarrollar estrategias que conviertan al aprendizaje en una situación agradable.
5. Toma en cuenta las necesidades educativas y afectivas de los estudiantes: para así contribuir a resolver las posibles dudas o dificultades que existan sobre las experiencias que estos vivan en el ámbito social o educativo.
6. Reconocimiento y aceptación de la individualidad de los estudiantes: para así, poder trabajar en conjunto respetando esas características que los hacen especiales.
7. Motivación constante por parte del docente hacia los estudiantes: la pedagogía debe de estar alejada de la represión, mostrando su lado motivador en donde se le anima constantemente al alumno para que así logre su desarrollo integral.

Con estas características, la autora ofrece una visión prometedora en cuanto a la Pedagogía del Afecto, la cual, busca la transformación de los sistemas escolares tradicionales, cambiando la manera en la que se educa a los niños y niñas.

Sin embargo, la implementación de la Pedagogía del Afecto en las aulas escolares se vio afectada ante el repentino cambio de modalidad

escolar a consecuencia del COVID 19. El dejar a un lado el contacto físico, las palabras de aliento e inclusive, las notas de retroalimentación sobre las tareas en los cuadernos ha hecho que se replantee la posibilidad de implementar esta pedagogía a través del internet.

A través de las clases en línea y del Internet, la Pedagogía del afecto se ve reflejada por medio de mensajes de textos, correos electrónicos o video llamadas en las cuales, el docente expresa la retroalimentación correspondiente al alumno, utilizando palabras alentadoras y de mejora para que así, el estudiante cumpla el objetivo deseado.

Asimismo, la implementación de *stickers* educativos que denotan motivación en el momento de revisar las actividades escolares, provoca en los alumnos y alumnas la sensación de bienestar, satisfacción y emoción (P.Velázquez, comunicación personal, 02 de noviembre de 2020), tal como sucede en el aula de clases.

Por otra parte, el mostrar interés por el estudiante a través de llamadas telefónicas o notas de voz aumenta la motivación del estudiante en clase e incentiva a que este se emocione por el aprendizaje y actividades correspondientes a realizar.

De este modo, la Pedagogía del Afecto se mantiene viva en cualquiera de las modalidades escolares, propiciando así el deseo por continuar aprendiendo aun a través de una pantalla.

2.1.8 COVID 19: VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Cada modalidad educativa posee características únicas que los convierten en idóneos para algunos estudiantes dependiendo de su contexto, economía o libertad de tiempo. Si bien es cierto que algunas de las ventajas de la educación a distancia son la apertura, la flexibilidad, la eficacia o el constante uso de los materiales multimedia para el reforzamiento del aprendizaje, esta modalidad también cuenta con desventajas.

Entre los inconvenientes de la educación a distancia se encuentra el casi nulo contacto físico entre el docente, el alumno y los compañeros de clase o las deserciones escolares por falta de compromiso y motivación. Asimismo el que esta modalidad tenga mayor presencia en el nivel medio superior y superior obstaculiza la posibilidad de que otros estudiantes a nivel básico puedan inscribirse a esta modalidad.

A pesar de lo anterior, las ventajas y sobre todo, las desventajas de esta modalidad se hicieron más visibles ante la aparición del COVID 19, virus que en la actualidad, provocó una pandemia e hizo que se mudara forzosamente la educación presencial al sistema online.

En consecuencia a esta situación, se han presentado numerosos inconvenientes en cuanto a impartir clases a través de este medio: la falta de internet o aparatos electrónicos en casa, la poca comprensión de las actividades a realizar o la imposibilidad de conectarse a la clase por falta

de tiempo. Todas estas cuestiones dan como resultado a la desventaja más grande de este tipo de modalidad: el estrés.

En virtud a esto, Astrid Hollander, Jefa de Educación en UNICEF México da como recomendaciones para las clases online el cuidar la salud emocional de los estudiantes, así como establecer rutinas y horarios de estudio, regular el tiempo para la elaboración de tareas y a su vez, propiciar otras actividades recreativas. Aunado a esto recalca el papel de los padres de familia como guía del aprendizaje y no como profesor o profesora.

Por otra parte, los docentes al no estar correctamente preparados para esta modalidad, sufren la falta de adaptación y la carga laboral excesiva que rebasa sus horarios de trabajo, dejándolos sin un espacio para la recreación.

No obstante, aunque las posibles desventajas son muchas, el lado positivo de recibir e impartir educación en esta modalidad se ven reflejadas en la posibilidad de actualizarse en las tecnologías de la educación o en el experimentar nuevas sensaciones a través de un nuevo formato de clase, asimismo en evitar la propagación del COVID 19.

En suma, la modalidad de educación a distancia es bondadosa y permite la utilización de diversos recursos tecnológicos con los cuales se puede aprender y enseñar mejor.

2.2 LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son en la actualidad parte esencial de la dinámica social y productiva, ya que están presentes en casi todos los ámbitos de la vida humana. De este modo, el concepto de TIC surge como convergencia tecnológica de la electrónica y de las infraestructuras de telecomunicaciones, obteniendo su creciente desarrollo a partir de la década de los 70.

Ante esto, Lozano (2005) entiende a las TIC como “todos aquellos medios tecnológicos que crean, almacenan, recuperan y transmiten información a grandes velocidades y en grandes cantidades”.

Continuando bajo esta línea, las TIC son los conjuntos y productos derivados de nuevas herramientas tecnológicas, tal como el *hardware* o *software* los cuales están estrechamente relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión de la información y comunicación digitalizada.

Asimismo, la evolución de estas mismas tecnologías son las que nos permiten en la actualidad mantener contacto con el mundo exterior a través de los celulares, televisores o computadoras, por mencionar algunos. A su vez, el alcance que estas poseen en cuanto a la información que ofrecen, las convierten en una herramienta útil para aprender y desarrollarse cognitivamente.

2.2.1 CARACTERÍSTICAS DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Las TIC comúnmente se asocian con la presentación de información y con el uso de dispositivos electrónicos, sin embargo, las TIC poseen ciertas características las cuales las convierten en instrumentos versátiles y útiles para la sociedad. Según Álvarez (2014) las TIC poseen las siguientes características:

1. Inmaterialidad: la creación de información es auténticamente inmaterial, en este sentido, el producto existe pero no es palpable al tacto y a pesar de esto, puede llegar a prácticamente cualquier parte del mundo.
2. Interactividad: estas tecnologías interactúan con el ser humano a través de la inserción, consulta y visualización de datos, los cuales se pueden lograr por medio de un computador u otro aparato tecnológico.
3. Interconexión y digitalización: permite crear nuevas posibilidades tecnológicas conectando máquinas de un punto a otro de tal forma en que estas puedan interpretarse en un mismo lenguaje, lo cual contribuye a la comprensión y absorción de información.
4. Instantaneidad: garantiza el transporte de información de un lugar a otro de forma veloz, sin importar la distancia, zona horaria, etcétera.
5. Calidad en la presentación de información: los constantes avances en telecomunicaciones aseguran la presentación de la información

con grandes estándares de calidad a lo que en texto, vídeo, sonido y multimedia se refiere.

6. Innovación: las TIC evolucionan constantemente con el fin de mejorar su calidad y utilidad para la sociedad.

En concreto, las TIC poseen un carácter innovador, revolucionario y diverso con relación a las formas de transmitir y comunicar información, ya que resultan útiles para la ejecución de más de una función, volviéndolas así indispensables para el desarrollo interactivo de los seres humanos y el mundo exterior.

2.2.1.1 CLASIFICACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación conforman un grupo de recursos, los cuales son indispensables para manipular, almacenar, encontrar y difundir la información, en virtud a esto; Serralde (2010) clasifica a las TIC de la siguiente manera:

1. Redes: las cuales son una agrupación de equipos conectados entre sí a través de algún medio físico con la finalidad de compartir recursos.
 - Telefonía fija y móvil
 - Banda ancha
 - Televisión
 - Radio
 - Satélites

2. Terminales: dispositivos electrónicos o electromecánicos de *hardware* usado para introducir o mostrar datos de una computadora o un sistema de computación.

- Televisores
- Computadores de escritorio o laptops
- Teléfonos móviles o Smartphone
- *Software* y sistemas operativos
- Transmisores y reproductores de audio
- USB
- Proyector

3. Servicios: los cuales, gracias a las TIC han ido transformándose hasta el día de hoy, encontrando nuevas maneras de facilitar las actividades de la vida cotidiana.

- Radio
- Banca online
- Comercio electrónico
- Mensajería instantánea
- E-learning
- GPS

La combinación de los distintos instrumentos pertenecientes a las TIC logran que aumente la efectividad en la transmisión de información, a su vez transforman la dinámica de algunas actividades esenciales como lo es el comercio. Siguiendo en esta línea, cada vez es más común que las TIC se introduzcan en contextos variados, formando parte de la vitalidad social, comercial y educativa de las personas.

2.2.2 DE LAS TIC A LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO (TAC)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han incrementado con el paso del tiempo su presencia en el ambiente educativo; brindando el acceso a diversas fuentes de información por medio del uso del Internet e inclusive, abriendo nuevas oportunidades para el aprendizaje o la formación profesional.

Este sentido, Núñez *et al.* (2015) señala que “el uso de las TIC en la formación de los estudiantes de Educación tiene ventajas como son el desarrollo de la creatividad, acceder y apropiarse de información, mejorar la comunicación, entre otras”. A razón de esto, los estudiantes evolucionan en cuanto a la entrega de productos de aprendizaje, explotando así su capacidad e imaginación.

Por esto mismo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura– UNESCO (2005) señala que “el uso de las nuevas tecnologías pueden ayudar a enriquecer la interacción entre docentes y estudiantes, ya que brinda nuevas formas de diálogo e interacción de manera síncrona o asíncrona”.

A razón de esto, los docentes pueden mantener un *feedback* más dinámico con sus estudiantes, esto a través de una comunicación más digitalizada; es de esta manera como se demuestra que las TIC son herramientas que están puramente vinculadas a la naturaleza del aprendizaje, ya que con ellas se puede crear, procesar y socializar conocimiento.

No obstante, cuando las TIC comienzan a introducirse al medio escolar y al mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje, su denominación cambia al de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento: TAC. Estas mismas, de acuerdo a Lozano (2011) son “aquellas que orientan a las TIC hacia usos educativos, con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, brindar nuevos entornos par así ayudar a la adquisición de conocimiento”.

En suma, las TAC son las Tecnologías de la Información y el conocimiento empleadas como herramientas didácticas al servicio del aprendizaje; ya que facilita el proceso formativo tanto del profesor como del estudiante, además de que la metodología en aula cambia, proporcionando a sus colaboradores la preparación y dominio de estas herramientas tecnológicas para que así se les facilite vivir y trabajar con la informática que los rodea.

2.3 CARACTERÍSTICAS DE LAS TAC

Las TAC al ser nuevo enfoque de las TIC, poseen algunas características, las cuales las diferencian del uso general de las TIC en el ámbito educativo; algunas de estas propiedades de acuerdo a Villareal *et al.* (2019) son:

1. Están orientadas a un uso formativo: en este sentido, las TAC orientan a las TIC a un uso más educativo, es decir, convierten a las Tecnologías de Información y Comunicación en mediadoras de la obtención del conocimiento en el proceso E-A.

2. Fomentan el aprendizaje de las TIC: el uso de las TAC conlleva a los docentes y estudiantes a implementar y estudiar el uso de las TIC en el proceso E-A.
3. Ayudan a conseguir los objetivos en los programas educativos: la implementación de las TAC y las TIC en los espacios educativos ayudan eficazmente a que el alumno se exprese, practique y aprenda con medios innovadores para así, obtener el aprendizaje esperado según los programas y planes de estudio, los cuales podrá poner en práctica en su vida cotidiana.

En suma, todas las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento comparten una característica en común: estar orientadas a la enseñanza y aprendizaje, aun cuando estas mismas no hayan sido creadas con esa finalidad, su uso dentro del proceso E-A será el que las catalogue como TAC.

2.3.1 RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA APRENDER EN LA ERA DIGITAL

La era de la educación tradicional, en donde los alumnos y alumnas escriben en hojas de papel, leen a través de libros impresos y entregan sus tareas a mano apilándolos en el escritorio del maestro, ha cambiado, ya que poco a poco se han ido implementando algunos recursos tecnológicos a la praxis educativa con la finalidad de dinamizar estas prácticas.

Ahora, ciertos docentes revisan tareas a través del *e-mail* en formato *PDF*, algunos otros por medio de *WhatsApp* y los docentes más

audaces, evalúan los conocimientos adquiridos utilizando plataformas puramente educativas y emocionantes como *Kahoot!*; sin embargo, también son muchos los profesores que no dominan las tecnologías o que conocen sólo las plataformas educativas más populares.

Ante este punto, muchos de los docentes se encontraron en la necesidad de indagar o probar con otros recursos tecnológicos, ya que la situación actual ocasionada por el COVID-19 les exigía, prácticamente, un cambio más radical, es decir una nueva forma de aprender y enseñar a la distancia, utilizando recursos más innovadores.

Aunado a esto, un grupo de capacitadores en Santiago, Chile clasifican algunos recursos tecnológicos educativos de la siguiente forma:

1. Recursos imprimibles:

- Orientación de Andujar
- Aula PT
- Dos Lourdes
- Dibujos para colorear
- Fichas journal (pentagramas, fichas de editoriales, fichas de lecturas, gráficos).
- Materiales realizados en PowerPoint, Word, etcétera.

2. Aplicaciones interactivas:

- Jclick
- Padlet
- Blinklearning
- Pipo

3. Herramientas directas del alumno:

- Editores de texto (Word)
- Editores de fotografía (canva, pixlr, paint)
- Editores de presentaciones (genially, Powerpoint, prezzi, canva)
- Editores de mapas conceptuales o mentales (bubbl.us, mindmeister)
- Editores de sonido (Audacity)
- Mapas y coordenadas (google earth)
- Otras herramientas: Excel, calculadora, notas.

4. Herramientas de comunicación:

- Correo electrónico (Gmail, Outlook)
- Videoconferencias (Skype, Zoom, GoogleMeet, WhatsApp)
- Aulas virtuales
- Redes sociales (Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram)

Como se puede observar, son muchos los recursos tecnológicos que se aplican en la educación Chilena, los cuales también son implementados en la mayoría de México. No obstante depende del docente mismo encontrar los que más se adapten a la materia a impartir, para que de este modo haya una relación entre el recurso y el conocimiento.

Por otra parte, el docente no está exento de crear sus propios materiales didácticos acorde a sus necesidades, ya que puede utilizar diferentes recursos tecnológicos para la creación del mismo. Y de este modo, lograr aplicar diversos materiales didácticos, personalizados e

innovadores, con la finalidad de dinamizar sus clases en cualquiera de sus modelos: *presencial, a distancia o mixta*.

2.3.1.1 APPS DIGITALES PARA LAS CLASES ONLINE

En el medio digital se encuentran un sin número de apps que pueden ofrecer entretenimiento, educación, salud, información, entre otros. Y es por este motivo que algunas de estas aplicaciones son ideales para emplearse en las clases online.

Las aplicaciones, al ser versátiles, innovadoras, entretenidas y atractivas, logran captar la atención de los estudiantes, proporcionándoles entusiasmo y curiosidad. Ciertamente, cada aplicación tiene características únicas, las cuales la hacen útil o no para la educación, por ende, antes de implementar cualquier recurso tecnológico a una clase online, se debe tener bajo control los puntos siguientes:

1. Número de participantes: algunas aplicaciones permiten la conectividad entre personas en tiempo real, no obstante, pueden contar con un límite específico de usuarios. Conocer estos datos, evitará que algún alumno o alumna se quede sin participar.
2. Objetivo a lograr: las apps en la educación son herramientas que ayudan al aprendiz a alcanzar un objetivo deseado, por lo cual deben de cumplir con ciertas características para lograrlo, ya que, de elegirse erróneamente la app a implementar, se puede caer en el incumplimiento del objetivo de aprendizaje.
3. Conocimiento y accesibilidad: es importante tener conocimiento de cuantos alumnos y alumnas cuentan con acceso a Internet, poseen

una computadora o laptop propia y sobre todo, que tan familiarizados están con la app a utilizar, esto con la finalidad de dinamizar la actividad, ya que por el contrario, es recomendable designar un tiempo especial para la exploración de estas mismas.

Cabe recalcar, que los recursos tecnológicos son solo el medio por el cual los educandos formularán y obtendrán el conocimiento, por ello, no se debe abandonar en estos procesos a los alumnos, ya que, el papel del docente es continuar animándolos a participar activamente en la práctica educativa.

En virtud a esto, estas son algunas aplicaciones sencillas, innovadoras e interesantes que se pueden aplicar con educandos de diversas edades:

1. Kahoot!: es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.
2. InShot: permite crear y editar vídeos con música, animaciones, stickers, letras y demás.
3. Genially: es un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas, además de juegos que dan paso a la evaluación de conocimientos.
4. Canva: es un software y sitio web de herramientas de diseño gráfico simplificado, en el puedes crear presentaciones,

tarjetas, post de Facebook o Instagram, tarjetas, entre otras cosas.

5. Lucidchart: es una herramienta de diagramación basada en la web, que permite a los usuarios colaborar y trabajar juntos en tiempo real, creando diagramas de flujo, organigramas, esquemas de sitios web, diseños UML, mapas mentales, entre otras cosas.
6. Vyond: es una plataforma en línea de creación de videos animados, a los cuales se les puede agregar diversos recursos.
7. Pixton: Pixton Comics es una herramienta web 2.0 utilizada para elaborar cómics, a través de la creatividad y desarrollo de la capacidad lingüística y comprensión lectora
8. Flipsnack: es una herramienta útil para publicar documentos en PDF convirtiéndolos en un recurso en flash con aspecto de revista o libro digital
9. GoConqr: es un entorno de estudio personalizado online y gratuito que te ayuda a mejorar tu aprendizaje, incluye herramientas de aprendizaje que te permiten crear, compartir y descubrir Mapas Mentales, Fichas de Estudio, Apuntes Online y Tests.
10. BrainPop: es un grupo de sitios web educativos con más de 1,000 películas animadas cortas para estudiantes en los grados K-12, junto con cuestionarios y materiales relacionados, que cubren las materias de ciencias, estudios

sociales, inglés, matemáticas, ingeniería y tecnología, salud y artes y música.

Cada software posee características diferentes por lo cual, se debe elegir correctamente cual se utilizará para de ese modo, alcanzar el propósito deseado. La práctica y el conocimiento de diferentes apps logra en cuestión de tiempo que los docentes y aprendices expandan sus horizontes mentales en cuanto a herramientas tecnológicas y nuevas formas de enseñar, aprender, repasar y resolver problemas.

El uso adecuado de cada app ofrecerá también seguridad, motivación y suspicacia para crear trabajos escolares mejor planeados y pensados además de incrementar considerablemente la participación activa y equitativa de cada estudiante ya sea en binas, tríos, equipos o individualmente.

2.3.2 BONDADES DE UTILIZAR LAS TAC EN CLASE

Como se ha mencionado anteriormente, la educación va de la mano con el desarrollo y evolución de la sociedad por consecuente, esta misma se ha reinventado de diversas maneras durante muchos años. A lo largo de todo este tiempo, se ha visto un cambio en la metodología de la enseñanza y aprendizaje y a su vez, de las herramientas que se emplean para el uso de la misma.

Por ejemplo, la llegada de los pizarrones electrónicos a las aulas en el 2005 o el uso de programas educativos como *Encarta* con el fin de explorar e incentivar el aprendizaje. No obstante, en el siglo XXI han surgido múltiples tecnologías en favor a la educación, las cuales agregan

dinamismo, energía, motivación y asombro a la adquisición de nuevos aprendizajes.

Por consecuente, el utilizar las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento en el proceso E-A brindan al docente y los alumnos, múltiples bondades como:

1. Comunicación y trabajo colaborativo y cooperativo: a través del uso de diversas Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento, los alumnos y alumnas pueden aprender a trabajar en conjunto, sin importar las barreras de tiempo y espacio, a su vez, el explorar el lado creativo por medio de la comunicación los lleva a crear productos de aprendizaje más creativos y concretos.
2. Emoción por aprender: en este sentido, al utilizar diversas plataformas tecnológicas, tanto el docente como el alumno entran en un estado de asombro y descubrimiento; lo cual los motivan a seguir aprendiendo y enseñando de una manera más sencilla, ilustrativa, auditiva y organizada.
3. Actualización digital intelectual: la exigencia del uso de recursos tecnológicos por parte de los padres, docentes o los mismos educandos, provocan una forzosa actualización digital en los agentes educativos, la cual puede lograr que estos mismos se capaciten para aprender sobre las nuevas tecnologías que están a su alcance.
4. Familiarización con los recursos actuales: aunado con el punto anterior, la familiarización de los docentes y alumnos hacia estos nuevos recursos no se dará de otra forma más que aplicándolos. Es

por esta razón la importancia de aprovecharlos y ejecutarlos, para hacer uso de ellas en diversas situaciones, dentro y fuera del aula.

5. Organizar, producir y consumir información de forma creativa: los docentes y educandos deben de pasar de sólo consumir a crear información. Esto se logrará efectivamente con la indagación de diversas fuentes de conocimiento, las cuales les permitirá organizar y generar información nueva con bases fundamentadas.

2.4 LAS REDES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN

En estos días, cualquier mensaje o información circula a través de las redes sociales, llegando así a una cantidad inmensa de espectadores y es por esto mismo, que los usuarios en estas plataformas no son sólo adultos y adolescentes, sino también algunos infantes que ocupan este medio para entretenerse.

Según Celaya (2008) citado por Hütt (2012), las redes sociales son “lugares en Internet donde las personas publican y comparten todo tipo de información personal y profesional, con terceras personas, conocidos y absolutos desconocidos”. A su vez, este mismo autor, menciona que existen tres clasificaciones principales de redes sociales:

1. Redes profesionales (por ejemplo, LinkedIn, Xing, Viadeo): este tipo de redes han aportado al concepto de “networking”, ya que permiten a los usuarios, desarrollar una lista de contactos profesionales para así, lograr intercambios comerciales o interacciones y búsquedas de oportunidades laborales.

2. Redes generalistas (por ejemplo, MySpace, Facebook, Tuenti, Hi5): este tipo de redes permiten a los usuarios ponerse en contacto con personas más cercanas y no tan cercanas a ellos, dándoles la posibilidad de compartir información verídica o inverosímil, música, videos, fotografías etcétera.
3. Redes especializadas (por ejemplo, Ediciona, eBugá, CinemaVIP): son aquellas que le permiten al usuario integrarse en una comunidad con gustos o actividades afines a los de uno, permitiéndoles así, llenar su sentido de pertenecía.

Dada a las clasificaciones anteriormente presentadas, algunas redes sociales denotan ser más adecuadas para implementarlas en la educación, como un medio más por donde enseñar, aprender y compartir experiencias enriquecedoras sobre el proceso E-A. Es por esto que, Haro (2010) clasifica a las redes sociales en los dos siguientes grupos:

1. Redes sociales estrictas: son aquellas cuyo foco de atención son las relaciones entre personas sin otro propósito añadido. Los usuarios determinarán el uso posterior que le darán al servicio.
2. Servicios 2.0 con características de redes sociales: su centro de atención suele ser un objeto concreto, tal como vídeos (Youtube), presentaciones (Slideshare), imágenes (Flickr) etcétera.
3. Microblogging: también llamadas *nanoblogging* son las que se basan en mensajes cortos de texto, por ejemplo Twitter.

4. Redes sociales completas: son aquellas que permiten mayor comunicación e interacción entre sus miembros, además de que permiten compartir todo tipo de objetos digitales además del texto.

En este sentido, cada red social posee características particulares, que se pueden ejecutar o no en el contexto educativo. Cabe recalcar que el uso de las redes sociales fomenta en gran medida el soporte y apoyo en las tareas escolares, ya que genera ambientes de colaboración e interacción, promoviendo el pensamiento crítico y creativo.

Por ejemplo, el uso de *Edmodo* o *Twiducate*, que a pesar de no ser enteramente redes sociales, promueven la realización de trabajos, envío de imágenes, etcétera, en un ambiente más digital y enfocado sólo a la educación.

Por consiguiente, los docentes deben considerar utilizarlas, sobre todo cuando lo que buscan es enseñar de una forma innovadora, adaptando dichas redes a las materias curriculares que se enseñan acorde a los Planes y Programas del sistema educativo.

2.4.1 ¿CÓMO USAR LAS REDES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN?

El uso de las redes sociales en el espacio educativo depende de varios factores, entre ellos, la comodidad y el interés que tenga el docente y los educandos para aprender a utilizarlas y por supuesto, que la misma red social cumpla con las características básicas para ser aptas y útiles en la educación.

Ante esto, las redes sociales según de Haro (2010) deben de “contar con la posibilidad de crear redes cerradas para todo el que no esté registrado además de ser capaz de designar grupos o subredes en la propia red”. Ya que las redes cerradas conceden la creación de un espacio educativo seguro y exento de problemas externos.

De esta forma, los grupos estarán conformados por docentes y educandos de la misma clase, asignatura o escuela, los cuales estarán ocupando la red como medio de comunicación, compartiendo experiencias y actividades escolares. Para lograr este objetivo y acorde a las descripciones sobre las redes sociales, lo más idóneo es utilizar las redes sociales completas, ya que estas son las que favorecen al aprendizaje informal.

Acorde con de Haro (2010) el uso educativo que se le puede dar a las redes sociales completas son:

1. Redes de asignaturas: en este caso, se puede crear una red específicamente para una asignatura, con el propósito de establecer un dialogo a partir del uso de la misma red, consultar dudas, realizar trabajos, etcétera.
2. Redes de centros educativos y grupos para crear comunidades internas: un centro educativo tal como un colegio, instituto, academia o universidad es mucho más fructífero crear una sola red social, ya que esto creará un sentimiento de pertenencia a una comunidad real.

Por consecuente y de acuerdo al autor, las redes completas se podrían utilizar en la educación a modo de grupos para contestar dudas sobre clases, compartir materiales didácticos o productos de aprendizajes, esclarecer dudas, comunicar anuncios o para usos de tutoría. Por otro lado, el que los alumnos y alumnas creen sus propios grupos podrían ayudar en la comunicación y colaboración que requieren los trabajos en grupo.

Por otro lado, el que una institución ocupe una red completa podría aumentar, como se menciona anteriormente, el sentido de pertenencia con dicha escuela, grupo o comunidad. Ya que el ver contenido más generalizado sobre actividades, promociones, etcétera, ayudaría a tener un “status” o identidad educativa.

No obstante, de no ser posible utilizar estas redes completas, las aplicaciones educativas del *microblogging* serían la segunda opción, a razón de que estos sistemas permiten, en gran parte, mantener la privacidad de los educandos; ya que sólo podrían acceder a estas plataformas con un código proporcionado por el docente.

En suma, es de importancia, sobre todo en la era digital, hacer uso de las redes sociales como herramientas para la educación, ya que de cierto modo, se le daría al alumno una plataforma personalizable, en la cual este podría expresar sus inquietudes, ideas o propuestas de mejora, además de aprender no sólo del docente, sino de sus pupilos mismos.

2.5 LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

El término *Gamificación* proviene de su denominación en inglés *Gamification*, que es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes.

Y aunque este término es relativamente reciente, documentando su uso por primera vez en el 2008 (Deterding *et al*, 2011) son cada vez más los docentes que hacen uso de ella con la finalidad de innovar sus clases y persuadir a su audiencia, es decir, los mismos educandos, ya que, la Gamificación en el ámbito educativo según Kapp (2012) se refiere al “uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución del problemas”.

No obstante, la Gamificación comúnmente es confundida con el Aprendizaje Basado en Juegos o los Juegos Serios, los cuales se diferencian entre sí de la siguiente manera:

- a) Los juegos serios: son juegos tecnológicos diseñados con un propósito más allá que el entretenimiento mismo, ya que son pensados y creados con fines educativos e informativos, tal es el caso de los simuladores o juegos para crear conciencia (Dicheva *et al*, 2015).
- b) Aprendizaje basado en juegos: es el uso de juegos como medio de instrucción. Generalmente se utilizan juegos que ya existen, con mecánicas ya establecidas, las cuales son adaptadas para que exista un balance entre la materia, el estudio, el juego y la habilidad

del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real (EdTechReview, 2013).

- c) Gamificación: como se ha mencionado anteriormente, esta es básicamente el uso de los principios del juego para motivar el aprendizaje.

En virtud a esto, muchos son los docentes que siguen aplicando los primeros tipos de juegos a sus clases, dejando a un lado la misma Gamificación, la cual, toma del juego mismo elementos como metas y objetivos, reglas, recompensas, libertad para equivocarse, retroalimentación, recompensas, cooperación, progreso, etcétera.

Por otra parte, para poner en práctica esta última se puede hacer uso de plataformas como: *Kahoot!*, *Socrative*, *FlipQuiz*, *JeopardyLaps*, *Rezzly*, *Quizz*, etcétera. En los cuales el docente tendrá la libertad de crear preguntas de opción múltiple, tableros, crucigramas, entre otras opciones; con las cuales no sólo lograra evaluar a sus alumnos de una manera creativa e innovadora sino que también logrará propiciar el trabajo en equipo o la competencia sana.

2.5.1 EL PAPEL DEL DOCENTE EN LA GAMIFICACIÓN Y SUS BENEFICIOS

El rol que desempeña el docente en la implementación de la Gamificación dentro del proceso educativo es mucho más que la de un simple guía; ya que tiene que tomar en consideración aspectos básicos pero de suma relevancia para que el estudiante no sólo domine el juego sino que también aprenda de él.

Asimismo, este profesional deberá establecer un objetivo a realizar, razón por la cual hará uso de esta tendencia, el *gamificar*. Para ello, el docente debe tomar en cuenta los posibles tipos de jugadores que hay en su clase, ya que puede encontrarse con alumnos o alumnas que son jugadores exploradores, socializadores, pensadores, triunfadores, etcétera. De los cuales deberá tomar características para poder crear los juegos mismos.

También deberá elegir los recursos pedagógicos y tecnológicos que apoyará su diseño, por ejemplo, si hará uso de reglas, de equipos, insignias o logros, retos, entre otros. Por otro lado, la evaluación en la Gamificación debe ser lo menos intrusiva posible para así lograr una evaluación discreta.

Para ello, se hará uso de la evaluación formativa, la cual estará fuertemente ligada a la retroalimentación habitual dentro del juego y a razón de esto, según Shute y Ke (2012) se obtendrán la evidencia necesaria para evaluar habilidades, las cuales serán proporcionadas por las interacciones de los jugadores con la actividad.

En suma, la evaluación dentro de esta tendencia es más relajada y cualitativa, ya que no intenta fielmente medir conocimientos con una calificación exacta, sino que busca evaluar cómo interactúa el educando con el juego, resolviendo problemas de forma crítica y animada.

A propósito de esto, acorde a Bruder *et al.* (2015) los beneficios de manejar la Gamificación en el aprendizaje son los siguientes:

1. Incrementa la motivación: la motivación en la Gamificación está dirigida a la capacidad de estimular la conducta de los aprendices. Al dirigirse a una meta u objetivo los alumnos y alumnas tiene mayor grado de involucramiento en el juego o dinámica de aprendizaje. Esta misma motivación puede ser extrínseca e intrínseca.
2. Genera cooperación: las situaciones de juego permiten trabajar en equipo para lograr un objetivo común, propiciando las habilidades sociales en los aprendices para tomar decisiones en equipo.
3. Autoconocimiento sobre las capacidades que poseen: las experiencias del estudiante en el juego, permite que éste reconozca aquellas habilidades o destrezas que ya posee y las que le hace falta desarrollar.
4. Provee un ambiente seguro para aprender: una experiencia de aprendizaje gamificado anima a los participantes a realizar nuevos retos, brindando a estos mismos, experiencias significativas, en un ambiente seguro para explorar, pensar e intentar.
5. Informa al estudiante sobre su proceso: la retroalimentación en los juegos suele ser constante y provee información al aprendiz para guiarlo hasta el resultado correcto. Entre más frecuente y oportuna sea la retroalimentación, más efectivo será el aprendizaje.
6. Favorece la retención del conocimiento: los juegos generan mayor retención en el aprendiz, ya que la emotividad es un elemento que favorece procesos cognitivos como la memoria.

Por consecuente, el aprovechamiento de la Gamificación radica en como hace sentir a los educandos y docentes debido a la propiciación de la sana competencia y los buenos momentos dentro del proceso E-A; además de desarrollar en los participantes habilidades como adaptabilidad, creatividad, flexibilidad, confianza y relaciones interpersonales.

2.6 LOS DOCENTES

Según la Secretaría de Educación Pública, los docentes son “aquellos responsables del proceso enseñanza aprendizaje que interactúan directamente con los alumnos en los diferentes niveles o modalidades de educación y que tienen a su cargo el desarrollo de planes y programas de estudio elaborados y aprobados por la SEP.”

A grandes rasgos, los docentes son los encargados de la transmisión de conocimiento dentro de las aulas presenciales o virtuales, los cuales están capacitados en el uso de la didáctica, en el tratamiento de la diversidad, dinámica de grupos y resolución de conflictos. Por otra parte, las funciones de estos profesionales según Marqués (2000) son:

1. Preparar clases: organizar y gestionar situaciones mediadas de aprendizaje.
2. Planificar cursos: diagnosticar las necesidades de formación del colectivo.
3. Diseñar estrategias de enseñanza aprendizaje: preparar estrategias didácticas que incluyan actividades motivadoras, significativas y colaborativas.

En definitiva, los docentes deben poseer diversas capacidades para poder relacionarse con los demás y sobre todo, para poder evolucionar junto con la sociedad y así, cubrir las necesidades educativas que van surgiendo con el paso de los años.

2.6.1 LOS DOCENTES Y SU COMPETENCIA DIGITAL

Competencia es un concepto polisémico, debido a su uso y significado en diferentes contextos, no obstante Zabalza (2003) señala que la competencia es “el conjunto de conocimientos y habilidades que se necesitan para afrontar o desarrollar alguna actividad”.

En este sentido, la competencia se conforma de componentes conceptuales, procedimentales y actitudinales con los cuales se disponen para dar solución a una situación problemática.

Por otra parte, en el ámbito educacional las competencias pedagógicas de acuerdo a Vasco (2011) son: “Una serie de conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas, actitudes que posee el docente para intervenir en la orientación integral del estudiante. Convertir su práctica en praxis pedagógica es una de las actitudes más relevantes del profesor que orienta”.

En virtud a esto, el docente debe poseer competencias pedagógicas que le permitan llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje acorde a los requisitos de su contexto actual. Es ahí cuando emerge la necesidad de que los maestros y maestras posean competencias digitales a exigencia de la sociedad cambiante del siglo XXI.

Asimismo, Centeno y Cubo (2013) definen la competencia digital como “la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes basadas en el uso de las tecnologías digitales”. Y aunque esta definición es acertada, en la actualidad se requiere mucho más que eso, ya que se espera que tanto docente como alumno conozcan cómo, para qué y cuándo emplear las tecnologías en la educación.

Aun cuando la aplicación de las competencias digitales es esencial en el aula, son muchos los docentes que aún no las han desarrollado, ya que al no pertenecer a la época de la aparición de estas mismas, el familiarizarse con ellas es casi imposible. A pesar de ello, son algunos los docentes los que se preparan constantemente para adquirir estas competencias.

Las cuales abarcan la correcta elaboración y presentación de diapositivas o videos, el uso de los podcast como medio para introducir al estudiante a un tema, el uso de plataformas con juegos interactivos para poner en práctica lo aprendido en clase, etcétera.

En definitiva, la actualización de los docentes en cuanto a sus competencias digitales depende de la necesidad de las mismas y de la evolución que estos quieran obtener con fin a la ejecución de su práctica docente.

2.6.2 LA ACTITUD DE LOS DOCENTES ANTE LAS TICS

Una de las variables que han contribuido notablemente en el cambio de la práctica educativa es la aparición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, mejor conocida como TICS. Empero, el uso e

implementación de estas herramientas en el medio educativo continúa provocando en los docentes actitudes buenas o adversas, impidiendo así la adecuada utilización y aceptación de estas mismas.

Feldman (2002) define las actitudes como “predisposiciones aprendidas para responder de modo favorable o desfavorable ante un objeto específico”, por otra parte, las actitudes poseen los siguientes componentes:

1. Componente cognitivo: está compuesto por las creencias y el conocimiento factual del que se dispone acerca de un objeto o persona.
2. Componente afectivo: consiste en la evaluación de la respuesta emocional, el gustar o no de un objeto o persona.
3. Componente conductual: es la conducta explícita dirigida hacia un objeto o persona. (Salazar, Montero, Muñoz, Sánchez, Santoro y Villegas, ob.cit., p.156)

Ante lo anterior mencionado, la actitud que muestre el docente ante la utilización de estos medios en su labor educativa depende, en gran parte, de las experiencias previas que haya tenido con dicha herramienta, a su vez, las creencias que posea le facilitará o no la adaptación a la mismas. A consecuencia de estas razones, es muy común que el docente muestre una resistencia o rechazo ante las TICS.

Actitudes que para este profesional no son bien vistas, ya que se espera que este mismo evolucione e innove junto a su paradigma actual y atienda a su vez, las necesidades educativas de la sociedad, ya que de

lo contrario, podría propiciar en sus alumnos el rechazo ante las mismas. En virtud a esto, el cambiar las actitudes de los docentes ante las TICS depende de la motivación y persuasión que estos obtengan de sus iguales.

Asimismo, la necesidad de logro, de afiliación y de poder, podría llevar a estos docentes al requerimiento de una actualización urgente para así, probarse a sí mismo sus capacidades y habilidades enfocadas a novedad pedagógica.

2.6.3 IMPORTANCIA DEL USO Y MANEJO DE LA TECNOLOGÍA POR PARTE DE LOS DOCENTES

En el ahora, son muchos los profesionales que se encuentran en miras de actualización gracias al acreciente aumento del uso de las TICS en los diversos entornos sociales, es a raíz de esto que emerge el requerimiento de más docentes conocedores y proclives a asumir los retos que esto implica.

A razón de esto, La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) menciona que:

Lograr la integración de las TIC en el aula dependerá de la capacidad de los maestros para estructurar el ambiente de aprendizaje de forma no tradicional, fusionar las TIC con nuevas pedagogías y fomentar clases dinámicas en el plano social, estimulando la interacción cooperativa, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo. Esto exige adquirir un conjunto

diferente de competencias para manejar la clase. (UNESCO, 2008, p.7)

Por consiguiente, la importancia de que el docente sea más que un diestro en contenidos radica en que, este mismo busque las herramientas necesarias para incrementar la motivación e interacción de los estudiantes hacia el conocimiento. En este sentido, la práctica educativa se verá beneficiada en gran medida gracias a los nuevos retos que se proponga el docente y los alumnos.

Asimismo, el implementar clases dinámicas usando diversas herramientas audiovisuales logrará que el interés por las diversas materias fluya e incentiven a que el docente se actualice día a día con el propósito de no solo mejorar su práctica, sino también su entorno actual, promoviendo métodos de cambio e innovación, ya que la importancia radica en el objetivo principal: formar estudiantes capaces de enfrentarse a las exigencias del mundo actual.

2.6.3.1 DIFICULTADES EN EL USO Y EMPLEO DE LAS TIC POR PARTE DE LOS DOCENTES

Usualmente en la práctica docente se presentan toda clase de problemas: en la planeación didáctica, en la ejecución de alguna actividad, en la falta de materiales didácticos e inclusive, en el uso y empleo de las TICS en la educación.

En relación a eso, las dificultades son esos inconvenientes o barreras que impiden alcanzar un objetivo, las cuales se presentan día con día en el que hacer educativo. No obstante, Fernández *et al.*, (2002),

señala que algunas de las dificultades que muestran los docentes en relación al uso de las TICS son:

1. Limitada formación del profesorado para la utilización de las TICS.
2. Actitudes de desconfianza y temor hacia las TICS.
3. Costo de adquisición y mantenimiento de los equipos.
4. Poco conocimiento teórico y práctico respecto a cómo funcionan las TICS.
5. El tradicionalismo en el que tiende a desarrollarse la escuela.
6. La zona geográfica en la que se encuentra la escuela

Ante las dificultades anteriormente mencionadas, destaca la falta de conocimiento y formación de los docentes en función a las mismas tecnologías, misma razón que ocasiona el nulo o limitado uso de las TICS en la praxis docente. En virtud a esto, el docente debe buscar su actualización permanente para poder seguir impartiendo sus conocimientos desde una óptica más actualizada.

2.7 LOS ESTUDIANTES

Los estudiantes acorde con Dubet (2005) no son sólo jóvenes, sino que también son “alumnos que se definen por condiciones escolares y, sobre todo, por el sentido que le dan a sus estudios”. Ante este punto, cabe recalcar que, sobre todo en la educación primaria, cada estudiante vive una realidad educativa diferente a la de los demás, ya que se ve envuelto en condiciones de posibilidades y carencias.

Es entonces, como el estudiante se vuelve en un pilar de relevancia dentro la ecuación educativa, puesto que, se enseña por y para él, con el

objetivo primordial de formar a un ciudadano integral; que pueda abrirse paso en el mundo competitivo, tal como se vive en este siglo XXI.

Empero, en consecuencia a la situación actual ocasionada por el COVID 19, miles de estudiantes se vieron en la necesidad de abandonar sus estudios debido a la falta de recursos económicos, tecnológicos o afectivos; provocando así, un desbalance en la praxis educativa, ya que, sin suficientes estudiantes, un docente no puede lograr que haya interacción afectiva entre los mismos participantes de la clase.

Es en este sentido, cuando se comienza a reconocer al estudiante como algo más que “alguien que aprende” debido a que ahora se le mira como esa persona que opina, aporta, experimenta, refuta y enseña. Por otra parte, retomando las palabras de Dubet, *el sentido* que le da cada estudiante a sus estudios, cumple un papel importante en la enseñanza.

A causa de que, dependiendo del sentido, es el empeño que pondrá el estudiante por aprender. Un alumno puede ver la escuela como sólo un requisito, dándole poca importancia a la misma, mientras que, otro lo puede ver como la ocasión para conocer, poniéndole esfuerzo sin importar las adversidades que viva.

En definitiva, cada estudiante es y vive situaciones de aprendizaje únicas, convirtiéndoles así, en agentes de cambio, debido a que no sólo son niños o niñas llenando pupitres o salas de *Google Meet*, puesto que, en la actualidad, son la clave para despertar la curiosidad, para ayudar en la adquisición del aprendizaje significativo y, por supuesto, son la llave para enseñar desde un ángulo diferente, desde el puesto del *alumno*.

2.7.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES EN EL SIGLO

XXI

Cada generación estudiantil posee características únicas, tanto en la forma de aprender, expresarse, ver el mundo, etcétera. Sin embargo, dada a la revolución digital, los estudiantes del siglo XXI presentan otras particularidades, convirtiéndolos así en *nativos digitales*.

El término *nativo digital* fue acuñado por Prensky (2001), tomando en cuenta primordialmente, a los alumnos y alumnas nacidos entre los años 1995 y 2015, argumentando que estos jóvenes poseen una “habilidad innata del lenguaje y del entorno digital, debido a que han adoptado la tecnología en primera instancia”.

Bajo este punto, es necesario recordar que las generaciones actuales sí están más familiarizadas con el aprendizaje a través de plataformas digitales y aparatos tecnológicos, puesto que al ser estos un medio fácil de entretenimiento, son algunas plataformas que han introducido caricaturas, vídeos, documentales entre otros, con tintes educativos.

En virtud a esto, Prensky (2015) citado por Crua (2020) señala que los nativos digitales poseen las siguientes características:

1. Atracción por las nuevas tecnologías: capacidad por conocer y utilizar las tecnologías del momento.
2. Impacientes y versátiles: ansiosos de aprender con una habilidad innata a adaptarse a diversas circunstancias dentro de la educación o la vida cotidiana.

3. Emprendedores: haciendo uso de la observación y curiosidad, buscan nuevas formas de generar ingresos, utilizando sus conocimientos e ideas en general.
4. Innovadores: son propulsores de nuevas ideas y están dispuestos, en su mayoría, a aprender sobre el mundo cambiante que los rodea.
5. Comprometidos: cuentan con un fuerte carácter ético en el ámbito político y social, lo que los convierte en agentes de cambio para la sociedad.
6. Colaboración natural: por su carácter social, buscan constantemente laborar bajo el enfoque del trabajo colaborativo, para así, crear nuevos y más grandes proyectos.
7. Aprendizaje en red: empleando las redes sociales, abren paso a una red de aprendizaje en línea, desarrollando interacciones interpersonales colaborativas mediadas por información, con las cuales crean un nuevo conocimiento.

En suma, las generaciones actuales de estudiantes poseen particularidades propias de la era en la que viven, las cuales demandan un modelo inédito de enseñanza, con el cual, podrían perfilar aún más dichas capacidades; es debido a esto, por lo que es importante tomar en cuenta estas peculiaridades a la hora de enseñar y crear material didáctico para de este modo, generar más interés y gusto por el estudio.

2.7.2 ¿CÓMO APRENDEN LOS ESTUDIANTES EN EL SIGLO XXI?

Los tiempos cambian al igual que las maneras de enseñar y aprender. Ante la llegada de las nuevas generaciones a los dominios educativos, es necesario reivindicar los procesos de enseñanza, valorando las aptitudes de los aprendices y adaptando nuevas formas de proporcionar el contenido curricular.

Ya que, los estudiantes ya no aprenden a través de repeticiones, de exposiciones o de maquetas. Todo su mundo se ha visto impactado por las nuevas plataformas tecnológicas, ocasionando que los mismos estudiantes, vean estas prácticas tradicionales como técnicas aburridas, que les provoca rechazar, inminentemente, la escuela.

Debido a esto y con base en las tecnologías, los alumnos y alumnas de este siglo suelen aprender mejor a través de *vídeo, audio e imagen*, ya que:

1. Los vídeos presentan gráficos coloridos, música e información concisa y relevante para el educando.
2. El audio, en sus diversas presentaciones como música, podcast, el habla, etcétera, logra en los estudiantes un impacto diferente en cuanto a la retención de información, ya que es más fácil *memorizar*.
3. Las imágenes, comúnmente utilizadas para ejemplificar también logran un efecto positivo en el aprendizaje, ya que es sencillo relacionar y visualizar la información.

Aunado a esto, García (2007) propone enseñarles a los nuevos estudiantes de la siguiente manera:

1. Creando contenidos por parte de los usuarios, reflexionarla y llegar a conclusiones para posteriormente plasmarlas en contenidos de producción propia (blogs y wikis).
2. Compartiendo objetos digitales (vídeos, fotografías, documentos, enlaces favoritos).
3. Recopilando información: clasificar, estandarizar, comentar, valorar/puntuar.
4. Incorporando el vídeo como formato de comunicación.
5. Usando el trabajo colaborativo para la creación de nuevos recursos de conocimiento.

Bajo estos lineamientos, el alumno tendrá nuevos medios de los cuales obtener, crear y plasmar información, relacionándolas con técnicas más actualizadas a su entorno digital; por consecuente, también reforzará su motivación y curiosidad por aprender además de sus habilidades tecnológicas, las cuales son ahora, un requisito para obtener el triunfo profesional.

Dichas técnicas propuestas por García, poco a poco se han estado introduciendo a las destrezas educativas, en la actualidad, gracias al distanciamiento social por el COVID 19, no obstante, es de importancia mantenerlas en la mira e innovarlas, haciendo uso de otras plataformas digitales, esto con el propósito de la que las prácticas, momentáneamente *nuevas* se queden, *obsoletas*.

2.8 LA MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS EN LAS CLASES EN LÍNEA

La palabra *motivación* está presente en nuestro léxico día con día. Se sabe que se necesita de ella para realizar diversas actividades, desde tender una cama hasta para elaborar una actividad académica. Sin embargo, ¿qué es la motivación?

Según Maslow (1943) es “el impulso que tiene el ser humano de satisfacer sus necesidades”, por otra parte, Trechera (2005) señala que, etimológicamente, el término motivación procede del latín *motus*, que se relaciona con aquello que “moviliza a la persona para ejecutar una actividad”.

En este sentido, el autor define a la motivación como “el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta”. No obstante, la motivación no sólo depende de uno mismo, sino también de su alrededor; a esto se le llama, motivación intrínseca y extrínseca.

La motivación intrínseca se caracteriza por provenir de uno mismo, es decir, es aquello que impulsa a hacer cosas por el sencillo gusto de hacerlas, ya que esa es la recompensa esperada, mientras que la motivación extrínseca es aquella que proporciona el ambiente, sean recompensas negativas o positivas.

En virtud a esto, la motivación cumple un papel valioso en la educación, sobre todo en estos días, donde la educación es puramente en línea. Retrocediendo un poco, la motivación en las aulas se veían reflejadas por medio de las calificaciones, la obtención de “estrellas”, sellos, elogios o pases para salir al recreo u hora de educación física.

Empero, si perduran estos reforzamientos físicos, surge el problema de la falta de motivación intrínseca y extrínseca en las clases en línea. Estas últimas, suelen ser complicadas en cuanto a ejecución por parte de los docentes y alumnos, debido a la falta de interacción afectiva y social.

Los alumnos por su parte, no encuentran las ganas de entrar a la clase o realizar las actividades, ya que no ven un *feedback* o actividades innovadoras para realizar, en consecuencia, los docentes al no ver el entusiasmo de sus alumnos, utilizan los métodos tradicionales como dejar ensayos, leer PDFS, ver vídeos y realizar resúmenes, entre otros pero ahora enfocados a lo digital, ocasionando así un círculo vicioso con falta de información y comunicación.

En virtud a ello, Bustos (2020) citando a Huerta (2012) propone realizar los siguientes parámetros denominados TARGET, con el fin de mantener la motivación en los ambientes virtuales de aprendizaje:

1. Tarea: preparar la clase de forma multidimensional, ya que favorece la percepción de autonomía por parte del alumno y facilita la percepción de la tarea elegida como más

interesante. Puesto que, el proponer nuevas tareas, aunque, encaminadas a los mismos objetivos, facilita el aprendizaje del modo más eficaz que el esquema clásico unidimensional.

2. Autoridad: En los entornos virtuales la interacción entre los sujetos de la relación E-A se da a través de la palabra escrita. En la guía, el plan del trabajo, los objetivos, los contenidos, las actividades y las evaluaciones de las tareas subyacen la forma de autoridad del docente. De ahí el esmero y cuidado que se deberá tener para la planificación de los cursos, con el objetivo de que la intervención del docente no sea un obstáculo en la motivación del alumno, por ende, el docente debe evitar agresiones en los diálogos escritos, estimulando la autonomía del alumno, pero sin abandonarlo.
3. Reconocimiento: el uso de los elogios o reconocimientos es sumamente importante, ya que un reconocimiento por parte de una figura relevante tiene un alto poder reforzador. En este sentido es correcto elogiar el esfuerzo y el progreso personal.
4. Grupos: La ejecución de actividades colaborativas contribuye a la edificación de comunidades de aprendizaje, así como a la construcción de redes afectivas que recuperan los elementos personales y humanos de los estudiantes que interactúan a distancia, transformándose en un elemento importante dentro de la motivación, ya que diluye la sensación de aislamiento.

5. Evaluación: evaluar no sólo cuantitativamente sino también cualitativamente, haciendo énfasis en el proceso personal de cada estudiante.
6. Tiempo: un ritmo acelerado para la elaboración y entrega de las actividades conlleva a que los alumnos y alumnas muestren un rendimiento negativo provocando a su vez, la aparición de ansiedades. Por ello, es recomendable ser flexible con el tiempo, respetando el espacio profesional y personal.

Considerar estos elementos al momento de impartir una clase, aumenta favorablemente el interés y la motivación por aprender y sobre todo, por mantenerse atento a lo que el docente está impartiendo. No obstante, estas no son las únicas formas de mantener activa la motivación en las clases online.

Una de las más grandes ventajas de impartir clases a través de la tecnología es el sin fin de recursos que se pueden utilizar para elaborar los materiales didácticos. El uso, por ejemplo, de gifs, imágenes llamativas o referencias a programas y caricaturas conocidas, logran en el estudiante la capacidad de relacionar con base en un hecho de su agrado. También, las felicitaciones especiales sobre todo, en los cumpleaños, aumentan el sentimiento de pertenencia a un grupo.

El uso de stickers, imágenes motivacionales, frases escritas para apoyar al desarrollo cognitivo del estudiante, funcionan puramente, a la motivación extrínseca. A su vez, el contacto por mensajes o notas de voz

y sobre todo, el dejar que los alumnos y alumnas se expresen y mostrar interés en sus opiniones o experiencias personales también contribuyen a la comodidad del estudiante.

Por último, el uso de dinámicas grupales dentro de la clase contribuye a la parte activa del educando, estas dinámicas pueden ser a través de plataformas digitales o bien, ser dinámicas ya conocidas adaptadas a la enseñanza online.

En suma, la motivación intrínseca y extrínseca se logra a través del docente, el alumno, los compañeros y su entorno en general. Mostrando que, a pesar de no estar en el mismo espacio físico, se pueden animar tomando clases online. Sin duda alguna, cada modalidad de educación tiene sus pros y contras empero, con ayuda de la motivación; los estudiantes pueden alcanzar los objetivos deseados.

2.9 LOS PADRES DE FAMILIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

Durante mucho tiempo la familia, como responsable principal de la educación de los hijos e hijas, trabajaba en conjunto con la escuela para así, poder reforzar lo aprendido en las clases. El docente cumplía en gran medida el papel de dictador, dando razón únicamente de las quejas sin prestar atención a las habilidades, debilidades y competencias del estudiante.

Sin embargo, a inicios del siglo XX la relación entre la familia y la escuela se vio afectada, ya que solía parecer que estas dos instituciones

llevaban rumbos diferentes, provocados por el cambio de pensamientos. En la actualidad, una vez más se propone que la familia y escuela trabajen en sinergia por el bienestar del mismo estudiante, esto a pesar de las múltiples controversias sobre si la escuela debe educar o sólo *reforzar* las enseñanzas del hogar y enseñar contenidos curriculares.

No obstante, a la familia se le puede presentar como un gran reto, sobre todo durante la educación en casa, la responsabilidad de educar académicamente y como ciudadanos a los hijos e hijas, ya que, de acuerdo con Hurtado (2020) pueden presentar las siguientes complicaciones:

1. La realidad académica de muchas familias es escasa y no poseen las herramientas o las estrategias para generar un proceso de aprendizaje.
2. La familia tiene que responder a las exigencias propias de sus compromisos adquiridos, tales como estudio y trabajo, entre otros.
3. La falta de recursos tecnológicos que permita la comunicación efectiva entre familia y escuela.

Estos problemas afectan directamente el desarrollo del niño o niña, puesto que, al no contar con un tutor que pueda apoyarlo sin límites de tiempo, genera en ellos la apatía o descuido hacia el área académica o socioemocional. En contraste, los padres y madres de familia deben tratar de tener tiempo para y con sus hijos, sobre todo en tiempos de pandemia, donde prácticamente, se han vuelto pilar fundamental del aprendizaje de los y las niñas.

La actual pandemia ocasionada por el COVID 19, provocó que millones de familias se vieran responsables de que poco o muchos conocimientos adquirirían los aprendices; ocasionando en algún momento, enojo, estrés, frustración o apatía de los padres hacia la escuela, evitando así, que los educandos se sintieran decididos a cooperar con la enseñanza online.

Empero, siguiendo a Hurtado (2020), las familias deben intentar lo siguiente para ayudar efectivamente el proceso E-A:

1. Promover espacios en donde se fomente el diálogo, la colaboración y la expresión de opiniones y emociones.
2. Garantizar ambientes seguros, que fomenten el bienestar integral de todos los integrantes donde se refuercen las responsabilidades compartidas, la sana convivencia y se promuevan espacios de reflexión y comunicación.

Estas recomendaciones ayudarán en gran medida a que los aprendices encuentren también en sus casas un espacio seguro en donde poder aprender, comentar y experimentar.

En suma, el rol de los padres en la educación a distancia es motivadora, ya que, una buena actitud de los mayores hacia situaciones complicadas, genera en los demás el sentimiento de fortaleza y resiliencia, por otra parte, los padres, así como los docentes, se deben mantener en constante aprendizaje sobre los nuevos recursos, métodos, estrategias o técnicas para aprender y estudiar.

De este modo, estos últimos comprenderán el *por qué* y *para qué* de las actividades o apoyos requeridos por el docente, dando como producto final, el mejor trabajo de equipo entre la familia, la escuela y los educandos.

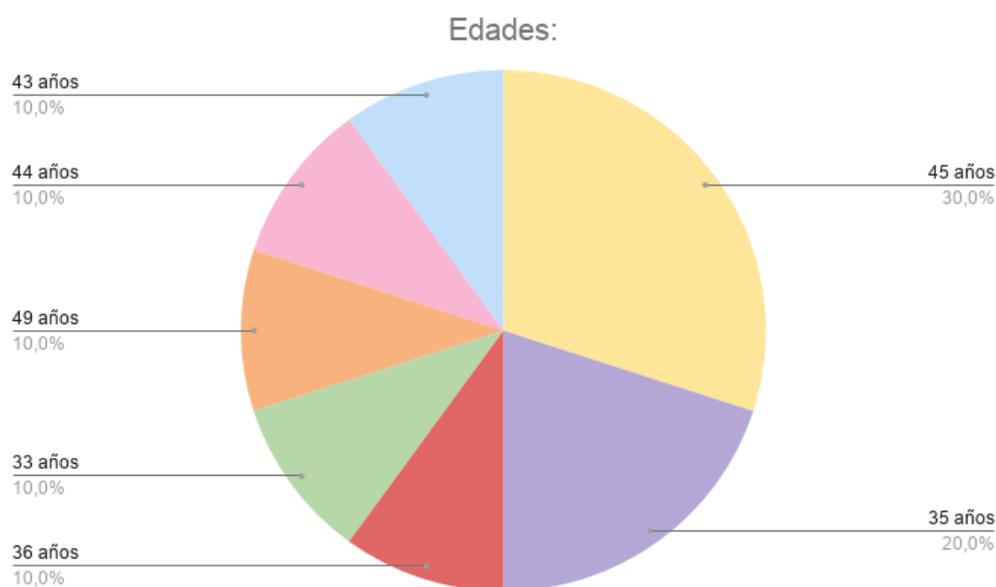
CAPITULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTATOS

3.1 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN

Instrumento de diagnóstico:

El instrumento número uno constó de diez preguntas de las cuales, siete eran de opción múltiple y tres de respuesta libre. Acorde a la pandemia actual, dicho cuestionario se aplicó a diez docentes, entre hombres y mujeres por medio de un formulario Google. Las edades de las encuestadas y de los encuestados son los siguientes:

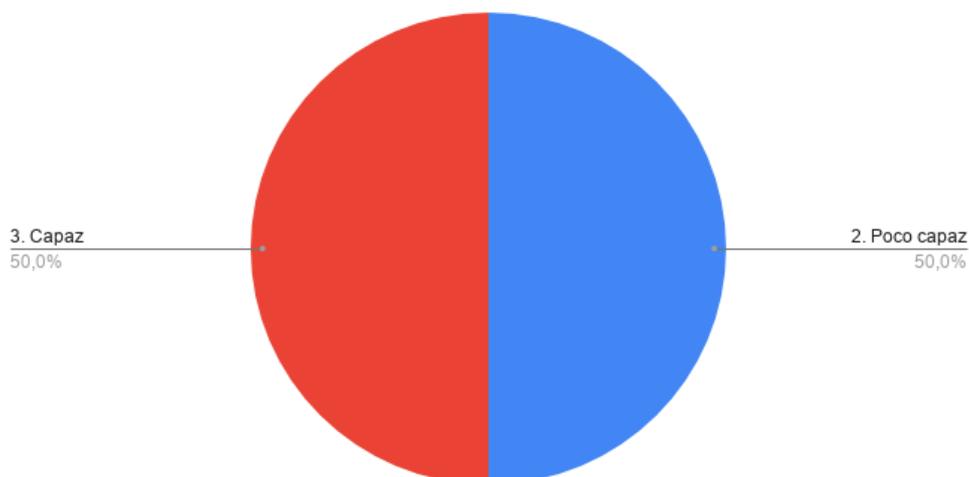


Como se puede observar, el intervalo de edad es de los 33 años a los 49 años, predominando con un 30% los docentes de 45 años de edad.

Pregunta 1: ¿Con qué herramientas y aparatos tecnológicos cuenta para utilizarlas en la enseñanza?

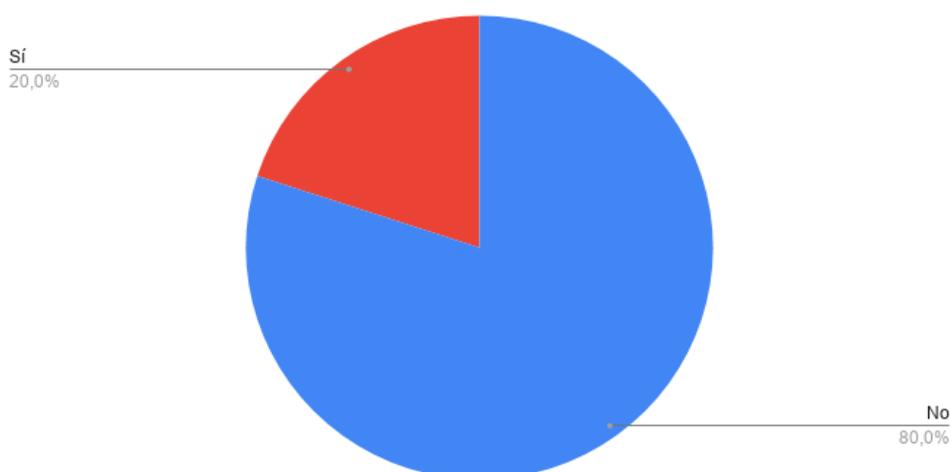
Esta pregunta de carácter abierta, pretendía conocer los aparatos y herramientas o plataformas tecnológicas más comunes en el medio educativo, según los docentes encuestados. La respuesta más común fue el uso de laptops, celulares e internet, así como el uso de redes sociales como WhatsApp.

Pregunta 2. En escala del 1 al 5, ¿Qué tan capaz es para usar las tecnologías?



Esta pregunta contaba con cinco posibles respuestas: 1. *Nada capaz*, 2. *Poco capaz*, 3. *Capaz*, 4. *Muy capaz* y 5. *Suficientemente capaz*. De las cuales, los docentes encuestados eligieron “3. *Capaz*” y “2. *Poco capaz*”, mostrando así que, en realidad, no todos los docentes se sienten aptos de usar las tecnologías.

Pregunta 3. ¿Conoce o ha ocupado alguna plataforma como Kahoot!, Quizz, ente otros para fomentar el aprendizaje en sus alumnos?

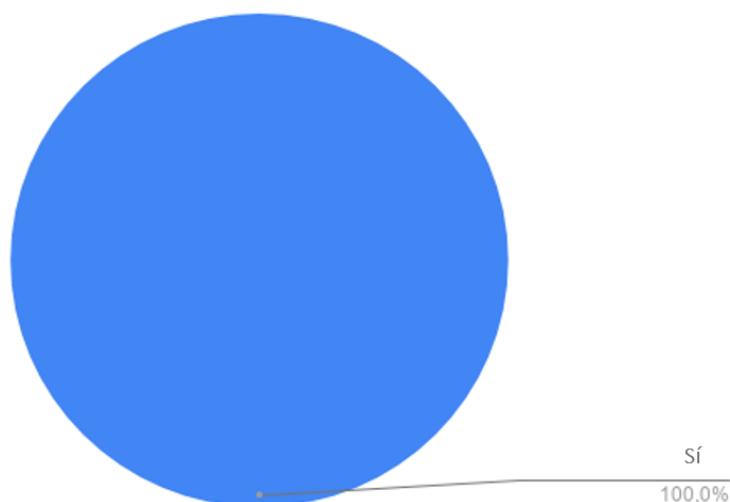


En esta grafica se puede observar que sólo dos docentes, es decir el 20% conoce u ocupó alguna plataforma digital para fomentar el aprendizaje, demostrando así la deficiencia de conocimiento sobre estos medios.

Pregunta 4: ¿Con qué programa está más habituado o habituada para elaborar presentaciones digitales?

La pregunta número cinco fue de carácter abierto y se elaboró con el objetivo de conocer cuál es el programa más popular para crear presentaciones digitales entre los docentes, posicionando así a PowerPoint como el más utilizado con un 100%.

Pregunta 5. ¿Sabe crear una cuenta de correo electrónico?

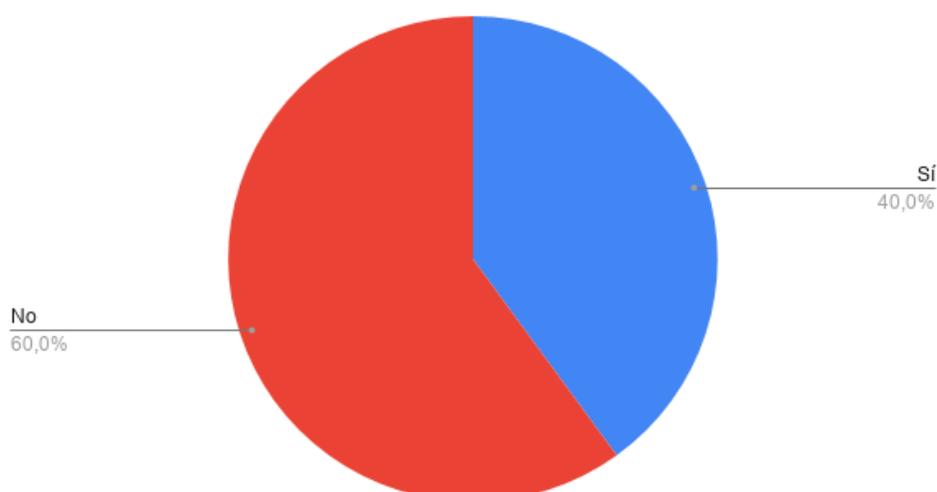


Con un total del 100% se demuestra que todos los docentes encuestados conocen como crear una cuenta de correo electrónico.

Pregunta 6: ¿Ha ocupado alguna vez WhatsApp, Facebook, Classroom, Google Meet, etcétera para impartir una clase o compartir material educativo? Si su respuesta es afirmativa, mencione que plataforma y describa brevemente como la usó.

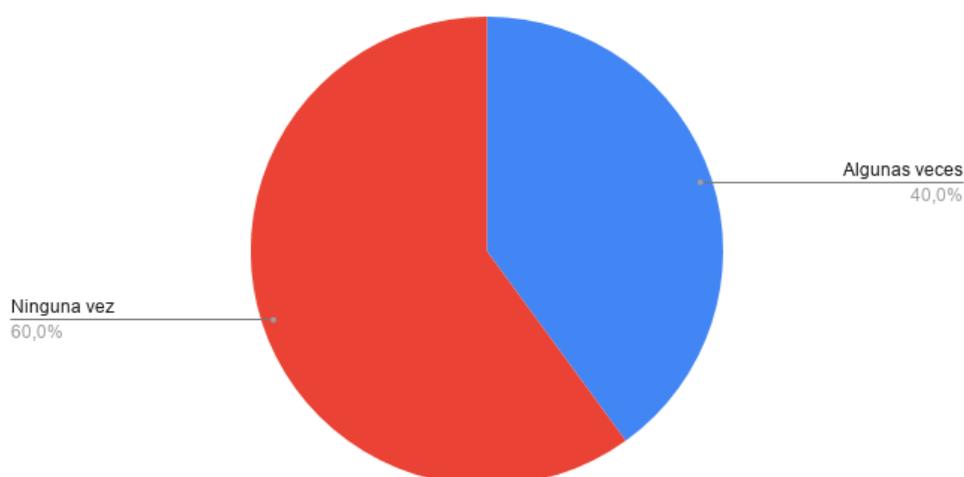
Ante esta pregunta, los diez docentes coincidieron en que utilizan *WhatsApp* como medio de comunicación con padres y madres de familia además de también recibir y calificar tareas por este mismo medio. Por otra parte, sólo dos docentes utilizan Google Meet para impartir clases online.

Pregunta 7. ¿Ha creado o ha usado un aula virtual?



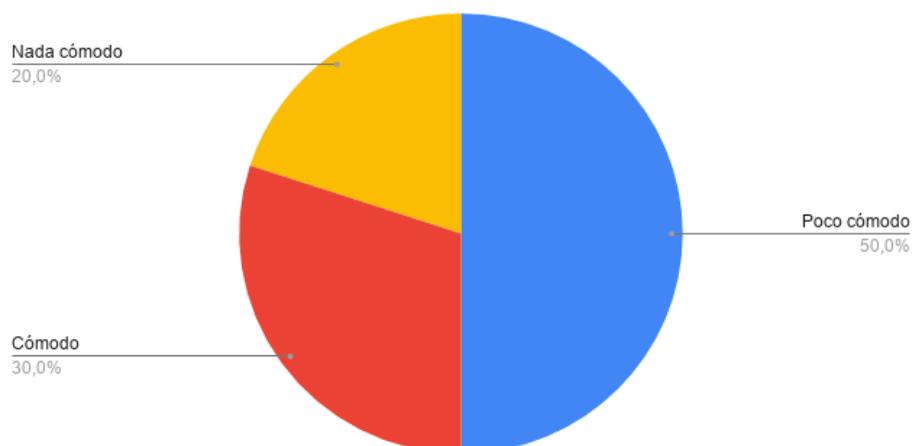
Como se puede observar en la gráfica, sólo el 40% de los docentes encuestados han utilizado o creado un aula virtual, demostrando así que esa herramienta no es muy común entre los docentes.

Pregunta 8. Antes de la pandemia provocada por el COVID 19, ¿Con qué frecuencia utilizaba los recursos electrónicos como medio para



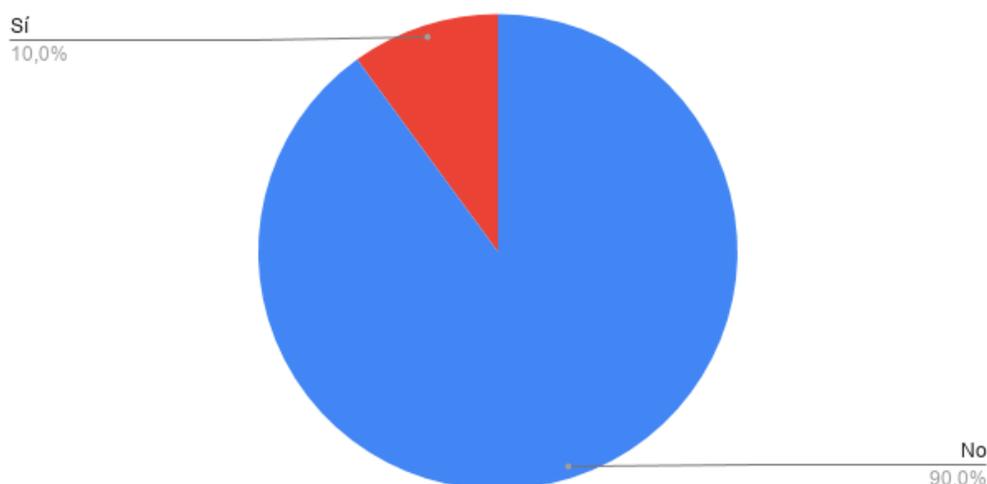
Esta pregunta contaba con cuatro posibles respuestas: *ninguna vez*, *algunas veces*, *casi siempre*, *siempre*. De las cuales, el 60%, es decir más de la mitad de los encuestados, eligió *ninguna vez*, demostrando así, la nula presencia de la tecnología en los espacios educativos

Pregunta 9. ¿Qué tan cómodo se siente utilizando las plataformas digitales como medio para transmitir conocimiento?



Con esta pregunta se planeaba conocer que tan cómodos se sentían los educandos al momento de utilizar las tecnologías en el aprendizaje, de los cuales sólo un 30% respondió sentirse cómodo al usarlas. Exhibiendo que aún en la actualidad, la mayoría de los docentes siguen sin sentirse seguros ante las TIC.

Pregunta 10. ¿Ha tomado alguna capacitación sobre como usar las tecnologías educativas?

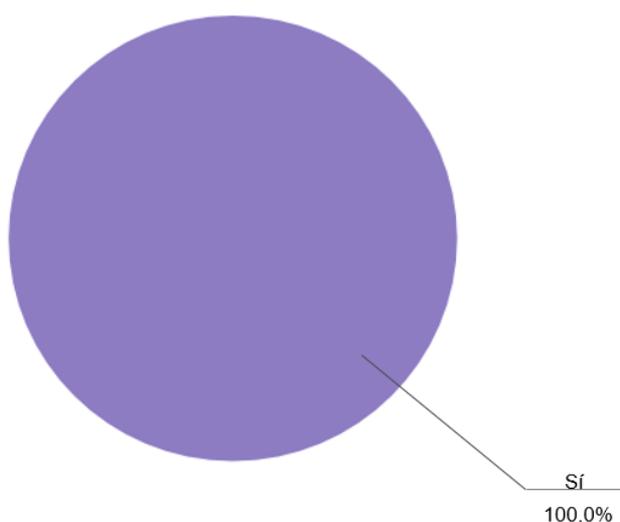


La última pregunta de dicha encuesta tenía por objetivo conocer si los docentes se habían capacitado en el uso de las tecnologías educativas y con un 90% se demostró que no, visibilizando así, la necesidad de talleres con enfoque a la educación.

Instrumento 1:

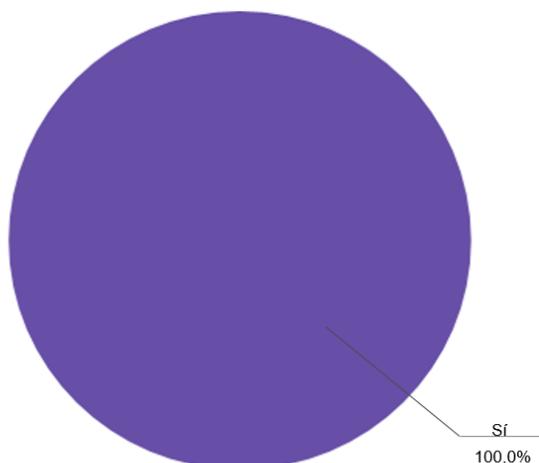
El instrumento número 2 se creó con la finalidad de conocer los horarios y recursos disponibles de los que el docente disponía para trabajar en las sesiones del Taller de actualización digital docente y de este modo, cubrir las 20 horas destinadas a este mismo.

Pregunta 1. ¿Cuenta con servicio de Internet en casa?



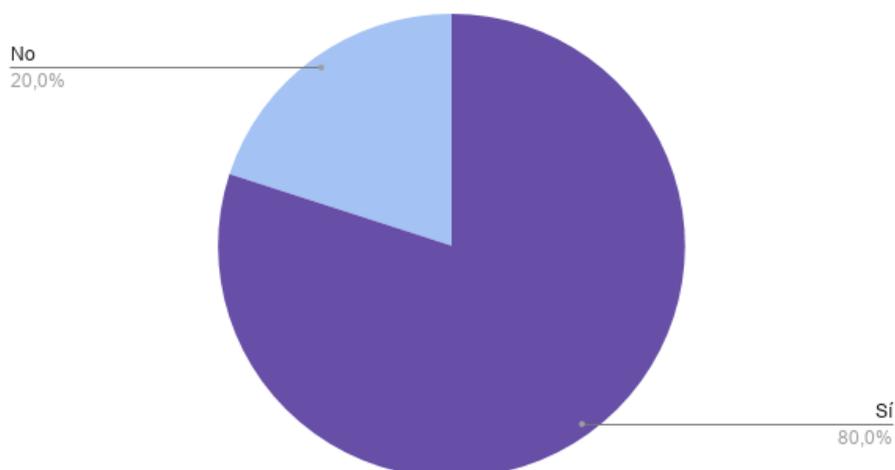
Esta pregunta se elaboró con la finalidad de conocer cuántos docentes carecían o no del servicio de internet y de ser necesario, realizar ajustes en cuanto a la duración del taller, no obstante, al tener respuestas favorables, se decretó que la duración de cada sesión sería de 2 horas en los cuales se contemplaban 5 a 10 minutos de descanso.

Pregunta 2. ¿Cuenta con computadora o laptop propia?



Esta pregunta sirvió para identificar con que herramienta de trabajo contaban los y las docentes y de esta manera modificar o revisar los materiales y las plataformas que se presentarían en las sesiones, respetando siempre, los dispositivos disponibles para trabajar.

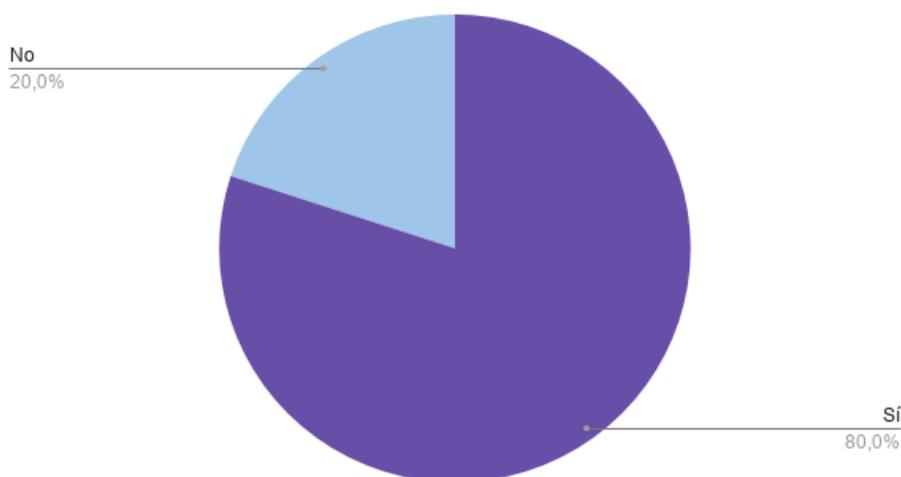
Pregunta 3. ¿Cuenta con Smartphone?



La pregunta número tres indagaba si los y las docentes poseían o no con un Smartphone debido a que algunas plataformas presentadas en el taller estarían solo disponibles en móviles. No obstante que un 80% sí contara

con este dispositivo, ayudó en gran medida a los que no durante las sesiones, propiciando así el trabajo colaborativo.

Pregunta 4. ¿Cuenta con un espacio exclusivo para trabajar?



El saber si los y las docentes contaban o no con un espacio exclusivo para trabajar, permitió indagar en estrategias para incentivar la atención y la organización, a su vez propició la empatía de la exponente hacia su público ya que, al tomar en cuenta los posibles escenarios a encontrar, pudo practicar la inclusión dentro de la impartición del taller.

Pregunta 5: *Elija los días en los que le gustaría trabajar las sesiones. (Puedes elegir más de dos días).*

Para responder a esta instrucción, se les presentó a los docentes los nombres de los siete días de la semana, con el propósito de que estos últimos eligieran los días en los cuales podrían conectarse a una sesión en *Google Meet*. Los días más elegidos para trabajar las sesiones fueron: lunes, martes y viernes en contraste con los días restantes que contaron con dos o tres votos a favor.

Pregunta 6: *De acuerdo con los días que eligió anteriormente, escriba en que horario estaría disponible para trabajar. (Por ejemplo: lunes 10:00 am y jueves 15:00 pm). Puede elegir horarios tentativos en diferentes días.*

En este apartado se presentó una imagen elaborada en la plataforma de CANVA, la cual contenía los nombres de los días de la semana y los horarios disponibles en cada uno de ellos, para de esta manera, clasificar en grupos a los y las docentes. Con base a las respuestas recibidas, los grupos de trabajo quedaron de la siguiente manera:

Lunes y miércoles a las 17:00 pm (grupo a – 2 docentes), martes y jueves 10:00 am (grupo b – 3 docentes), viernes 10:00 am (grupo c – 3 docentes) y sábados 17:00 pm (grupo d – 2 docentes). Los horarios estuvieron sujetos a cambios dependiendo la disponibilidad de los docentes.

Pregunta 7: *¿Sobre qué plataformas tecnológicas le gustaría aprender y por qué?*

Esta pregunta pretendía recopilar información acerca de las plataformas más populares que los y las docentes deseaban conocer o aprender a utilizar. No obstante, la respuesta más popular fue que querían aprender cosas nuevas que facilitaran el trabajo a distancia. A su vez, se mencionaron plataformas como *Kahoot!*, *Canva*, *Genially*, entre otras, las cuales fueron propuestas previamente a los docentes por medio de la invitación para unirse al taller.

Instrumento 2:

El instrumento número tres se elaboró con el objetivo de descubrir las características y preferencias del docente y su grupo con respecto a sus gustos y comportamientos, esto con el propósito de presentar, durante el taller, plataformas acordes a sus gustos o necesidades. La edad de los participantes fue de 24 a 62 años, de los cuales, el 100% laboraban en el nivel primaria.

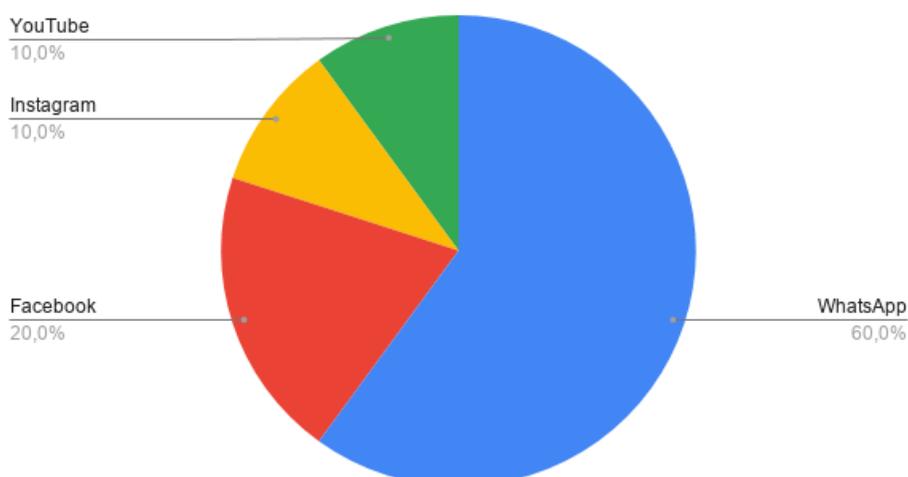
Pregunta 1: ¿Cuál es su materia favorita a enseñar?

Esta pregunta de respuesta libre arrojó que los docentes preferían enseñar matemáticas y español, a excepción de uno que disfruta más la enseñanza de las ciencias naturales.

Pregunta 2: ¿Cuál es su materia menos preferida a enseñar?

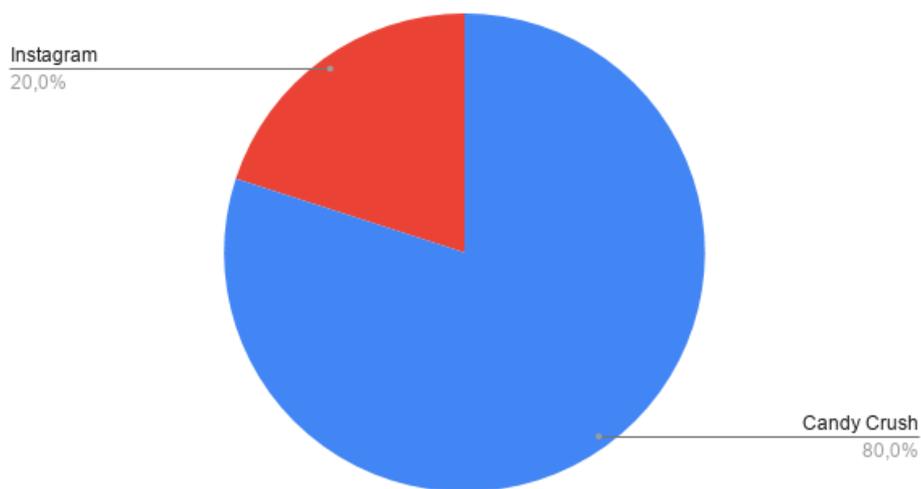
Esta pregunta, también de respuesta libre demostró que el 5% de la población no disfrutaba enseñar la asignatura de historia, del resto, el 2% se inclina por geografía, 2% por educación física y conocimiento del medio y sólo un 1% respondió que “no aplica” demostrando así, que disfruta enseñar cualquier materia.

Pregunta 3. ¿Cuál de estas aplicaciones le gusta ocupar más?



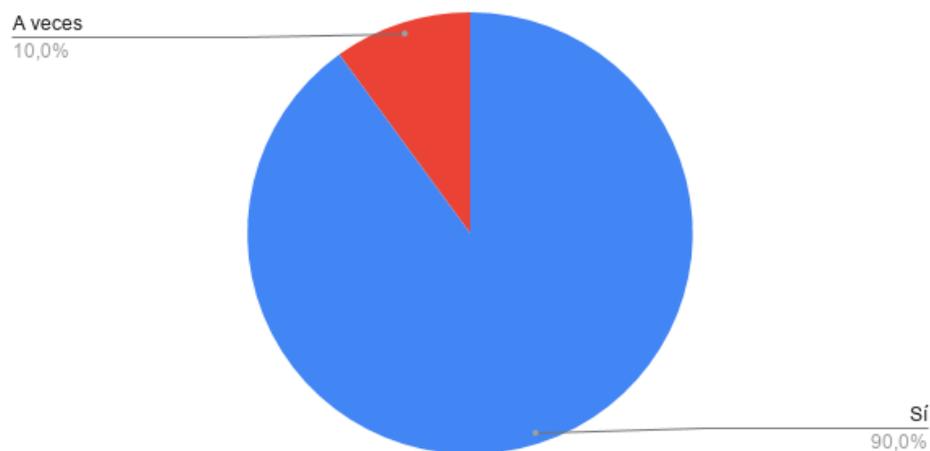
La pregunta número tres presentaba cinco posibles respuestas: Youtube, instagram, Facebook, whastApp y Candy crush. Se seleccionaron cada una de estas plataformas debido a que representan gustos específicos como mirar vídeos, jugar, mensajear o tomar fotografías. Las cuales, al conocerlas, podrían servir para mejorar la planeación didáctica del taller con respecto a las plataformas a presentar. Y como se puede mostrar, el 60% prefirió WhatsApp.

Pregunta 4. ¿Cuál de estas aplicaciones no le gusta usar?



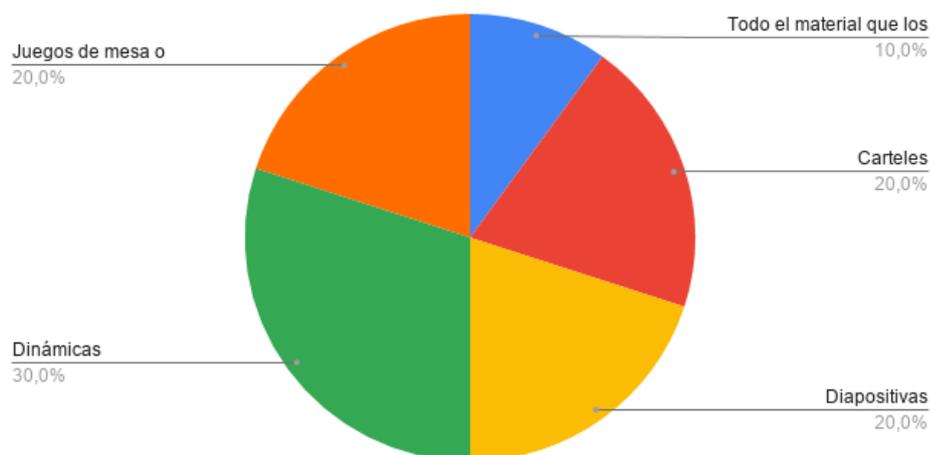
Esta pregunta que poseía las mismas opciones que la anterior, arrojó que el 80% no disfrutaba de jugar en aplicaciones para celular y que un 20% no disfrutaba utilizar Instagram. Dicha pregunta también sirvió para hacerle ajustes a las planeaciones didácticas.

Pregunta 5. ¿Imparte clases a través de alguna plataforma online?



Para conocer la necesidad de implementar plataformas educativas nuevas e interactivas en las clases online, se elaboró la pregunta número 5, puesto que, de no impartir clases a distancia, el propósito del taller no sería efectivo. De este modo se dio a conocer que el 90% sí impartía clases a través de una plataforma online y que, en un momento, podrían aplicar lo aprendido en dicho taller a impartir.

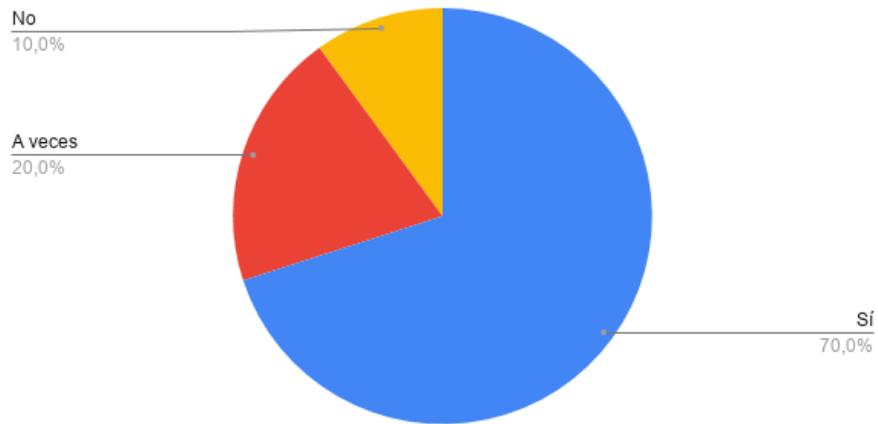
Pregunta 6. Antes de las clases online, ¿Cuál de estos materiales didácticos ocupaba más en su salón de clases?



El indagar sobre los materiales didácticos que solían utilizar los docentes en el salón de clases, contribuyó a que las plataformas digitales a presentar cumplieran con el mismo objetivo que los materiales físicos o

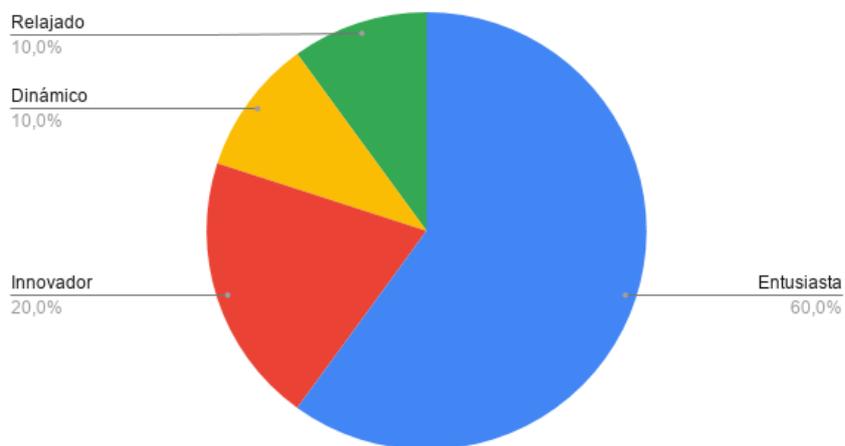
palpables para de este modo, demostrar que se puede adaptar algunos contenidos o modelos aplicados al modelo presencial a la modalidad online.

Pregunta 7. ¿Disfruta implementar plataformas tecnológicas en sus clases?



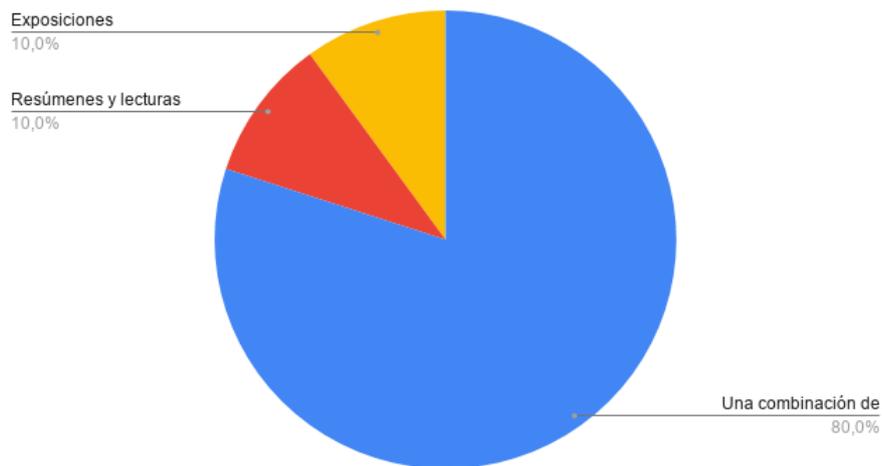
Esta pregunta se creó para conocer, sutilmente, la disponibilidad que tendrían los docentes por aprender, arrojando así, datos favorables con un 70% que disfrutaban implementar plataformas tecnológicas a sus clases online, los cuales podrían ayudar al resto de los docentes en cuanto a la actualización digital se refiere.

Pregunta 8. En su práctica educativa usted es:



Con esta pregunta se pretendió conocer alguna característica personal o laboral de los docentes para de esta manera, ofrecerle plataformas educativas acorde a ellas y así, lograr que se identificaran y posteriormente, las aplicaran.

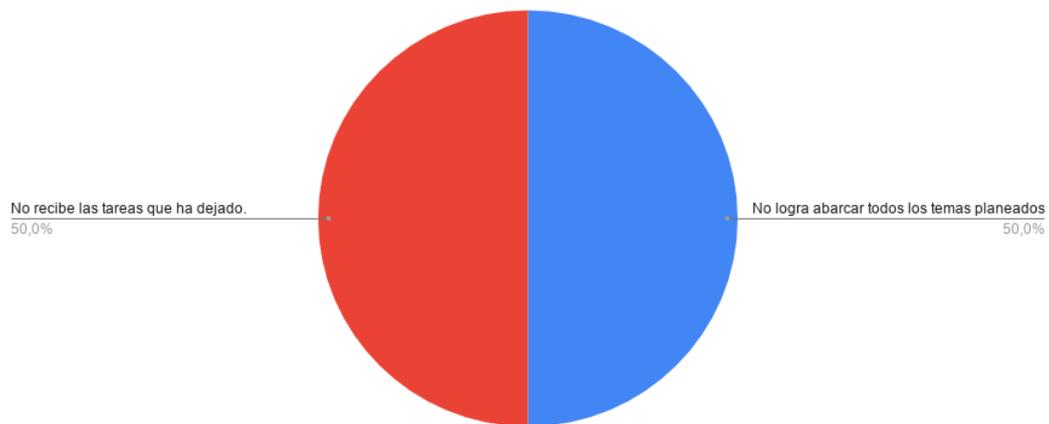
Pregunta 9. Usualmente las tareas que deja en sus clases son sobre:



Para poder conocer las posibles plataformas que se podrían presentar en los talleres posteriores para padres y madres de familia o educandos, se elaboró esta pregunta. Ya que, al conocer que tarea se pedían, se podrían presentar plataformas educativas que facilitaran dicha actividad.

Entre las respuestas a elegir estaban: Exposiciones, Trabajos manuales, Resúmenes y lecturas, Experimentos y una combinación de todas, la cual fue la respuesta más seleccionada con un total del 80%.

Pregunta 10. Dentro de su praxis educativa algunas veces usted:

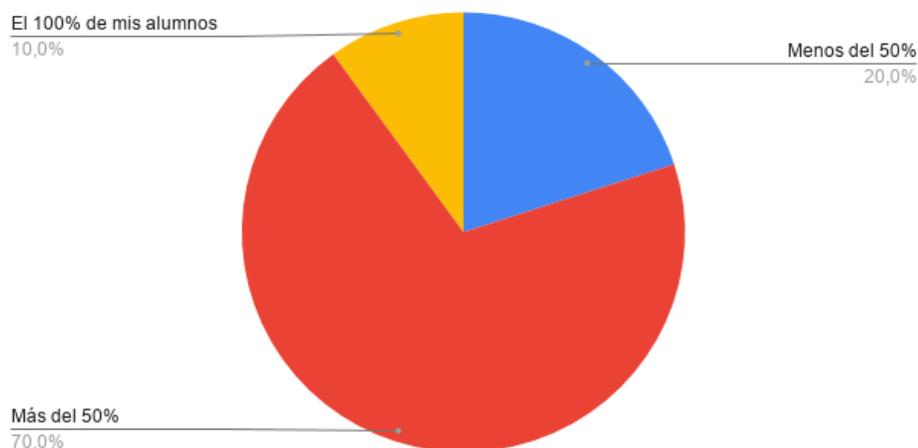


La pregunta número 10 pretendía conocer las posibles barreras que tenían los docentes dentro de su práctica educativa, las cuales, podrían ser resueltas con el aprendizaje del taller. Las respuestas más elegidas con un 50% cada una fueron: *no recibir las tareas que han dejado* y *no abarcar todos los temas planeados*.

Pregunta 11: ¿Cuántos estudiantes tienen a su cargo?

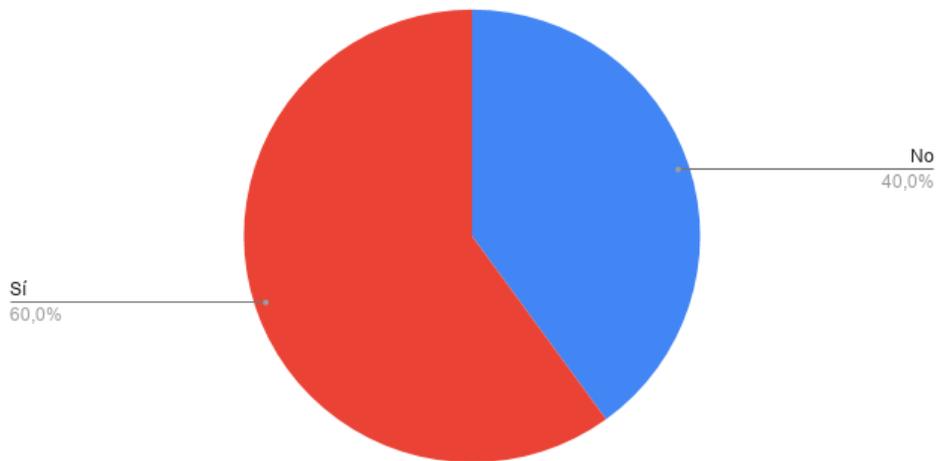
Esta pregunta jugó un papel importante cuanto al conocimiento de cuántos participantes estarían implicados en un futuro, en el uso y desarrollo de las plataformas aprendidas en el taller. Las respuestas abarcaron desde 10 alumnos hasta 37 alumnos.

Pregunta 12. ¿Cuántos de ellos logran conectarse a su clase online?



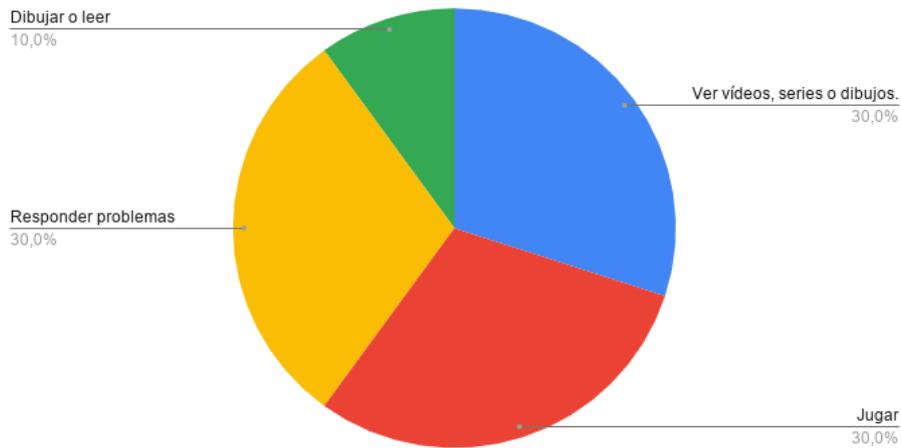
La pregunta anteriormente presentada se elaboró para conocer la probabilidad de que tanto los docentes como los alumnos pudieran, de alguna forma, experimentar con la utilización de las plataformas aprendidas en el taller, afortunadamente, el 70% de los docentes contestó que más del 50% de los alumnos y alumnas lograban conectarse, dejando así una gran posibilidad de aplicar lo aprendido.

Pregunta 13. ¿La mayoría de sus estudiantes cuentan con Internet en casa?



Dada a la naturalidad de las plataformas y las clases online, la pregunta anteriormente presentada cumplió con el propósito de indagar sobre cuanta población estudiantil podría interactuar con las plataformas presentadas en el taller. Afortunadamente, el 60% de los docentes notificó que la mayoría de sus estudiantes tenían servicio de internet en casa.

Pregunta 14. De acuerdo a su consideración, ¿qué actividad disfrutan más realizar sus alumnos y alumnas?

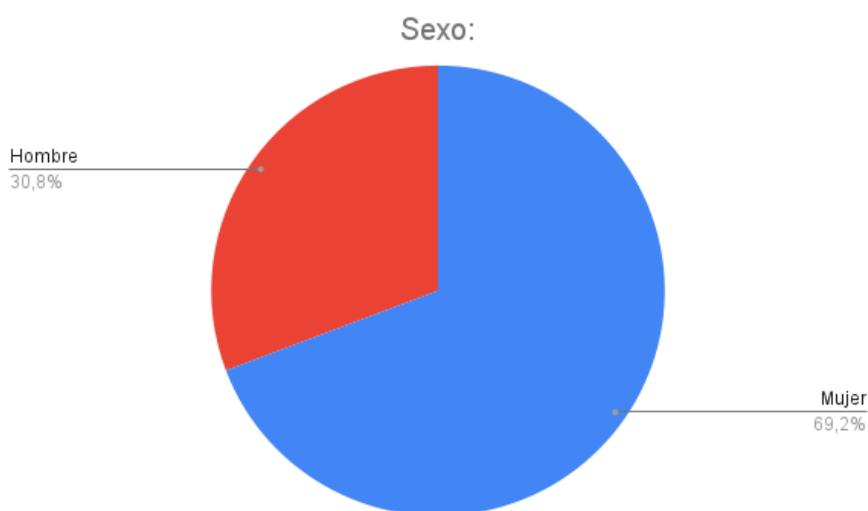


Esta última pregunta se elaboró con la finalidad de conocer las actividades preferidas de los estudiantes y de este modo, presentarles a los docentes, plataformas ligadas a esos gustos para, finalmente, lograr el disfrute de todos.

Instrumento 3:

El instrumento número tres se creó con la finalidad de indagar sobre la función de la familia en el aprendizaje del alumno o alumna con respecto a la nueva modalidad de enseñanza online para de este modo, lograr conocer la situación actual de los padres y las madres de familia en cuanto a la elaboración de tareas, disposición de tiempo para ayudar con estas y las capacidades tecnológicas de los mismos.

Las edades de los y las participantes son entre los 28 años a los 41 años de edad, con un total de 13 participantes; siendo 69,2% mujeres y 30,8% hombres.

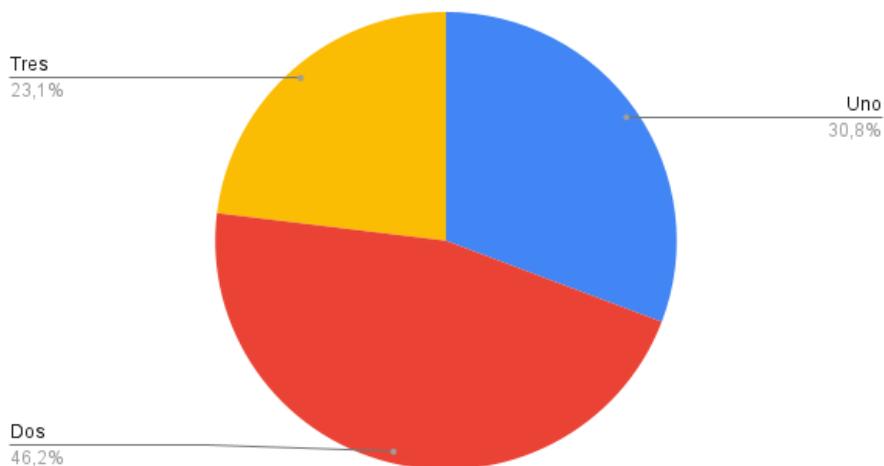


Nivel de estudio de los padres y madres de familia:



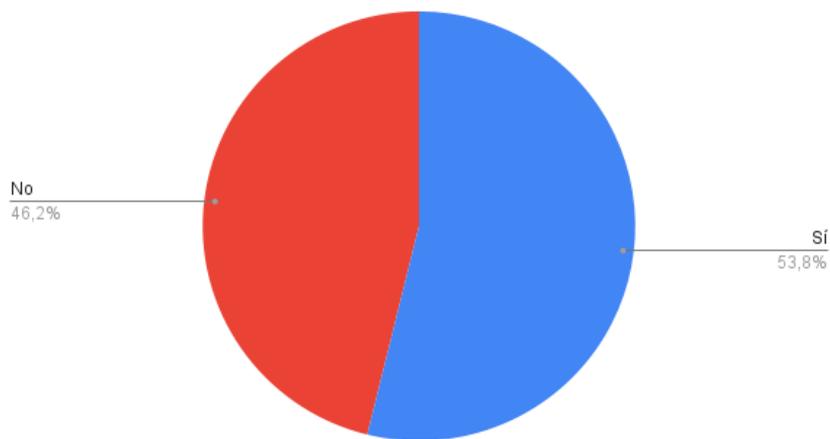
Como se puede observar en la gráfica anterior, los niveles de escolaridad predominantes en los sujetos de estudio son primaria y preparatoria, los cuales pueden dificultar o ayudar en el desarrollo de las habilidades tecnológicas de los padres y madres de familia.

Pregunta 1. ¿Cuántas hijas o hijos tiene estudiando?



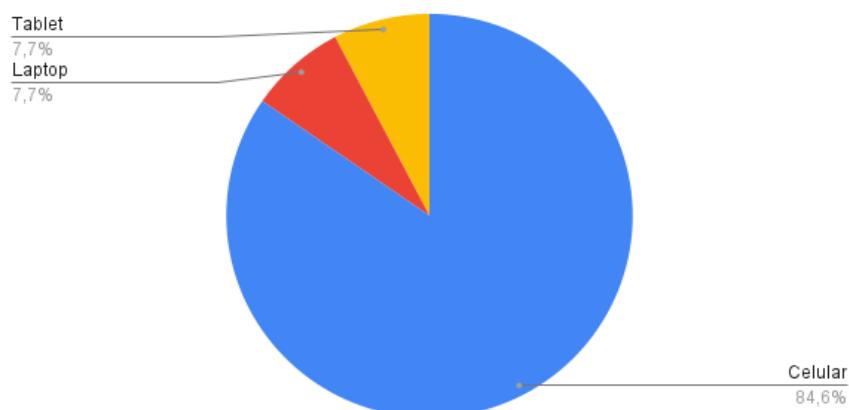
La pregunta número uno se elaboró con la finalidad de la realidad familiar de los padres y de las madres de familia con respecto a cuantos hijos o hijas estudian puesto que, en este sentido, eso influye directamente con las clases online en cuanto a los dispositivos móviles disponibles que hay para tomar clases, espacios del hogar o recursos didácticos, entre otras situaciones que pueden o no, facilitar la asistencia a clases online.

Pregunta 2. ¿Cuenta con Internet en casa o datos móviles?



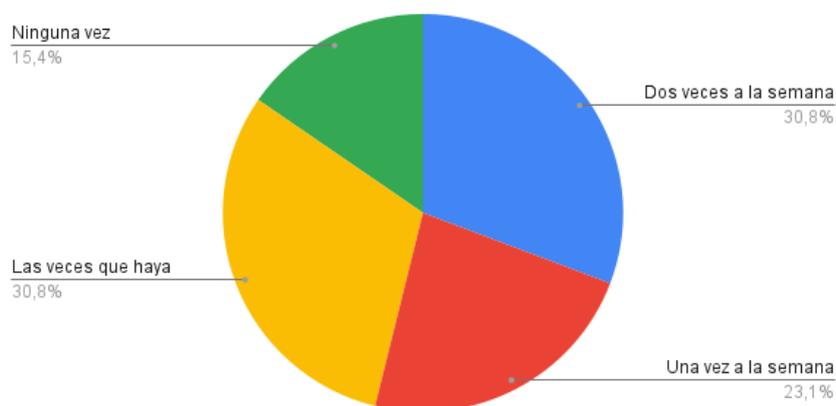
El internet es clave fundamental para poder acceder a la educación online, por esta razón, conocer si las familias cuentan con este servicio es indispensable para comprender el desempeño escolar de los estudiantes. Como se puede observar en la gráfica presentada, solo el 53,8% cuenta con ese servicio, revelando así que en el grupo hay niños y niñas que tienen más dificultades para participar en las clases en línea.

Pregunta 3. ¿Cuenta con computadora, laptop, Tablet o celular? Elija cual:

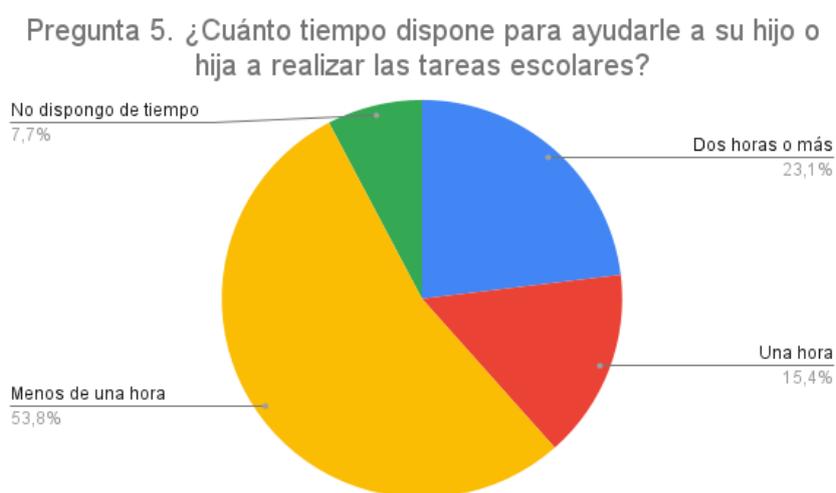


Disponer de más de un aparato tecnológico en casa facilita el acceso a las clases en línea, por lo cual, aquellas familias en donde solo papá o mamá poseen un celular o en aquellas en donde hay más de un hijo estudiando pero solo una computadora pueden verse afectadas en gran medida y como se presenta en la gráfica, el 84,6% solo puede acceder a las clases a través de un celular, lo que significa que posiblemente otras actividades diarias se vean afectadas ya que el *celular* deberá de cumplir más funciones en la misma cantidad de tiempo.

Pregunta 4. ¿Cuántas veces logra que su hija o hijo se conecte a las clases online?

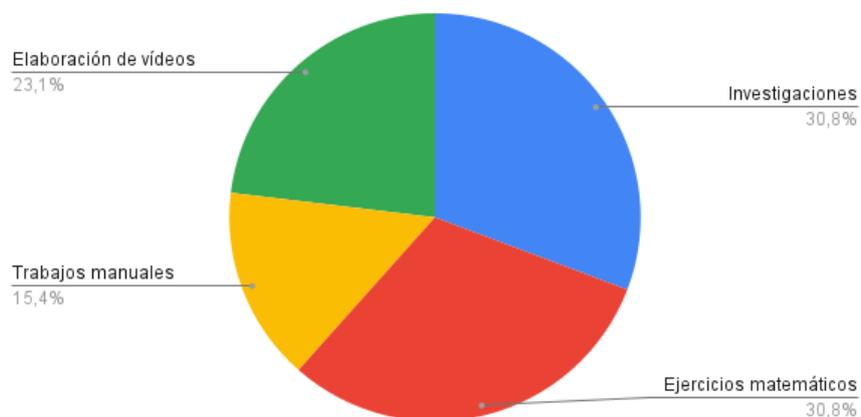


Conocer la frecuencia con la que los estudiantes asisten a las clases online facilitará en gran medida la colaboración entre la familia y el docente en cuanto al desarrollo cognitivo del estudiante y como se puede observar en la gráfica anterior, solo el 15,4% de la población no logra conectarse, lo cual abre paso a la empatía y a la creación de planes de mejora para poder hacer llegar el conocimiento a esa minoría.



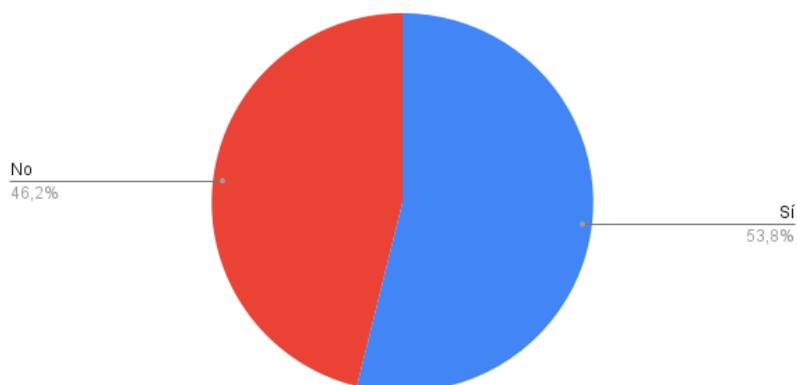
Esta pregunta se construyó con el propósito de percibir los tiempos disponibles para elaborar las actividades de la escuela en casa y de este modo, proponer en el taller para padres, estrategias que ayuden en dicha situación puesto que, con base a la gráfica presentada, el 53%,8 dispone menos de una hora para ayudarle a sus hijos o hijas con la elaboración de las tareas, complicando así el proceso de aprendizaje.

Pregunta 6. ¿Qué actividad se le complica más realizar con su hijo o hija?



Como se puede observar en esta gráfica, con un empate del 30,8% las dos tareas más difíciles son: realizar investigaciones y ejercicios matemáticos. Percatarse de esto, ayudó a la investigación puesto que, durante el taller, se hablaron de algunas páginas web que ayudarían a resolver este problema.

Pregunta 7. ¿Sabe cómo acceder a plataformas como Zoom, Classroom, GoogleMeet, entre otros?



Debido al cambio repentino de modalidad educativo, muchos tutores se vieron en la necesidad de aprender por cuenta propia el cómo acceder a plataformas de videochat, no obstante, tal como lo muestra la gráfica, el 46,2% sigue sin saberlo, ocasionando así a sus hijos o hijas, dificultades

en el acceso de clases online; problemática que también se trató en dicho taller.

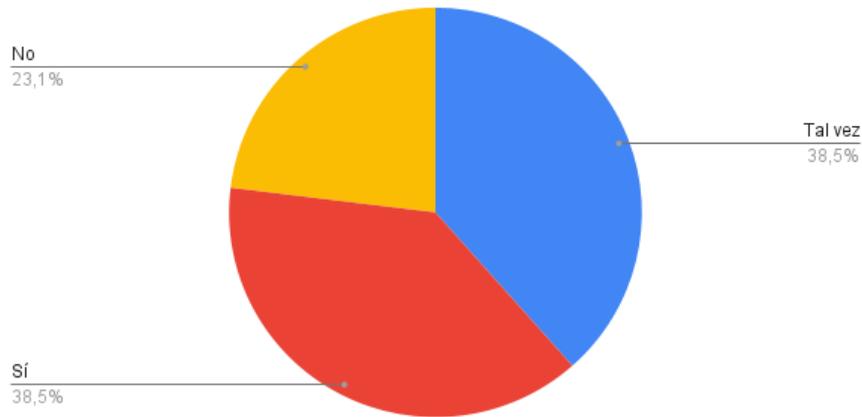


Esta pregunta no sólo tenía el objetivo de conocer las preferencias de los tutores en cuanto a los medios de mensajería instantánea, sino que también pretendía conocer el medio por el cual se enviaban las tareas o evidencias escolares y con un 92,3% WhatsApp es el medio más popular.

Pregunta 9: *¿Qué no le gusta de la modalidad online?*

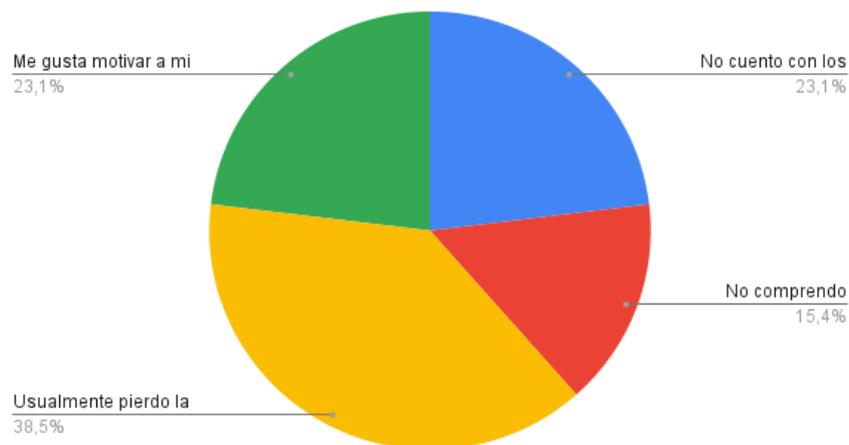
Esta interrogante se elaboró con el propósito de conocer las inquietudes o molestias por parte de los tutores, debido a que el taller para padres y madres estaba destinado a promover la empatía, la colaboración y el uso de las TIC y las TAC durante la pandemia. Por esta razón, las respuestas más populares fueron “la mala señal de internet”, “que no hay contacto físico”, y que a veces los niños, las niñas y tutores no comprenden bien la tarea.

Pregunta 10. ¿Considera que necesita una guía sobre cómo ocupar diversas plataformas tecnológicas?



Dado a que la educación en línea tomó por sorpresa a muchas de las familias mexicanas, el conocer si los tutores necesitaban o no alguna clase de guía sobre cómo utilizar las plataformas tecnológicas, era esencial. Y como se puede observar, con un empate del 38,5%, las respuestas más populares son “sí” y “tal vez”, dejando en claro que hay posiblemente dudas respecto al área tecnológica.

Pregunta 11. Seleccione la opción que más se adapte a usted:



La pregunta número once se conformó de cuatro posibles respuestas:

“Usualmente pierdo la paciencia al acompañar a mi hijo o hija en la realización de sus tareas escolares”, “No cuento con los recursos para que mi hijo o hija acceda a las clases online”, “Me gusta motivar a mi hijo o hija y al docente con respecto a su enseñanza y aprendizaje online” y “No comprendo claramente las instrucciones dadas por el docente realizar”.

Cada una de ellas presentaba situaciones diferentes y, por ende, representaban problemas diferentes.

La más elegida fue *“Usualmente pierdo la paciencia al acompañar a mi hijo o hija en la realización de sus tareas escolares”* con un total de 38,5%, lo cual demostró la falta de práctica, apoyo y agilidad en cuanto al acompañamiento académico, abriendo paso, de esta manera, a que en el taller se tocaran estos puntos.

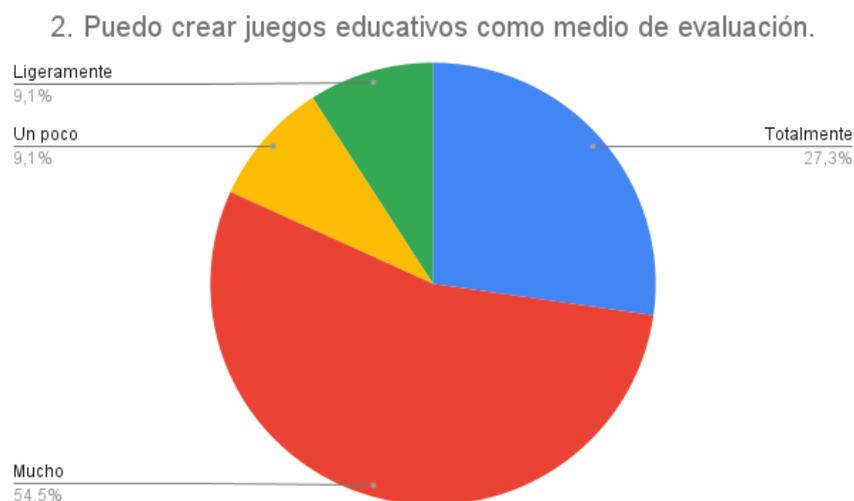
Instrumento 5: *Autoevaluación*

El instrumento número cinco fue construido con base a la Escala de Likert. Dicha autoevaluación constó de 12 afirmaciones en donde se podían leer todas las habilidades que deberían estar desarrolladas a la finalización del Taller Digitalízate; estas mismas poseían cinco posibles repuestas en donde: 1 = nada, 2 = ligeramente, 3 = un poco, 4 = mucho y 5 = totalmente. El número de docentes encuestados se mantuvo en 10 y, para la finalización de dicho instrumento, se utilizó una pregunta abierta en donde los docentes pudieron expresar su experiencia sobre el taller, el cual tuvo una duración total de 20 horas. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:



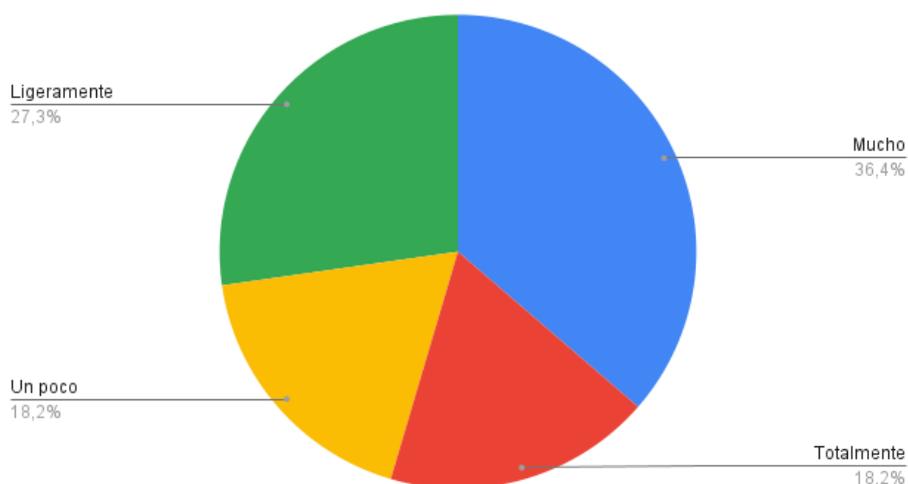
Durante la sesión número dos, los docentes conocieron y manipularon dos plataformas online: *Canva* y *Genially*; las cuales les ayudarían a crear presentaciones más estéticas y dinámicas. Asimismo, se les invitó a utilizar esas páginas regularmente durante sus clases online, dando los siguientes resultados finales: un 45,5% es decir, la mitad del grupo, dijo

estar “totalmente” de acuerdo con la afirmación, el resto se divide en “un poco” y “mucho”, los cuales son resultados potencialmente favorables.



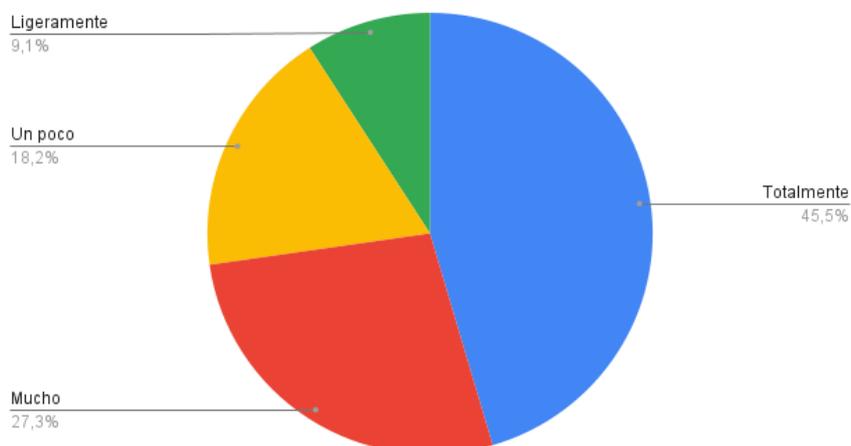
Para la sesión número tres se presentaron cuatro plataformas de videojuegos: *Wordwall*, *Kahoot!*, *Quizziz* y *Bamboozle* con la finalidad de facilitar la retroalimentación y evaluación de contenidos curriculares por parte de los docentes hacia los alumnos y alumnas. Después de que los docentes manipularan dichas plataformas y de que se les animara a aplicarlas durante las evaluaciones cotidianas, en la autoevaluación, el grupo se inclinó por la respuesta “*mucho*”, con total de 6 participantes; lo que significa que, si bien esa área aún no está dominada del todo, si existe un buen desempeño ocupando y creando contenido en esas plataformas.

3. Sé cómo crear revistas, infografías o mapas digitales



Por otra parte, con la finalidad de innovar en las actividades grupales o en la presentación de cantidades pequeñas de información, se les enseñó a los docentes sobre cómo realizar revistas digitales, mapas mentales o conceptuales e infografías. Las plataformas utilizadas en esa ocasión fueron: *Canva* y *Flipsnack* y, tal como se muestra en la gráfica, el 36,4% logró dominar eficazmente esas plataformas, sin embargo, el 27,3% eligió “*ligeramente*”, lo cual es razonable puesto que *Flipsnack* fue una de las plataformas más complejas a lo largo del taller, aun así, ese sector del grupo si bien no domina la plataforma a la perfección, si llegó a conocer aspectos básicos de la misma.

4. Conozco como crear vídeos educativos para reforzar algún tema

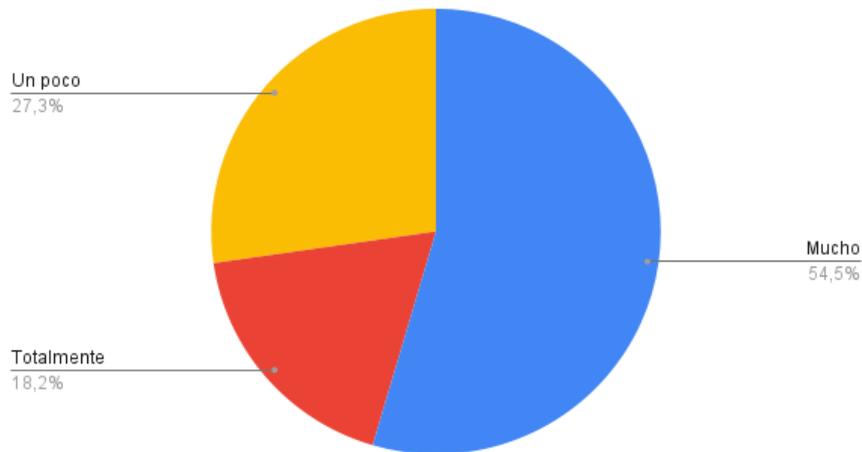


Para la creación de vídeos educativos, se les enseñó cómo utilizar a los docentes cuatro plataformas de vídeo: *Powtoon*, *Canva*, *InShot* y *Tik Tok*. Estas plataformas obtuvieron una alta aceptación por parte del grupo, debido al factor de audio video que les permitía transmitir el conocimiento de una manera más interesante, obteniendo así resultados favorables tal y como se muestra en la gráfica con un 45,5% en “*totalmente*” y un 27,3% en “*mucho*”.



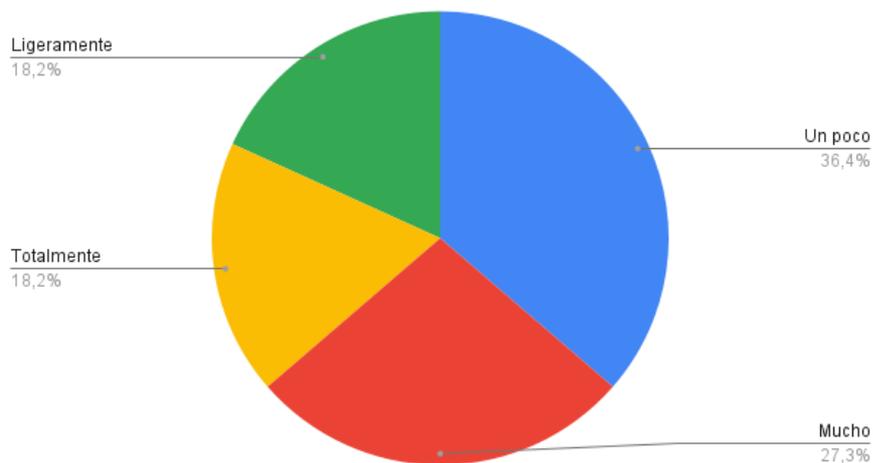
A lo largo de la impartición del taller, se les propuso a los docentes aplicar diferentes dinámicas online, por ejemplo, trivias o vídeos. La respuesta más popular para esta afirmación fue “*mucho*” con un 45,5%.

6. Propongo a mis estudiantes actividades creativas



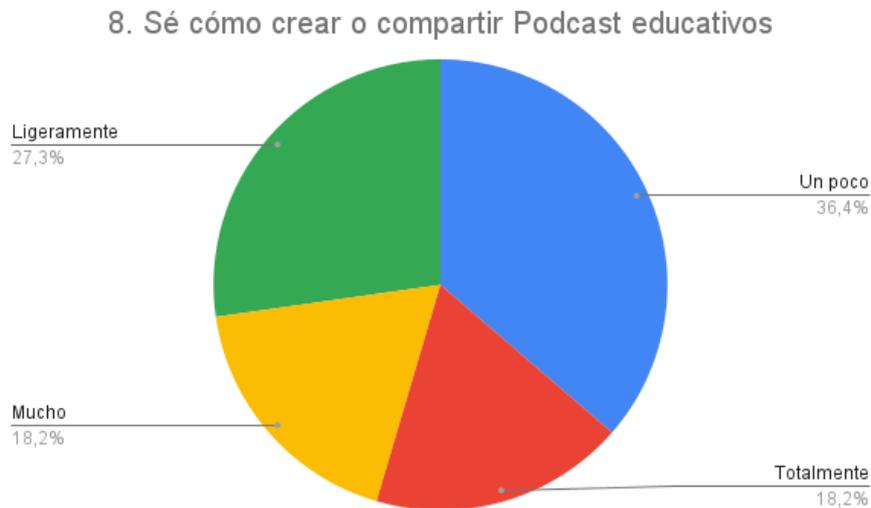
Debido a que a los docentes se les presentaban plataformas online divertidas e innovadoras, se les propuso intentar trabajar tareas o actividades más creativas con sus alumnos y alumnas. El 54,5% eligió “mucho” puesto que implementaban actividades innovadoras al menos dos veces por semana.

7. Puedo crear cómics o historietas educativas



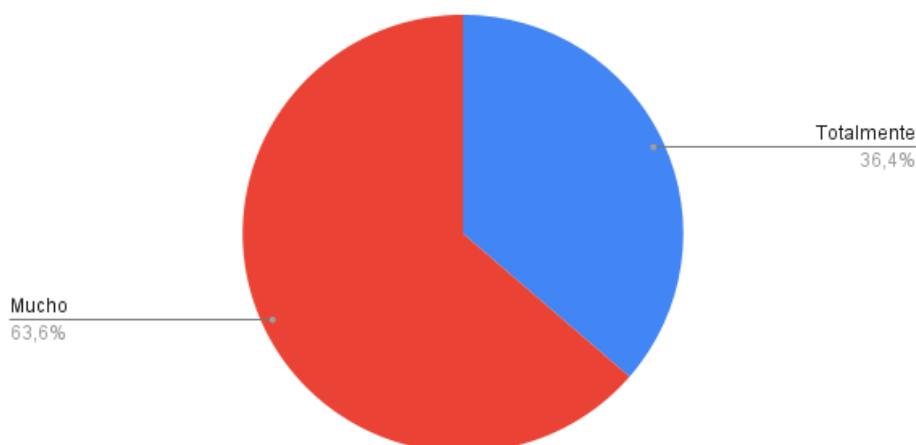
Durante la sesión número cinco y seis, los docentes trabajaron con dos plataformas: *Pixton* y *Canva*, las cuales permitían la elaboración de historietas o cómics. Debido a la naturalidad de las plataformas, la

respuesta más popular fue “*un poco*” con un 36,4% y “*mucho*” con un 27,3%.



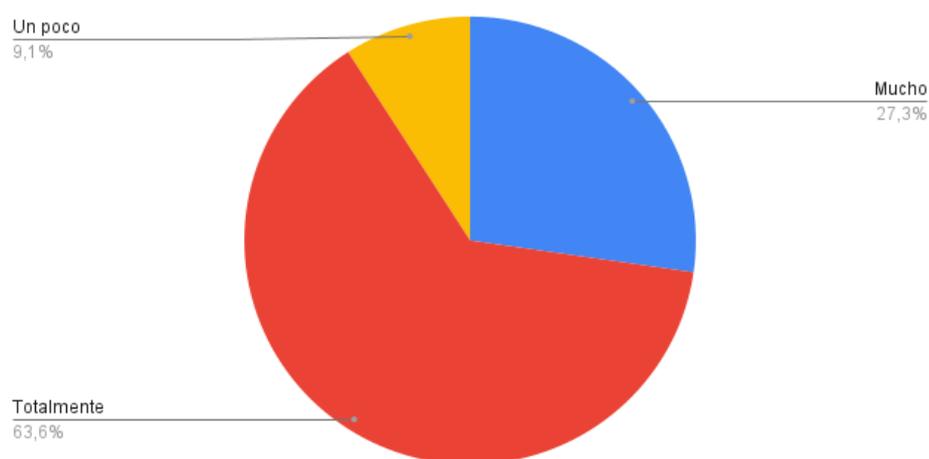
Una de las sesiones más complejas fue la número siete, la cual tenía como propósito aprender a utilizar programas enfocados a la creación de audios, tales como: *Anchor* y *Audacity*. Debido a lo intrincado de estas plataformas, solo el 18,2% dijo estar “*totalmente*” de acuerdo con la afirmación, mientras que el 36,4% eligió “*un poco*”, siendo esa la respuesta más popular.

9. Conozco como elaborar cuestionarios o exámenes a través de Google formularios.



Una de las alternativas más populares para evaluar a los alumnos y a las alumnas, fueron los cuestionarios o exámenes a través de Google formularios, por lo cual se decidió trabajar con esta plataforma durante el taller, ya que había algunas dudas sobre cómo utilizarlo; es así como el 63,6% eligió “*mucho*” en esta afirmación.

10. Sé como utilizar las redes sociales en la educación o como crear una página o grupo en Facebook



En la sesión número ocho se trabajaron diferentes redes sociales, tales como *Instagram*, *WhatsApp*, *YouTube* y *Facebook*, teniendo esta última, un mayor realce.

Los maestros y maestras aprendieron en esta sesión, a crear páginas y grupos en donde pudieran subir contenido educativo o estar más cerca de su alumnado y tal y como se muestra en la gráfica, el 63,6% eligió estar *“totalmente”* de acuerdo con dicha afirmación.



Al inicio y durante las sesiones impartidas, se les proponía a los docentes diferentes tips o recomendaciones para mejorar su práctica educativa online, por lo cual el 63,6% del grupo eligió *“totalmente”* para responder esta afirmación.



La afirmación número doce pretendía recabar información general sobre la mejora o no de las habilidades tecnológicas, haciendo una comparación con el instrumento de indagación inicial; el cual demostró que a los docentes les hacía falta una actualización digital.

Los resultados fueron favorables, ya que el 54,5% eligió *“mucho”* y el 36,4% *“totalmente”*, lo que demuestra que los docentes después de haber tomado el taller, se encuentran más capacitados para seguir laborando bajo el modelo de educación a distancia o *mixto*.

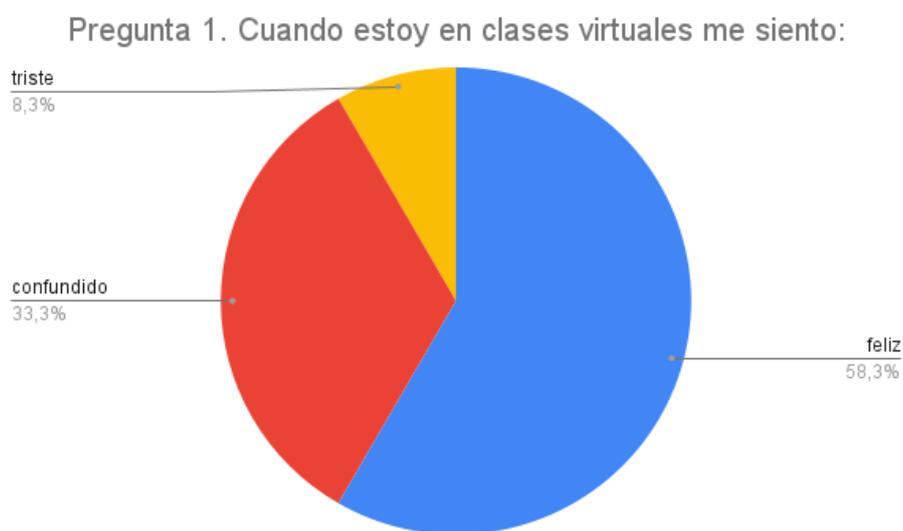
Pregunta 13: *Cuénteme un poco sobre su experiencia en el taller:*

Más que una pregunta, ese apartado fungió como una caja de quejas o sugerencias en el que, afortunadamente, los comentarios hacia el trabajo realizado fueron gratos.

Los docentes encuestados agradecieron la atención prestada y expresaron que los conocimientos adquiridos fueron manejados con paciencia y dedicación además de que los ayudó a actualizarse y prestar a la par, un mejor servicio a sus alumnos, alumnas y familias pertenecientes a sus clases.

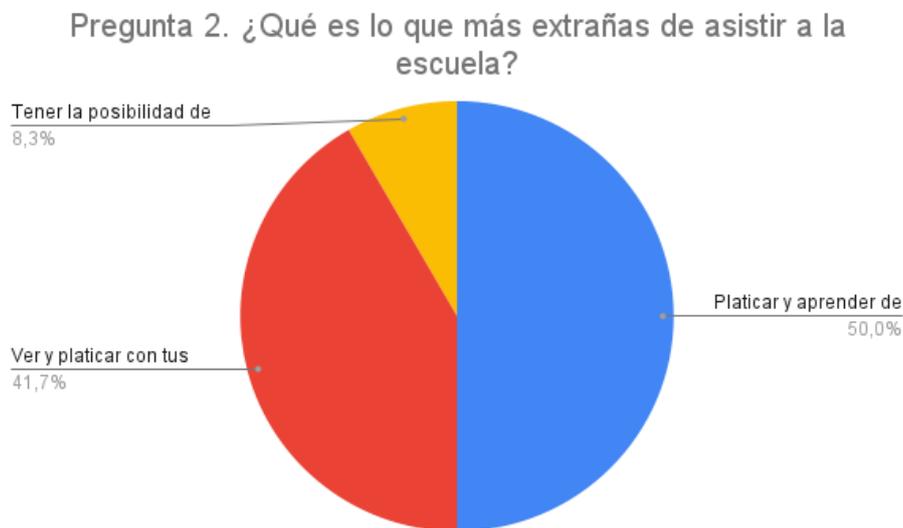
Instrumento 6

El instrumento número seis permitió descubrir las preferencias de los estudiantes respecto a su aprendizaje online o presencial para de esta forma, ayudar a los docentes a mejorar su práctica educativa implementando actividades diferentes y más creativas en las clases online. Dicho instrumento se conformó de diez preguntas de opción múltiple, en la cual también se hizo uso de imágenes ilustrativas. Se encuestó a 12 estudiantes mixtos de seis a siete años de edad, pertenecientes al 1°B, mismos que estuvieron presentes en la aplicación del mismo taller.



Conocer el estado emocional de los estudiantes durante las clases online o presencial es clave sustancial para mantener una buena comunicación y cooperación por ambas partes. Por esta razón, se les preguntó a los niños y a las niñas su sentir durante las clases virtuales y tal y como lo

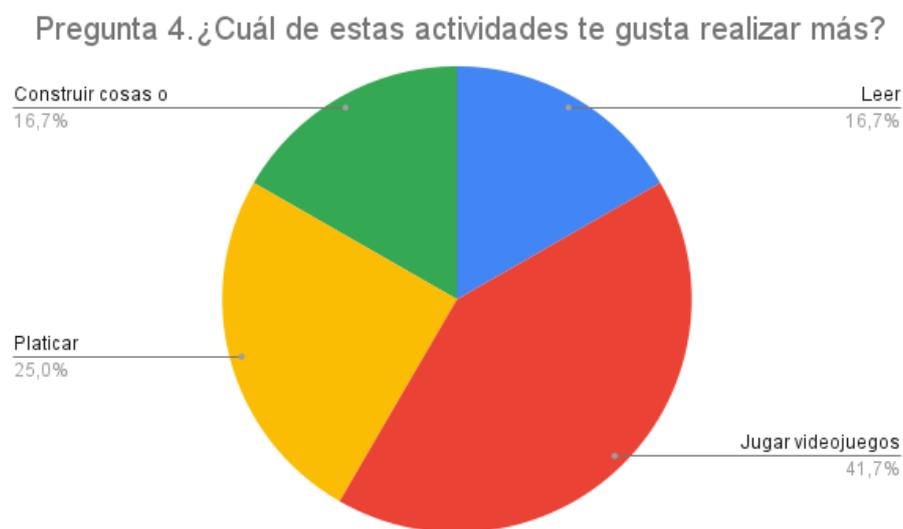
muestra la gráfica, el 58,3% dice sentirse feliz; el resto se divide en “*confundido*” (4 estudiantes) y “*triste*” (1 estudiante).



Las posibles respuestas para esta pregunta eran: “*Platicar y aprender de tus compañeros, compañeras y docente*”, “*ver y platicar con tus amigos o amigas*” y “*tener la posibilidad de realizar prácticas, dinámicas, trabajo en equipo o tener al docente para clarificar tus dudas*”. Y con el 50% de la población, la respuesta más elegida fue la primera, manifestando así la importancia de seguir manteniendo el afecto aún en clases online.

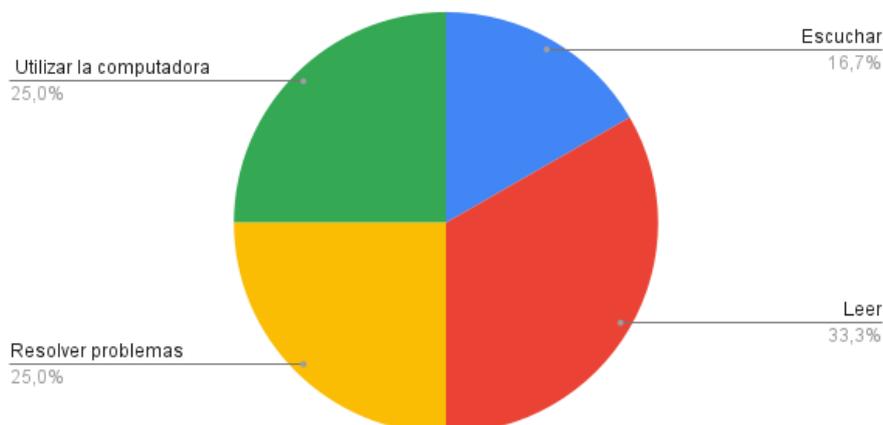


Como se observa en la gráfica, el 58,3% de los estudiantes prefieren las clases presenciales, no obstante, eso no es impedimento para que disfruten también de las clases online, debido a que el conocimiento de estos resultados puede hacer que se adapten ciertas actividades de la modalidad presencial a la virtual, logrando así el mismo nivel de aprendizaje.



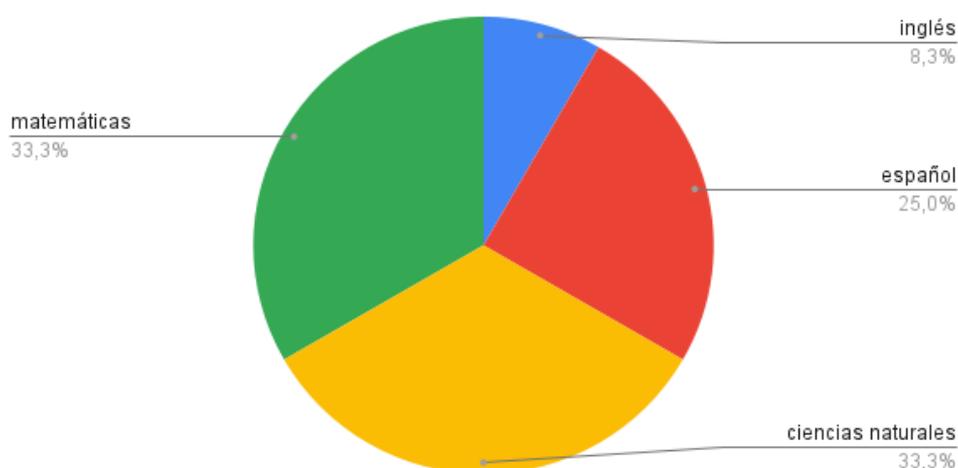
Cuando un docente conoce los gustos de su alumnado es más fácil coordinar con ellos actividades grupales e individuales, por esto mismo, se les preguntó a los niños y a las niñas sus preferencias, resultando así que el 41,7% disfrutaban más de *jugar videojuegos*.

Pregunta 5. De las tareas que te encarga tu maestra o maestro, ¿Cuál te gusta más?

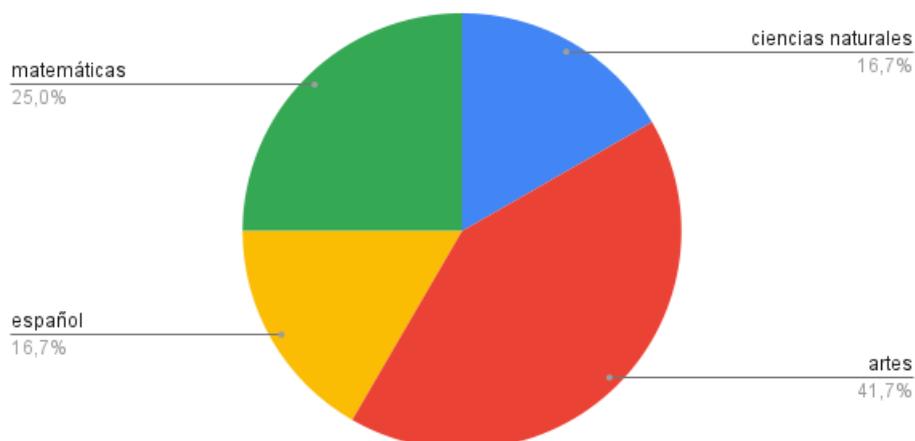


Al igual que la pregunta anterior, se consideró importante percatarse de los gustos del alumnado en cuanto a la elaboración de tareas, porque de este modo, el docente puede buscar actividades innovadoras que vayan con los gustos de estos últimos y lograr así, que sigan aprendiendo gustosamente. Y como se observa en la gráfica, la respuesta más popular fue “*leer*” con un 33,3%.

Pregunta 6. ¿Cuál de estas materias consideras que es más aburrida?

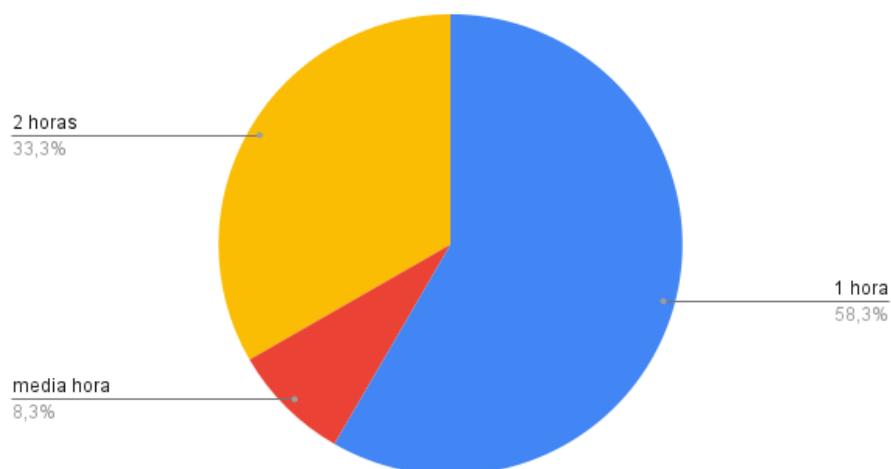


Pregunta 7. ¿Cuál de estas materias crees que es más interesante?

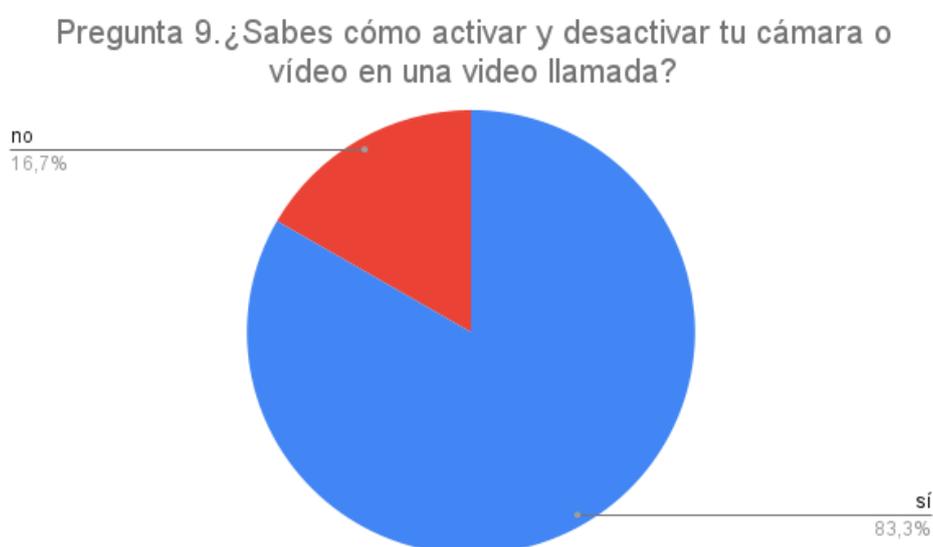


La pregunta número seis y siete se elaboraron con la intención de conocer las asignaturas más y menos favoritas de los estudiantes y de esta manera, recomendar a los docentes durante el taller, plataformas o aplicaciones educativas que les permitieran presentar los temas curriculares de una forma novedosa. Acorde a las gráficas anteriormente presentadas, la materia más aburrida es *ciencias naturales* y la más interesante es *artes y matemáticas*.

Pregunta 8. ¿Cuánto tiempo te gustaría pasar aprendiendo?

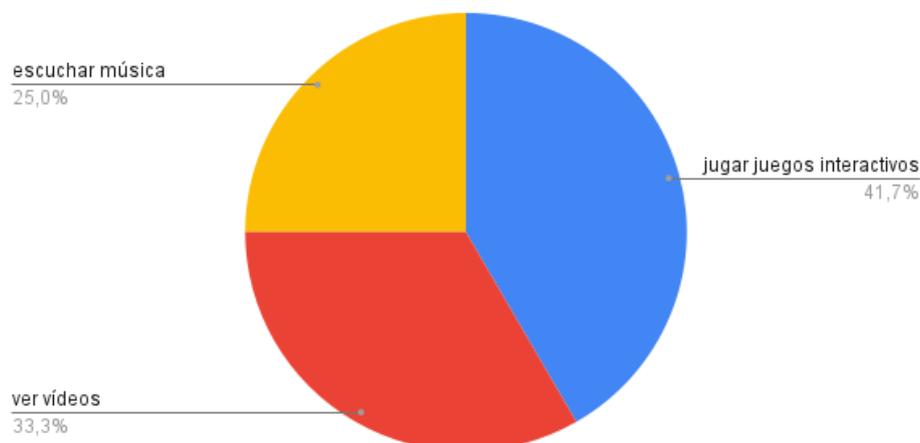


El tiempo que se destina a impartir una clase es crucial para mantener la atención y la participación del alumnado; por esto mismo se consideró importante preguntar cuanto tiempo les gustaría tener de clase para así, compartir los resultados con los docentes y planear en conjunto, mejores tiempos y actividades que impliquen a las TAC. Es así como el resultado final fue *1 hora* con un 58,3%.



La pregunta número nueve sirvió para indagar si los niños y las niñas conocían algo básico de las clases online: *activar* o *desactivar* la cámara y el audio durante una video llamada. Afortunadamente, el 83,3% contestó “sí”, lo que dio pie a hablar de otros aspectos enfocados a las TIC y TAC durante el mini taller.

Pregunta 10. ¿Cuál de estas actividades te gustaría realizar en tus clases a distancia?



Debido a que las clases en línea ofrecen otras posibilidades, se le preguntó al alumnado cuál de esas actividades les gustaría realizar en las clases virtuales. La respuesta más popular con un 41,7% fue “*jugar juegos interactivos*” y con un 33,3%, “*ver vídeos*” fue la segunda más popular.

Al tomar en cuenta estos resultados, los docentes pueden hacer uso de las plataformas educativas para satisfacer los gustos de los educandos mientras enseñan y aprenden.

CONCLUSIONES

La educación a distancia está repleta de estereotipos, muchos más malos que buenos, es por eso que este trabajo se elaboró con en el objetivo de capacitar a las docentes en cuanto a plataformas tecnológicas educativas se refiere, debido que a que, independientemente de las circunstancias, una buena clase online cumplirá con los mismos objetivos que una clase presencial.

Por esto mismo, después de concluir con la investigación documental en donde se indagó acerca de las diferentes teorías que sostenían a la educación en línea o de las diversas variables que afectaban a la correcta adaptación a dicha modalidad, tales como la motivación, el afecto, las tecnologías y las TAC'S, se decidió por aplicar dicho proyecto a través de un taller en un total de 20 horas.

Dicho taller contribuyó eficazmente al alcance de la hipótesis inicial, en virtud a que ahora las maestras y el maestro, son capaces de dominar diferentes aplicaciones tecnológicas enfocadas a la educación con mayor comodidad, aceptación y eficacia. Proponiendo y creando nuevas actividades didácticas que no sólo mejoran su desempeño laboral, sino que también contribuyen al aprendizaje de los mismos contenidos por parte de los alumnos y las alumnas.

Como bien es cierto, los padres y las madres de familia y el propio alumnado jugaron un papel fundamental en el alcance de los objetivos de este trabajo, por lo cual, se les impartió también a estos dos sectores un mini taller de 4 horas de duración.

En donde, la participación de estos grupos fue de gran valía; debido a que, el platicar sobre sus diferentes realidades de vida, abrió pasó a la cooperación y a la empatía genuina entre los agentes educativos y a su vez, conocer las preferencias del alumnado durante las clases online mejoró en gran medida la atención de los docentes a los alumnos, presentando actividades nuevas y novedosas.

Todos y cada uno de estos talleres propiciaron una buena colaboración y actualización digital para todos los involucrados que, sin duda alguna, ayudará en la posterioridad a enfrentar la modalidad online y también la mixta.

En suma, el presente proyecto de tesis de carácter mixto, ayudó a la ampliación de panoramas ya que el interactuar con los sujetos de estudio, se pudo conocer sus necesidades y preocupaciones sobre como ocupar las tecnologías en la educación. En consecuente, el conocer el desarrollo de cada uno de ellos, impulsó a que este trabajo cumpliera con su propósito de ser, puesto que tanto ellos como la investigadora han obtenido un buen resultado, considerando así la continuación de este proyecto.

RECOMENDACIONES

Las siguientes recomendaciones son escritas con base a la experiencia obtenida a lo largo de la elaboración y aplicación de este trabajo, tomarlas en cuenta enriquecerá la experiencia y los resultados esperados.

A las docentes:

1. Trabajar la motivación, ya que es un punto clave para el aprendizaje y la colaboración con sus iguales, al igual que la motivación intrínseca que es la que les permitirá continuar aprendiendo y esforzándose en el proceso.
2. Buscar un espacio y un tiempo exclusivo para el trabajo, puesto que la organización es primordial para la concentración en lo que se está realizando y en este modo, obtener buenos resultados.
3. Interactuar efectivamente con las plataformas y el contenido presentado en las sesiones, ya que eso ayudará al dominio de las mismas y las capacitará para su aplicación en la praxis educativa.
4. Continuar investigando sobre diversas plataformas tecnológicas que puedan contribuir a un efectivo proceso E-A, en vista de que todo está sujeto a innovación, por lo cual la actualización no se puede quedar atrás.
5. Compartir lo aprendido en virtud de que eso ayudará a la retención del conocimiento y a difusión del mismo. El animar a más docentes a actualizarse y aplicar nuevas formas de transmisión de conocimiento, siempre ayudará a que más niños y niñas disfruten el aprender en la modalidad online.

A los padres y a las madres de familia:

1. Colaborar eficazmente con los y las docentes del grupo mejorará en gran medida el aprendizaje de las alumnas y los alumnos, ya que la educación siempre será triangular, es decir, se necesita de la familia, los educandos y los maestros para que funcione.
2. Procurar conocer y aprender sobre las plataformas diarias que se utilizan en la modalidad online para que, en este sentido, el apoyo y el acompañamiento hacia sus hijas e hijos con respecto a la elaboración de tareas sea más amena y eficaz.
3. Agradecer y contribuir al trabajo docente, propiciando ideas y apoyando las propuestas de las maestras y los maestros, haciendo uso de la paciencia y la empatía para y con los educandos y profesores.

A los alumnos y a las alumnas:

1. Aprovechar cualquier recurso didáctico que se les presente en clase y reconocer el esfuerzo y dedicación de las docentes por elaborarlos.
2. Aprender a utilizar diferentes plataformas educativas les facilitará el proceso de aprendizaje al igual que la motivación intrínseca y extrínseca, tan necesaria para obtener aprendizajes significativos.

BIBLIOGRAFÍA

1. ALMA MATER, *Revista de la Universidad Autónoma de Guadalajara*, 2017. Tic, Tac, Tec, el sonido de las nuevas tecnologías. (304), pp.10-15. ~
2. Almenara, J. C., & Díaz, V. M. (2014). Miradas sobre la formación del profesorado en tecnologías de información y comunicación (TIC). *Enl@ ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 11(2), 11-24.
3. Almenara, J. C., Osuna, J. B., Cejudo, M. D. C. L., & Cabrera, C. Y. (2016). Redes sociales y Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación: aprendizaje colaborativo, diferencias de género, edad y preferencias. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (51).
4. Arancibia Herrera, M., & Pérez San Martín, H. (2002). Antecedentes conceptuales, tecnológicos y pedagógicos para la propuesta de un modelo educativo a distancia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (28), 157-164.
5. Aretio, L. G. Criterios teóricos para alimentar la práctica en educación a distancia1. *VEINTE VISIONES*, 53.
6. Aretio, L. G., Corbella, M. R., & Figaredo, D. D. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual* (p. 303). Ariel. *
7. Balladares Martínez, D. (2018). Uso de las tics en la enseñanza-aprendizaje en niños de educación inicial.
8. Burgos, J. B., Salvador, M. R. A., & Narváez, H. O. P. (2016). Del pensamiento complejo al pensamiento computacional: retos para la educación contemporánea. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, (21), 143-159.*
9. Cabero Almenara, J., & Martínez Gimeno, A. (2019). Las tecnologías de la información y comunicación y la formación inicial de los docentes: modelos y competencias digitales. **
10. Cabrol, M., & Severin, E. (2010). TICs en educación: una innovación disruptiva. *Aportes*, 2, 1-2.

11. Caccuri, V. (2013). Educación con TICS. Usershop.*
12. Carrión Ramos, R. V. (2020). Uso de las TAC y su relación con las competencias digitales en estudiantes de educación de una universidad pública.
13. Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213–234.
14. Córdova Granda, M. P. (2017). La pedagogía del afecto y su incidencia en el ambiente escolar de los estudiantes de primer año de educación básica de la escuela Luigi Galvani del cantón Quito (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
15. De Monterrey, T. (2016) *Edu Trends*, Gamificación. Observatorio de Innovación educativa del Tecnológico de Monterrey.
16. Dorrego, E. (2016). Educación a distancia y evaluación del aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (50).
17. Dubet, F. (2005). Los estudiantes. *Revista CPU-e*, (1), 2.
18. Falco, M. (2017). Reconsiderando las prácticas educativas: TICs en el proceso de enseñanza–aprendizaje. *Tendencias pedagógicas*. *
19. García Aretio, L. (1988). El aprender adulto ya distancia.
20. García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007, September). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. In SPDECE.
21. García, S. T. (2008). Pedagogía de la Afectividad: La afectividad en la educación que le apuesta a la formación integral, ir al núcleo del sujeto. *Tesis Psicológica*, (3), 12–23.

22. Graells, P. M. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. 3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 2(1).
23. Herrera, H. H. (2012). Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión. Revista reflexiones, 91(2).
24. Hurtado Talavera, F. J. (2020). La educación en tiempos de pandemia: los desafíos de la escuela del siglo XXI. REVISTA ARBITRADA DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES (44). Obtenido de [http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed, 44\(176-187\)](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed,44(176-187)).
25. Labrada, A. J. S., Lazo, L. T., & Sarduy, Y. V. B. (2014). La educación a distancia: potencialidades y retos en la formación continua de los profesionales. Didasc@lia: Didáctica y Educación, 5(4), 1-14.
26. Marquès, P. (2000). Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación. Recuperado de http://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/docentes_funciones.pdf.
27. Monsalve-Gómez, J. C. (2011). Importancia de la educación a distancia en la actualidad. Lámpsakos, (6), 20-22.
28. Montoya, M. S. R. (2013). Competencias docentes y prácticas educativas abiertas en educación a distancia. Lulu. com.
29. Mosquera, E. D. (2012). Estilos de aprendizaje. Eidos, (5), 5-

30. Padilla–Beltrán, J. E., Vega–Rojas, P. L., & Rincón–Caballero, D. A. (2014). Tendencias y dificultades para el uso de las TIC en educación superior. *Entramado*, 10(1), 272–295.
31. Rodríguez, E. M. R. (2017). Competencias didácticas–pedagógicas del docente, en la transformación del estudiante universitario. *Orbis: revista de Ciencias Humanas*, 13(37), 41–55.*
32. Rodríguez, M. A. (2009). Docencia en ambientes virtuales: nuevos roles y funciones. *Revista virtual universidad Católica del Norte*, 1(28).
33. Rodríguez, M. Á. V. (2017). Las TAC y los recursos para generar aprendizaje. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 771–777.
34. Roquet, G. (2006). Antecedentes históricos de la educación a distancia. CUAED. UNAM.
35. Ruiz Méndez, M. D. R. (2014). Análisis sociocultural, disciplinar y pedagógico de la docencia en educación a distancia.
36. Valarezo Castro, J. W., & Santos Jiménez, O. C. (2019). Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en la formación docente. *Conrado*, 15(68), 180–186. *
37. VALDÉS MONTECINOS, M., & GANGA–CONTRERAS, F. (2020). Educación a Distancia en Latinoamérica: Algunos antecedentes históricos de su desarrollo. *Educación*, 41(04).
38. Vera, M. S., & El Hamra, S. (2012). 1. Actitud de los docentes ante el uso de las TIC en el marco del Proyecto Canaima Educativo. *Revista EDUCARE–UPEL–IPB–Segunda Nueva Etapa 2.0*, 16(1), 4–26.

39. Villarreal-Villa, S., García-Guliany, J., Hernández-Palma, H., & Steffens-Sanabria, E. (2019). Competencias docentes y transformaciones en la educación en la era digital. *Formación universitaria*, 12(6), 3-14.

Páginas web:

1. UNICEF, M. (2020). Educación en tiempos de COVID-19. Recuperado 13 de octubre de 2020, de UNICEF, MÉXICO website: <https://www.unicef.org/mexico/educaci%C3%B3n-en-tiempos-de-covid-19>
2. Suárez, C. (2011). Educación e internet... mediadas por Vigotsky. Recuperado 24 de octubre de 2020, de Blogcued website: <http://blogcued.blogspot.com/2011/11/educacion-e-internet-mediadas-por.html>
3. Regader, B. (2015). La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. Recuperado 22 de octubre de 2020, de psicologiymente website: <http://blogcued.blogspot.com/2011/11/educacion-e-internet-mediadas-por.html>
4. La teoría del aprendizaje y el desarrollo de Lev Vygotski. (2018). Recuperado 24 de octubre de 2020, de EIDLE website: <https://blog.uclm.es/beatrizmartin/la-teoria-del-aprendizaje-y-el-desarrollo-de-lev-vygotski/>
5. Olguin, D. (2014). LA PEDAGOGÍA DEL AFECTO. Recuperado 13 de noviembre de 2020, de Daniel Olguin website: <http://danielolguin.com.ar/?p=1803>
6. Secretaría de Educación Pública. (s/f). Gob.mx. Recuperado el 25 de noviembre de 2020, de https://www.sep.gob.mx/wb/sep1/sep1_5_Vertientes/_rid/77

[20/_mto/3/_wst/maximized?url2print=%2Fwb%2Fsep1%2Fsep1_5_Vertientes&page=0&imp_act=imp_step3](https://sites.google.com/site/impactodelastecnologias1/-que-son-las-tics/tipos-de-tics)

7. Tipos de TICs - LAS TICS EN EL SIGLO XXI. (s/f). Google.com. Recuperado el 29 de noviembre de 2020, de <https://sites.google.com/site/impactodelastecnologias1/-que-son-las-tics/tipos-de-tics>

8. Alvarez, E. (2014, mayo 12). Características de las TIC. Estebancongafas.com; Esteban con Gafas. Recuperado el 28 de noviembre de 2020, de <https://estebancongafas.com/caracteristicas-tic/>

9. ACTIVIDAD 02 TIPOLOGÍA Y CARACTERÍSTICAS DE LAS TIC, TAC Y TEP. (s/f). Blogspot.com. Recuperado el 28 de noviembre de 2020, de <https://caracteristicasticstactep.blogspot.com/2019/09/actividad-02-tipologia-y.html>

10. Uso de las Redes sociales en Educación. (2016, marzo 30). Atavist.com. recuperado el 29 de noviembre de 2020 de <https://urjconline.atavist.com/uso-redes-sociales-educacion-2>

11. Méndez, A. (2013, diciembre 12). Motivación según autores. Euroresidentes.com. recuperado el 2 de enero de 2021 de <https://www.euroresidentes.com/empresa/motivacion/motivacion-segun-autores>

12. México, E. (2017, agosto 24). La motivación del alumno en entornos virtuales de aprendizaje. Redem.org. recuperado el 8 de enero de 2021 de <https://www.alfabetizaciondigital.redem.org/la-motivacion-del-alumno-en-entornos-virtuales-de-aprendizaje/>

ANEXOS



Objetivo: Conocer qué tipo de tecnologías ocupa el docente para el proceso de enseñanza aprendizaje y qué tan cómodo o cómoda se siente al utilizarlas.

Aplica: Perla Samantha Santiago Velázquez

Edad:

Fecha:

INSTRUCCIONES: Lee atentamente y responde según tu criterio.

1. ¿Con qué herramientas tecnológicas cuenta para utilizarlas en la enseñanza?

2. En escala del 1 al 5, ¿Qué tan capaz es para usar las tecnologías?
 - 1) Nada capaz
 - 2) Poco capaz
 - 3) Capaz
 - 4) Muy capaz
 - 5) Suficientemente capaz

3. ¿Conoce o ha ocupado algún programa como Kahoot!, Quizz, ente otros para fomentar el aprendizaje en sus alumnos?

4. ¿Con qué programa está más habituado o habituada para realizar presentaciones digitales?

5. ¿Sabe crear una cuenta de correo electrónico?

6. ¿Ha ocupado alguna vez WhatsApp, Facebook, Classroom, Google Meet etcétera para impartir una clase o compartir material educativo? Mencione que plataforma y describa brevemente cómo la usó.

7. ¿Ha creado o usado un aula virtual?
8. Antes de la pandemia provocada por el COVID 19, ¿Con qué frecuencia utilizaba los recursos electrónicos como medio para enseñar?
- a) Ninguna vez
 - b) De vez en cuando
 - c) Algunas veces
 - d) Siempre
9. ¿Qué tan cómodo o cómoda se siente utilizando plataformas digitales como medio para transmitir conocimiento?
- a) Nada cómodo
 - b) Un poco cómodo
 - c) Cómodo
 - d) Muy cómodo
10. ¿Ha tomado alguna capacitación sobre cómo usar las tecnologías educativas?
- a) Sí
 - b) No



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
 INCORPORADA A LA UNAM
 FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Objetivo: Conocer los horarios y recursos disponibles que el docente dispone para trabajar en las sesiones de actualización digital.

Aplica: Perla Samantha Santiago Velázquez

Nombre:

Edad:

INSTRUCCIONES: Lea cuidadosamente y elija o escriba la respuesta que más se adapte a usted.

1. ¿Cuenta con servicio de Internet en casa?
 - a) Sí
 - b) No

2. ¿Cuenta con computadora o laptop propia?
 - a) Sí
 - b) No

3. ¿Cuenta con Smartphone?
 - a) Sí
 - b) No

4. ¿Cuenta con un espacio exclusivo para trabajar?
 - a) Sí
 - b) No

5. Elija con una “x” los días en los que le gustaría trabajar las sesiones:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Domingo

6. De acuerdo con los días que eligió, escriba en que horario estaría disponible para trabajar:

	Mañana	Tarde	Noche
Lunes			
Martes			
Miércoles			

Jueves			
Viernes			
Domingo			

7. ¿sobre qué plataformas tecnológicas le gustaría aprender y por qué?



Objetivo: Descubrir las características y preferencias del docente y su grupo con respecto a sus gustos y comportamientos.

Aplica: Perla Samantha Santiago Velázquez

Edad: Nivel educativo:

Grado:

Fecha:

INSTRUCCIONES: Lea cuidadosamente y subraye con marca texto o escriba la respuesta que más se adapte a usted.

SOBRE USTED

1. ¿Cuál es su materia favorita a enseñar?
2. ¿Cuál es su materia menos preferida a enseñar?
3. ¿Cuál de estas aplicaciones le gusta ocupar más?
 - a) Facebook
 - b) Instagram
 - c) WhatsApp
 - d) YouTube
 - e) Candy Crush
4. ¿Cuál de estas aplicaciones no le gusta usar?
 - a) Facebook
 - b) Instagram
 - c) WhatsApp
 - d) YouTube
 - e) Candy Crush
5. ¿Imparte clases a través de alguna plataforma online?
 - a) Sí
 - b) No
 - c) A veces

6. Antes de las clases online, ¿cuál de estos materiales didácticos ocupaba más en su salón de clases?
- a) Presentaciones con diapositivas
 - b) Carteles
 - c) Dinámicas
 - d) Juegos de mesas
 - e) Otro:
7. ¿Disfruta implementar plataformas tecnológicas en sus clases? ¿por qué?
- a) Sí
 - b) No
 - c) A veces
8. En su práctica educativa usted es:
- a) Entusiasta
 - b) Relajado
 - c) Dinámico
 - d) Anacrónico
 - e) Innovador
9. Usualmente las tareas que deja en sus clases son sobre:
- a) Exposiciones
 - b) Trabajos manuales
 - c) Resúmenes y lecturas
 - d) Experimentos
 - e) Una combinación de todas las anteriores, pero siguiendo una línea innovadora.
10. Dentro de su praxis educativa algunas veces usted:
- a) No logra ver todos los temas planeados
 - b) Tiene problemas para mantener un buen control de su grupo
 - c) No recibe las tareas que ha dejado

SOBRE SU GRUPO:

11. ¿Cuántos estudiantes tiene a su cargo?
12. ¿Cuántos de ellos logran conectarse a su clase online?

13. ¿La mayoría de sus estudiantes cuentan con Internet en casa?
14. ¿Qué actividad disfrutan más realizar sus alumnos y alumnas?
- a) Dibujar
 - b) Leer
 - c) Jugar
 - d) Responder problemas matemáticos
 - e) Ver vídeos, series o dibujos.
 - f) Hablar



Objetivo: Indagar sobre la función de la familia en el aprendizaje del alumno o alumna con respecto a la nueva modalidad de enseñanza online.

Aplica: Perla Samantha Santiago Velázquez

Edad: ocupación:

Sexo: nivel de estudios:

Instrucciones: lea cuidadosamente y responda lo que se le pide

1. ¿Cuántas hijas o hijos tiene estudiando?
2. ¿Cuenta con Internet en casa o datos móviles?
3. ¿Cuenta con computadora, laptop, Tablet o celular?
Escriba cual o cuales:
4. ¿Cuántas veces logra que su hija o hijo se conecte a las clases online?
5. ¿Cuánto tiempo dispone para ayudarle a su hijo o hija a realizar las tareas escolares?
 - a) Una hora
 - b) Dos horas o más
 - c) Menos de una hora
 - d) No dispongo de tiempo
6. ¿Qué actividad se le complica más realizar con su hijo o hija?
 - a) La elaboración de videos
 - b) Trabajos manuales
 - c) Ejercicios matemáticos o de lectura
 - d) Investigaciones
7. ¿Sabe cómo acceder a plataformas como Zoom, Classroom, GoogleMeet, entre otros?
 - a) Sí
 - b) No
8. ¿Cuál de estos medios ocupa más para comunicarse?
 - a) WhatsApp
 - b) Messenger

- c) Mensaje de texto
- d) Llamadas telefónicas

9. ¿Qué no le gusta de la modalidad online?

10. ¿Considera que necesita una guía sobre cómo ocupar diversas plataformas tecnológicas?

- a) Sí
- b) No

11. Seleccione la opción que más se adapte a usted:

- a) Usualmente pierdo la paciencia al acompañar a mi hijo o hija en la realización de sus tareas escolares.
- b) No cuento con los recursos para que mi hijo o hija acceda a las clases online
- c) Me gusta motivar a mi hijo o hija y al docente con respecto a su enseñanza y aprendizaje online.
- d) No comprendo claramente las instrucciones dadas por el docente respecto a las actividades a realizar.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Objetivo: Percibir la evolución del docente respecto a sus habilidades tecnológicas.

Aplica: Perla Samantha Santiago Velázquez

Edad:

Fecha:

INSTRUCCIONES: Lea con atención cada afirmación y marque con una (✓) la opción que más se adapte a usted en donde:

1 = NADA

2 = LIGERAMENTE

3 = UN POCO

4 = MUCHO

5 = TOTALMENTE

Afirmaciones	1	2	3	4	5
1. Conozco más de una plataforma online en donde puedo crear presentaciones digitales.					
2. Puedo crear juegos educativos como medio de evaluación.					
3. Sé cómo crear revistas, infografías o mapas digitales.					
4. Uso vídeos, cortos de caricaturas o series para reforzar algún tema.					
5. Logro emplear dinámicas en la modalidad online.					
6. Propongo a mis estudiantes actividades creativas.					
7. Puedo crear cómics o					

historietas educativas.					
8. Sé cómo crear o compartir Podcast educativos					
9. He mejorado significativamente mis habilidades y conocimientos tecnológicos.					
10. Creo cuestionarios o exámenes en forma de formularios de Google.					



Objetivo: Descubrir las preferencias de los estudiantes respecto a su aprendizaje online o presencial.

Aplica: Perla Samantha Santiago Velázquez

Edad:

Instrucciones: Lee correctamente y escribe, subraya o colorea según tus preferencias.

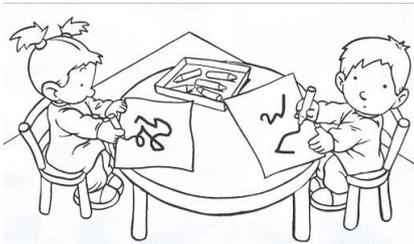
1. Cuando estoy en clases virtuales me siento:



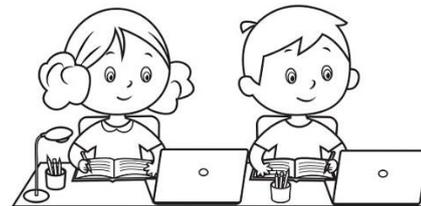
2. ¿Qué es lo que más extrañas de asistir a la escuela?

- Ver y platicar con tus amigos o amigas
- Platicar y aprender de tus compañeros, compañeras y docente.
- Tener la posibilidad de realizar prácticas, dinámicas, trabajo en equipo o tener al docente para clarificar tus dudas.

3. ¿Qué modalidad educativa disfrutas más?



Presencial



online

4. ¿Cuál de estas actividades te gusta realizar más?

- Jugar videojuegos
- Leer
- Platicar
- Construir cosas o practicar algún deporte

5. De las tareas que te encarga tu maestra o maestro, ¿cuál te gusta más?



Leer



Escuchar



Resolver
problemas
Matemáticos



Utilizar la
computadora

6. ¿Cuál de estas materias consideras que es más aburrida?

- a) Español
- b) Matemáticas
- c) Artes
- d) Ciencias Naturales
- e) Inglés

7. ¿Cuál de estas materias crees que es más interesante?

- a) Español
- b) Matemáticas
- c) Artes
- d) Historia
- e) Inglés

8. ¿Cuánto tiempo te gustaría pasar aprendiendo?

- a) Media hora
- b) Una hora
- c) Dos horas

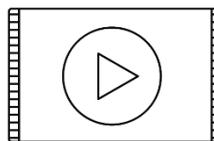
9. ¿Sabes cómo activar y desactivar tu cámara o vídeo en una video llamada?

- a) Sí
- b) No

10. ¿Cuál de estas actividades te gustaría realizar en tus clases a distancia?



Jugar juegos
interactivos



Ver



Escuchar música
o podcasts



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Planeación didáctica		
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez	Taller: Digitalízate Taller de Actualización digital Docente	
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 12	Lugar y fecha:
Sesión: 1		

Nombre de la actividad: Nueva normalidad: Clases online	
Método o técnica: método activo y técnica interrogativa	
Evaluación: oral (al compartir opiniones dentro del taller)	Objetivo de aprendizaje: Al finalizar la sesión, los docentes lograrán identificar los puntos a considerar durante las clases online mediante la ejecución de un ejercicio oral.
Tiempo: 2:00 horas	

Situación didáctica	
Materiales didácticos:	Apertura:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web. 	<p>La expositora iniciará con una dinámica de presentación titulada “Las letras de mi nombre”, en la cual les pedirá a los participantes que cuenten las letras que conforman su nombre, posterior a eso, la expositora dará consignas dependiendo el número de letras que cada participante tenga. Al final, cada participante revelará su nombre y la expositora se presentará a sí misma.</p>
	Desarrollo
	<p>Después de la dinámica de presentación, la expositora lanzará una pregunta inicial a los participantes “¿Realmente estaba preparada o preparado para impartir clases online?” con la cual se buscará propiciar un sano conversatorio acerca de las experiencias y opiniones acerca de la nueva modalidad online impuesta por el COVID 19.</p> <p>A continuación, la expositora presentará diapositivas y un mapa mental en donde explicará los puntos clave para desarrollar una mejor clase en línea, también hablará sobre las funciones básicas como <i>compartir pantalla, crear una clase o un grupo de difusión en WhatsApp, como crear un correo electrónico.</i></p>
	Cierre

Seguido a eso, la expositora pedirá opiniones, de no haberlas, llevará a cabo junto con los participantes, un ejercicio de estiramiento con el propósito de relajar al público.

La expositora concluirá la sesión con un recuento de lo más importante durante la sesión (comentarios y contenido), posteriormente se despedirán y desconectarán de la plataforma GoogleMeet.

Bibliografía

Gil editores. (s.f.). 500 dinámicas grupales. Colombia: Autor



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Planeación didáctica		
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez	Taller: Digitalízate Taller de Actualización digital Docente	
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 12	Lugar y fecha:
Sesión: 2		

Nombre de la actividad: Reinventando mis presentaciones	
Método o técnica: método activo	
Evaluación: Tiempo: 2:00 horas	Objetivo de aprendizaje: Al finalizar la sesión, los docentes conocerán algunas plataformas tecnológicas que les permitirán crear presentaciones más dinámicas y estéticas.

Situación didáctica

Materiales didácticos:	Apertura:
<ol style="list-style-type: none"> 1) Computadora 2) Internet 3) Libreta u hojas de papel (opcional). 4) Lapiceros o lápices (opcional). 5) Auriculares. (opcional). 6) Cámara web. 	La expositora saludará a los docentes y mostrará interés en ellos preguntándoles por su día o actividades, posterior a eso, los introducirá al tema. “¿Por qué elaborar unas diapositivas llamativas para mis alumnos y alumnas?”.
	Desarrollo
	Una vez introducido el tema, la expositora preguntará a los docentes con qué frecuencia y cómo elaboran sus diapositivas o si consideran que su uso es importante en la actualidad. Posterior a eso, la expositora les presentará algunos puntos clave para diseñar buenas diapositivas y mostrará cómo crear algunas presentaciones en CANVA. Aunado a eso, luego de un break de 5 minutos, la expositora mostrará también como utilizar Genially con la misma finalidad.
	Cierre
La expositora realizará con los docentes un ejercicio de relajación. Al término de este, comentará cuál será la “evaluación” o evidencia de la segunda sesión de no haber dudas o comentarios, se despedirán y saldrán de la sesión en GoogleMeet.	

Bibliografía

Pymes, R. P. (2020, enero 23). Cómo hacer una buena presentación, los 10 pasos para presentar con éxito. Recursosparapymes.com. <https://recursosparapymes.com/como-hacer-una-buena-presentacion-los-10-pasos-para-presentar-con-exito/>

Ver Todas las Entradas, de L. H. C. →. (2016, noviembre 30). 10 consejos para hacer buenas presentaciones en PowerPoint. Interdominios.com. <https://blog.interdominios.com/10-consejos-para-hacer-buenas-presentaciones-en-powerpoint/>



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Planeación didáctica	
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez	Taller: Digitalízate Taller de Actualización digital Docente
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 12
Sesión: 3	Lugar y fecha:

Nombre de la actividad: jugando, enseñando y aprendiendo.	
Método o técnica: método activo	
Evaluación: Tiempo: 2:00 horas	Objetivo de aprendizaje: Al finalizar la sesión, los docentes serán capaces de crear juegos educativos y aplicarlos a modo de retroalimentación o evaluación.

Situación didáctica	
Materiales didácticos: 1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web.	Apertura: La expositora saludará a los docentes y elegirá aleatoriamente a algunos participantes para exponer sus evidencias y retroalimentarles sobre las mismas, a su vez les cuestionará sobre la experiencia que tuvieron acerca de la sesión anterior y finalmente los introducirá al tema. “¿Para qué y por qué evaluar y retroalimentar a nuestros alumnos y alumnas?”.
	Desarrollo: La expositora presentará algunas infografías en donde explicará la importancia de retroalimentar y evaluar de manera más dinámica a los estudiantes. Posterior a eso y si no hay comentarios o dudas, enseñará como hacer juegos educativos en las plataformas: Kahoot!, Quiz y Wordwall y Bamboozle.
	Cierre: La expositora dará cinco minutos de descanso, posterior a eso, “evaluará” a los docentes acerca de lo aprendido a través de un Kahoot! Y elegirá de manera aleatoria a tres integrantes que presentarán evidencias. Si no hay dudas, se despedirán y saldrán de la reunión de Google Meet.

Bibliografía

La importancia de la retroalimentación. (s/f). Edu.uy. Recuperado el 27 de febrero de 2021, de <https://caes.ort.edu.uy/49731/23/la-importancia-de-la-retroalimentacion.html>

InGenio Learning. (2020, septiembre 4). Importancia de la retroalimentación en la educación ¿Cómo damos mentoría en InGenio Learning? Edu.pe. <https://ingenio.edu.pe/retroalimentacion-en-la-educacion/>

La evaluación y su importancia en la educación. (s/f). Com.mx. Recuperado el 28 de febrero de 2021, de <https://educacion.nexos.com.mx/?p=1016>



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA**



Planeación didáctica		
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez		Taller: Digitalízate Taller de Actualización digital Docente
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 12	Lugar y fecha:
Sesión: 4		

Nombre de la actividad: Pruebas en el tiempo I	
Método o técnica: método activo	
Evaluación:	Objetivo de aprendizaje:
Tiempo: 2:00 horas	Al finalizar la sesión, los docentes serán capaces de editar y crear vídeos con fines educativos.

Situación didáctica	
Materiales didácticos:	Apertura:
1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web.	La expositora saludará a los docentes y les hará preguntas a modo de inducción tales como “¿te gusta ver vídeos cortos o largos?, ¿sobre qué temas te gusta ver vídeos?, ¿alguna vez quisiste o has realizado algún video de despedida”?
	Desarrollo
	Una vez finalizada la ronda de preguntas, la expositora presentará con un mapa mental, los beneficios de utilizar medios audiovisuales en la educación. Posterior a eso, preguntará si hay dudas, opiniones o experiencias acerca del uso de estos recursos. Finalmente, mostrará cómo utilizar Tik Tok y Powtoon con el objetivo de crear vídeos entretenidos para los alumnos y las alumnas.
	Cierre
	La expositora recabará opiniones acerca de ambas aplicaciones previamente vistas, posteriormente pedirá a los docentes grabar algún vídeo de máximo dos minutos para utilizarlo en la siguiente sesión. Posterior a eso, se despedirán y saldrán de la reunión de GoogleMeet.

Bibliografía
Audiovisuales en el aula. (2017, Mayo 24). Recuperado el 1 de marzo, 2021, de Aikaeducacion.com website: http://www.aikaeducacion.com/tendencias/audiovisuales-en-el-aula/



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA**



Planeación didáctica		
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez	Taller: Digitalízate Taller de Actualización digital Docente	
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 12	Lugar y fecha:
Sesión: 5		

Nombre de la actividad: Pruebas en el tiempo II	
Método o técnica: método activo	
Evaluación:	Objetivo de aprendizaje:
Tiempo: 2:00 horas	Al finalizar la sesión, los docentes serán capaces de editar y crear vídeos con fines educativos.

Situación didáctica	
Materiales didácticos:	Apertura:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web. 	La expositora saludará a los docentes y les preguntará acerca de sus experiencias grabando los vídeos o conociendo las apps previamente presentadas.
	Desarrollo
	La expositora mostrará cómo utilizar dos aplicaciones más para la creación y edición de vídeos: InShot y CANVA. Posterior a ello, dará una hora a los docentes para crear o editar su vídeo en alguna de las aplicaciones mostradas en ambas sesiones. Finalmente, la expositora elegirá aleatoriamente tres docentes para que muestren su vídeo.
	Cierre
	Los docentes y expositora participaran en la retroalimentación y a su vez comentarán los retos que pasaron al usar estas apps. Mandaran sus evidencias a la expositora y se despedirán, después de eso, saldrán de la reunión de GoogleMeet.

Bibliografía
Audiovisuales en el aula. (2017, Mayo 24). Recuperado el 1 de marzo, 2021, de Aikaeducacion.com website: http://www.aikaeducacion.com/tendencias/audiovisuales-en-el-aula/



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Planeación didáctica		
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez		Taller: Digitalízate Taller de Actualización digital Docente
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 12	Lugar y fecha:
Sesión: 6		

Nombre de la actividad: Haciendo y diseñando un cómic y una revista	
Método o técnica: método activo	
Evaluación:	Objetivo de aprendizaje:
Tiempo: 2:00 horas	Al finalizar la sesión, los docentes sabrán cómo crear cómics o revistas digitales con fines educativos.

Situación didáctica

Materiales didácticos:	Apertura:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web. 	La expositora saludará a los docentes y les preguntará acerca de sus experiencias en la sesión pasada. Posterior a eso, los inducirá al tema con la pregunta “¿Alguna vez dejaron de tarea realizar una historieta o un cómic?”
	Desarrollo
	A continuación, la expositora expondrá por medio de un vídeo, algunas razones por las cuales la creación de historietas podría beneficiar la enseñanza de los docentes y el aprendizaje de los alumnos. A su vez, hablará de las revistas digitales y presentará un cuadro PNI del mismo. Posterior a eso, la expositora les enseñará a utilizar Pixton, como medio para elaborar cómics educativos y Flipsnack para crear revistas. Después se les dará a los docentes 40 minutos para elaborar un cómic o revista de un tema de su agrado.
	Cierre
	La expositora marcará cuando se haya acabado el tiempo y preguntará, aleatoriamente a dos participantes acerca de sus experiencias. Después les pedirá a los docentes que manden sus evidencias, se despedirá y saldrán de la sesión de GoogleMeet.

Bibliografía

Sesión 6: Los cómics en la educación. (2021, marzo 26). Recuperado el 26 de marzo de 2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=dTHDbkHqMtc>



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA**



Planeación didáctica		
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez	Taller: Digitalízate Taller de Actualización digital Docente	
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 12	Lugar y fecha:
Sesión: 7		

Nombre de la actividad: ¿Qué tengo que decir?	
Método o técnica: método activo	
Evaluación: Tiempo: 2:00 horas	Objetivo de aprendizaje: Al finalizar la sesión, los docentes estarán capacitados para crear podcasts o material auditivo con fines didácticos.

Situación didáctica	
Materiales didácticos:	Apertura:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web. 	La expositora saludará a los participantes y dará una pequeña retroalimentación acerca de las evidencias anteriormente enviadas. Después de esto, introducirá a los participantes al tema basándose en algunas preguntas para así, indagar sobre los conocimientos previos que se tienen sobre los podcast.
	Desarrollo
	Una vez introducido el tema, la expositora presentará a través de fichas digitales, las características más importantes del podcast. También presentará un mapa mental en donde se expondrán los beneficios de aplicarlos a la educación. Una vez hecho esto, enseñará a los docentes como utilizar Audacity y Anchor.
	Cierre
	Para finalizar, la expositora pedirá a los docentes hacer un pocas sobre cualquier tema sin límite de minutos, pero excediendo los 10 minutos. En caso de no haber dudas o comentarios, los docentes y la expositora se despedirán y saldrán de la reunión de GoogleMeet.

Bibliografía
¿Quieres aprender más sobre el tema podcast?: 4. Características y formatos del podcast. (s/f). Recuperado el 27 de marzo de 2021, de Unam.mx website: https://induccion.educatic.unam.mx/mod/book/view.php?id=769&chapterid=264



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Planeación didáctica		
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez		Taller: Digitalízate Taller de Actualización digital Docente
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 12	Lugar y fecha:
Sesión: 8		

Nombre de la actividad: ¡Selfie time!	
Método o técnica: método activo	
Evaluación:	Objetivo de aprendizaje:
Tiempo: 2:00 horas	Al finalizar la sesión, los docentes serán capaces de utilizar las redes sociales como herramienta educativa.

Situación didáctica

Materiales didácticos:	Apertura:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web. 	La expositora saludará a los docentes y los inducirá al tema de las redes sociales con una dinámica titulada “yo nunca nunca”, en dónde cada docente deberá mencionar algo que “nunca” haya hecho en alguna red social. Posterior a eso, la expositora les preguntará cuáles son sus redes sociales favoritas y por qué.
	Desarrollo
	A continuación, la expositora les presentará un vídeo corto en dónde les hablará de los beneficios de las redes sociales en la educación. Posterior a eso, les enseñará a utilizar Facebook, Instagram, YouTube y WhatsApp de forma más educativa.
	Cierre
	Para concluir, la expositora pedirá a los docentes puntos de vista sobre las redes sociales, harán un ejercicio de relajamiento, se despedirán y saldrán de la sesión de GoogleMeet.

Bibliografía

Florido, M. (2016, 11 marzo). Ventajas y desventajas de las redes sociales en la educación. Blog de Marketing Online y Social Media. <https://online.ucv.es/marketing/ventajas-y-desventajas-de-las-redes-sociales-en-la-educacion/>



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA**



Planeación didáctica	
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez	Taller: Digitalízate Taller de Actualización digital Docente
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 12
Sesión: 9	Lugar y fecha:

Nombre de la actividad: Recursos y más recursos	
Método o técnica: método activo	
Evaluación: Tiempo: 2:00 horas	Objetivo de aprendizaje: Al finalizar la sesión, los docentes serán capaces de crear diversos materiales didácticos digitales, con los cuales, facilitarán su proceso E-A.

Situación didáctica

Materiales didácticos:	Apertura:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web. 	La expositora saludará a los docentes y les preguntará sobre las múltiples necesidades que tienen durante sus prácticas pedagógicas. Ya sea necesidad de exámenes, recursos didácticos o materiales de estudio, etcétera.
	Desarrollo
	Después de ello, la expositora compartirá con los docentes, una serie de aplicaciones o plataformas que podrían ayudarlos a satisfacer esas necesidades, tales como: GoConqr, Google Formularios, JSpuzzles, Yana, Pinterest, Plant nanny, etcétera. De las cuales, la expositora recalcará sólo el lado pedagógico de estas anteriores.
	Cierre
	Para finalizar, la expositora preguntará si hay dudas o comentarios acerca de las apps. De no haberlas, harán un ejercicio de relajación, se despedirán y saldrán de la clase de GoogleMeet.

Bibliografía

.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Planeación didáctica	
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez	Taller: Digitalízate Taller de Actualización digital Docente
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 12
Sesión: 10	Lugar y fecha:

Nombre de la actividad: Lo que yo aprendí fue...	
Método o técnica: método activo	
Evaluación: Tiempo: 2:00 horas	Objetivo de aprendizaje: Al finalizar la sesión, los docentes poseerán una mejor habilidad tecnológica cuanto a plataformas digitales orientadas a la educación.

Situación didáctica

Materiales didácticos:	Apertura:
1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web.	La expositora saludará a los docentes, los organizará en equipos y les aplicará una evaluación creada en Bamboozole, con la finalidad de conocer que tanto aprendieron en cuanto a teoría.
	Desarrollo
	Una vez terminada la actividad, la expositora dará una retroalimentación, revisarán juntos algunas evidencias del taller y escuchará las opiniones finales de los participantes.
	Cierre
	A modo de cierre, la expositora les pedirá a los participantes realizar una autoevaluación sobre lo que ahora son capaces de hacer. Después de eso, la expositora se despedirá y saldrán de la reunión de Google meet.

Bibliografía

.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Planeación didáctica		
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez		Taller: La unión hace la fuerza
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 2	Lugar y fecha:
Sesión: 1		

Nombre de la actividad: Trabajando juntos	
Método o técnica: método activo	
Evaluación: Tiempo: 2:00 horas	Objetivo de aprendizaje: Al finalizar la sesión, los padres y las madres de familia conocerán a grandes rasgos, el papel fundamental que deben asumir en el actual proceso E-A

Situación didáctica	
Materiales didácticos:	Apertura:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web. 	La expositora saludará a los participantes, se presentará a sí misma y les pedirá a los padres y madres de familia que se presenten y mencionen sus ocupaciones, sus nombres, cuantos hijos o hijas tienen estudiando y sobre todo, qué problemáticas están pasando ante el cierre de escuelas debido al COVID 19
	Desarrollo
	Una vez terminada la actividad, la expositora presentará por medio de diapositivas, el papel de los padres y de las madres dentro de la educación y también, algunos consejos para realizar las tareas con sus hijas o hijos. A su vez, hablarán de empatía y cooperación entre ellos y los docentes.
	Cierre
	A modo de cierre, la expositora les pedirá a los participantes hacer un breve autoanálisis acerca de sus actitudes hacia sus hijos o hijas y docentes. También pedirá que comenten que les ha parecido la información y si tienen dudas, de no haberlas, se despedirán y saldrán de la sesión de GoogleMeet.

Bibliografía
Quezado, S. R. (2020). Educación en tiempos de Covid-19. Odontología Activa Revista Científica, 5(2), I-II.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Planeación didáctica		
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez		Taller: La unión hace la fuerza
Participantes: 10 participantes mixtos	Número de sesiones: 2	Lugar y fecha:
Sesión: 2		

Nombre de la actividad: Lo que yo aprendí fue...	
Método o técnica: método activo	
Evaluación:	Objetivo de aprendizaje:
Tiempo: 2:00 horas	Al finalizar la sesión, los padres y las madres de familia conocerán aspectos básicos de la tecnología aplicada a la educación.
Situación didáctica	

Materiales didácticos:	Apertura:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web. 	La expositora saludará a los participantes y realizarán una dinámica titulada...
	Posterior a eso, la expositora los introducirá al tema con una pregunta detonante “¿La tecnología nos facilita o nos complica la vida?”, con la cual se pretende conocer su postura acerca de la tecnología.
	Desarrollo
	Una vez terminada la actividad, la expositora les comentará la importancia de tener dominio de diversas plataformas o aparatos digitales con el objetivo de “facilitar” o mejorar las experiencias cotidianas, ahora, enfocadas a la educación online. Seguido a esto, la expositora les enseñara como usar algunas aplicaciones como CANVA, CamScanner, WhatsApp, Gmail y Hotmail, entre otros.
	Cierre
	A modo de cierre, la expositora les pedirá a los participantes interactuar, en sus posibilidades con dichas aplicaciones para después, comentar en la sesión sus impresiones o disgustos respecto a ellas. Se dará una breve retroalimentación, se despedirán y saldrán de la plataforma GoogleMeet.

Bibliografía



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
 INCORPORADA A LA UNAM
 FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Planeación didáctica		
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez		Taller: Conozco, aprendo y comparto
Participantes: 12 participantes mixtos	Número de sesiones: 2	Lugar y fecha:
Sesión: 1		

Nombre de la actividad: conociendo a la tecnología	
Método o técnica: método activo	
Evaluación:	Objetivo de aprendizaje:
Tiempo: 2:00 horas	Al finalizar la sesión, los estudiantes conocerán aspectos básicos de la tecnología orientada a la educación.

Situación didáctica

Materiales didácticos:	Apertura:
1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web.	La expositora saludará a participantes y les aplicará una dinámica de presentación titulada “me pica”. Así mismo, platicará con ellos acerca de sus experiencias teniendo clases en la modalidad a distancia.
	Desarrollo
	Después de haber hablado sobre sus experiencias, la expositora les hablará sobre las paginas a las que pueden acceder para realizar diversas actividades e igual, les enseñará a cómo utilizar plataformas como Zoom, Google Meet y páginas como doslourdes.com o arbolabc.com
	Cierre
	A modo de cierre, la expositora les pedirá a los participantes interactuar en medida de sus posibilidades con las plataformas ya presentadas y les pedirá que contesten una encuesta previamente elaborada. Se despedirán y saldrán de la plataforma de google Meet.

Bibliografía

https://www.doslourdes.net/ https://arbolabc.net/
--



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C
INCORPORADA A LA UNAM
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



Planeación didáctica	
Expositora: Perla Samantha Santiago Velázquez	Taller: Conozco, aprendo y comparto
Participantes: 12 participantes mixtos	Número de sesiones: 2
Sesión: 2	Lugar y fecha:
Nombre de la actividad: Lo que yo aprendí fue...	
Método o técnica: método activo	
Evaluación:	Objetivo de aprendizaje: Al finalizar la sesión, los estudiantes conocerán aspectos básicos de la tecnología orientada a la educación.
Tiempo: 2:00 horas	
Situación didáctica	
Materiales didácticos:	Apertura:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Internet 3. Libreta u hojas de papel (opcional). 4. Lapiceros o lápices (opcional). 5. Auriculares. (opcional). 6. Cámara web. 	La expositora saludará a los participantes y aplicará la dinámica de “dibujos a ciegas”, una vez terminada la actividad, todos mostrarán sus dibujos y hablarán de su sentir acerca de las clases y las plataformas mostradas anteriormente.
	Desarrollo
	Una vez terminada la actividad, la expositora hablará de las diversas maneras en la que los estudiantes pueden aprovechar la tecnología para la educación y también los animará a ser cooperativos con sus docentes durante las clases online.
	Cierre
	A modo de cierre, la expositora les pedirá a los participantes elegir uno de los juegos que aparecen en arbolabc.com para jugar en conjunto, luego de eso, se despedirán y saldrán de la sesión de Google Meet.
Bibliografía	
https://www.doslourdes.net/ https://arbolabc.net/	

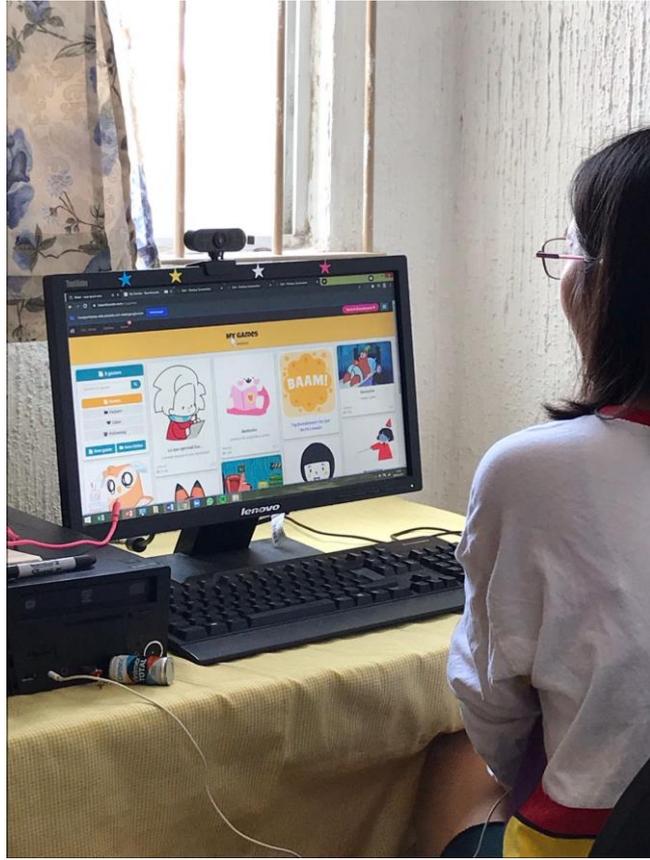


Ilustración 1 La expositora en su espacio de trabajo aplicando dinámicas en su taller.

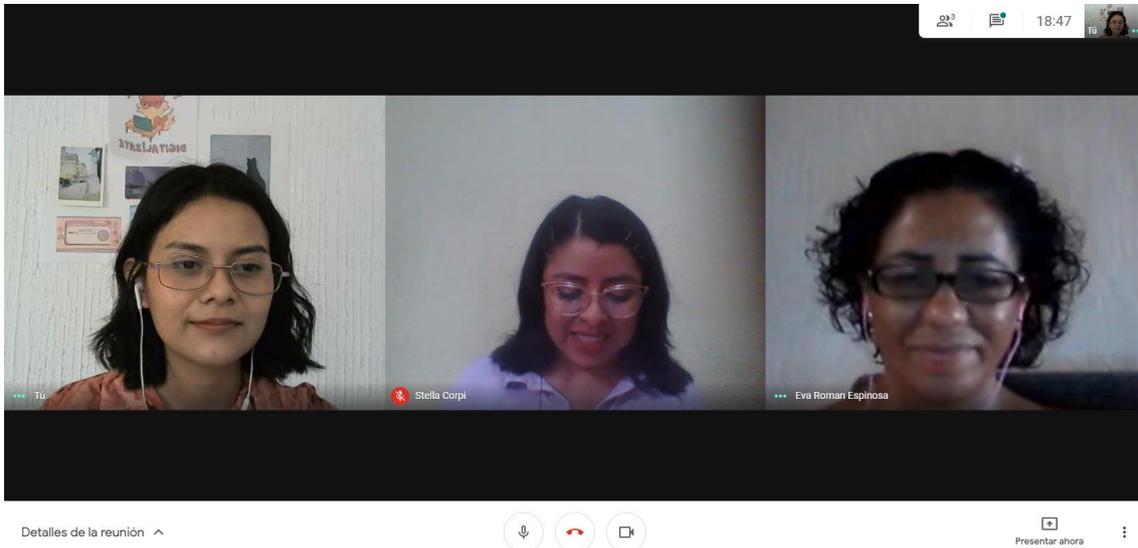


Ilustración 2 Taller digitalízate grupo A

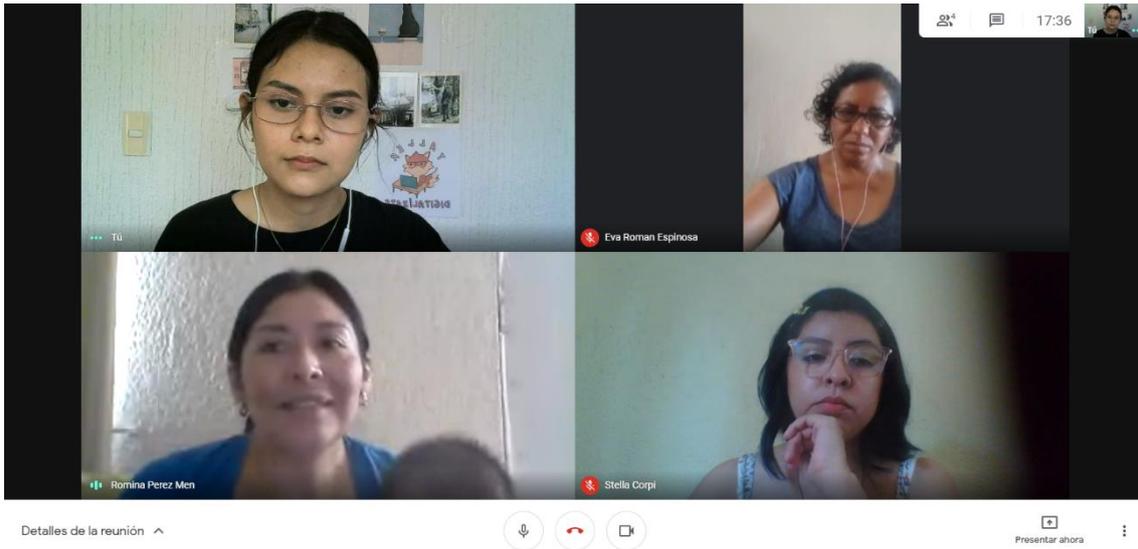


Ilustración 3 Taller digitalízate grupo A

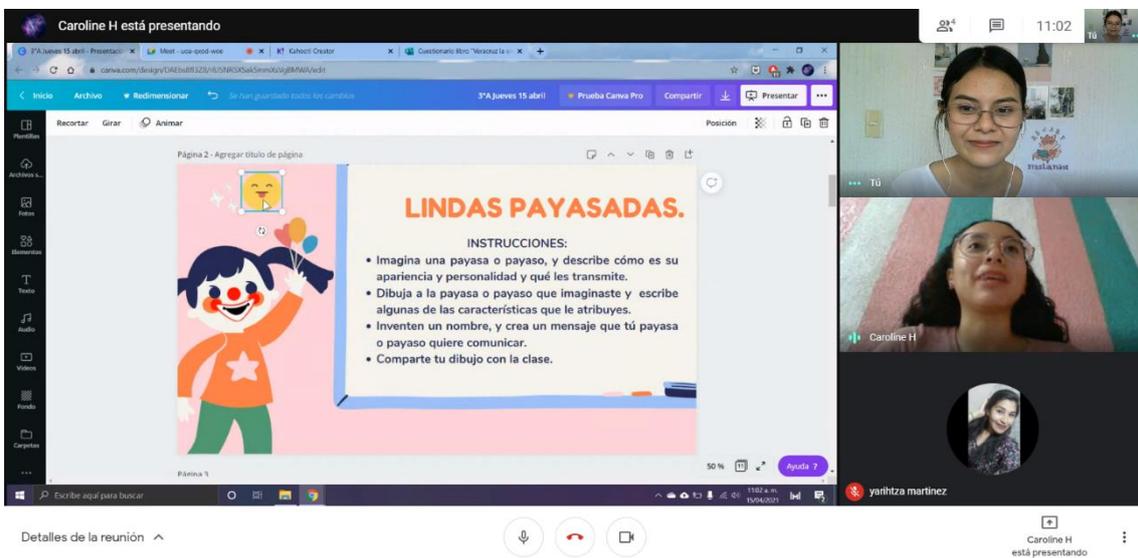


Ilustración 4 Taller digitalízate grupo B, presentación de evidencias de la sesión “Reinventando mis presentaciones”.

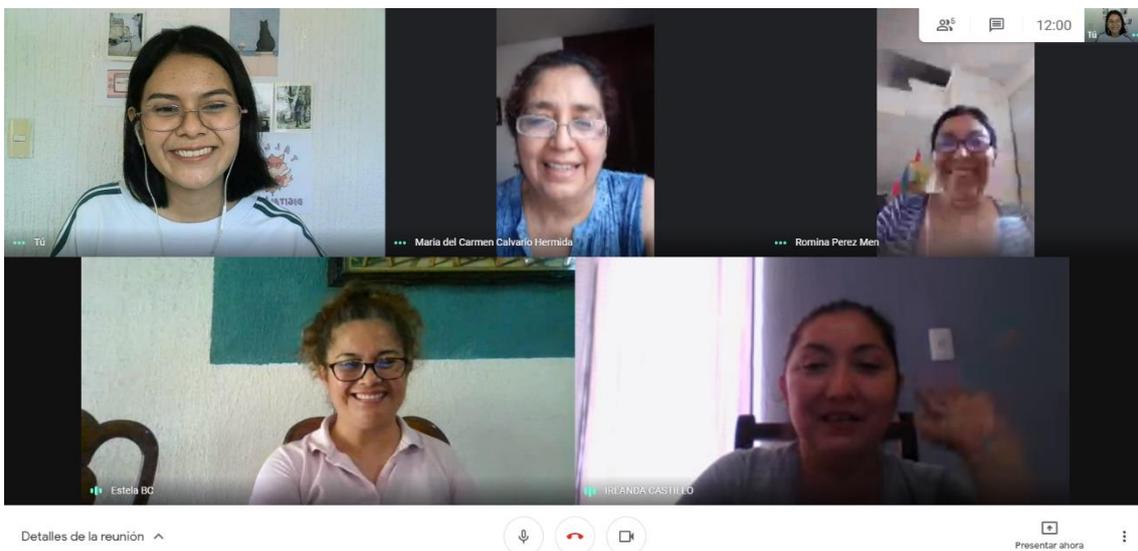


Ilustración 5 Taller digitalízate grupo C

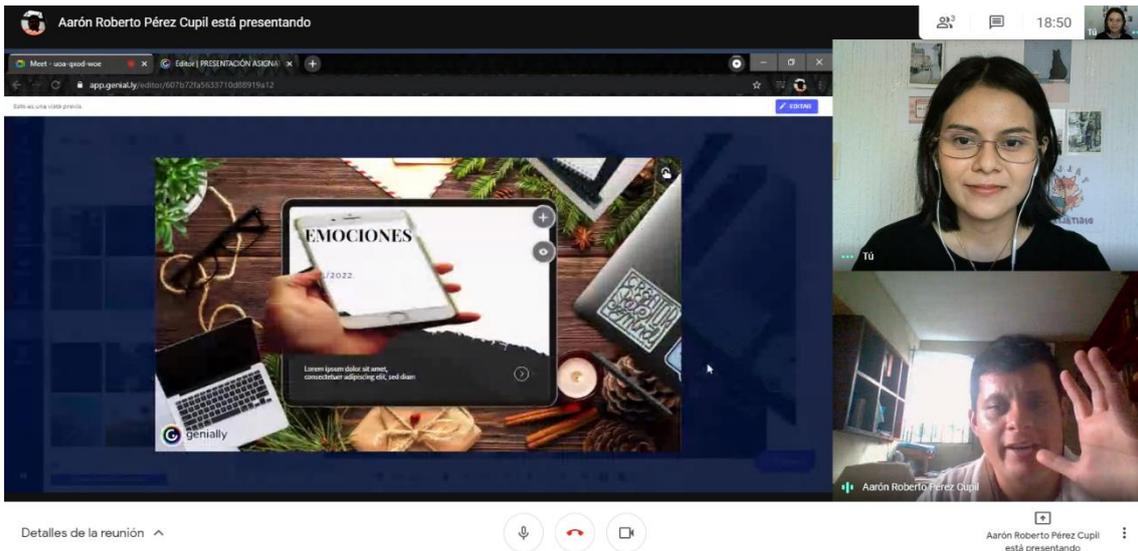


Ilustración 6 Taller digitalízate grupo D, presentación de evidencias de la sesión "Reinventando mis presentaciones".



Ilustración 7 Taller digitalízate, grupo D en la sesión "Jugando, enseñando y aprendiendo".

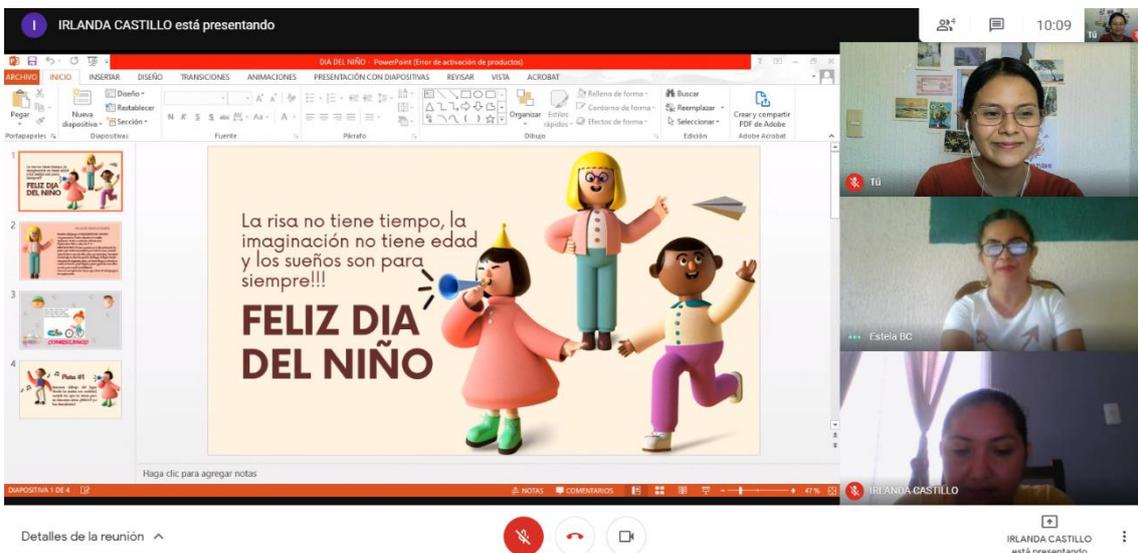


Ilustración 8 Taller digitalízate, grupo C. Evidencias de la sesión "Reinventando mis presentaciones".

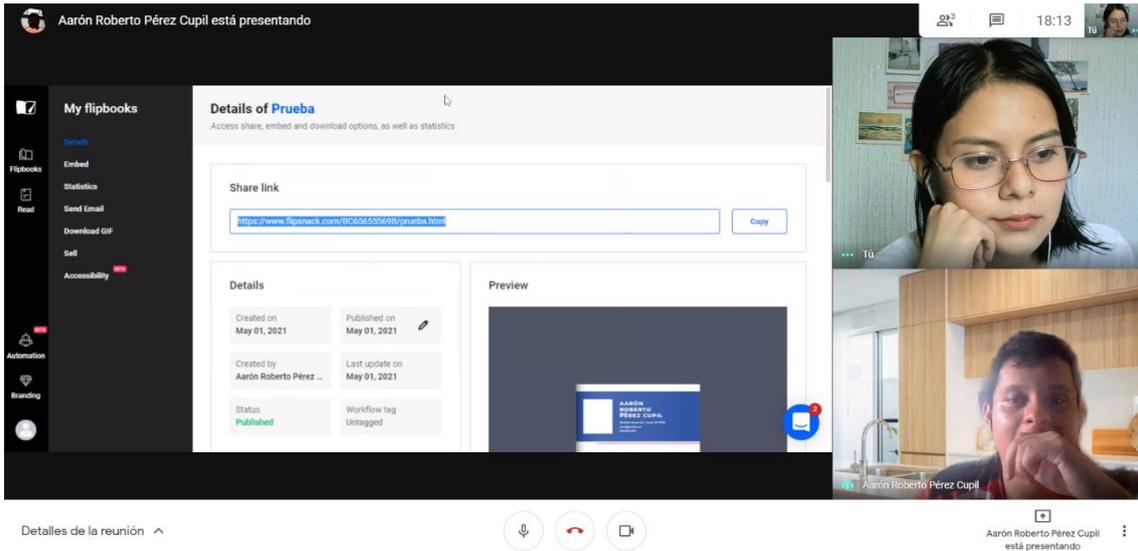


Ilustración 9 Taller digitalízate, grupo D. Evidencias de la sesión "Haciendo y diseñando una revista y un cómic".

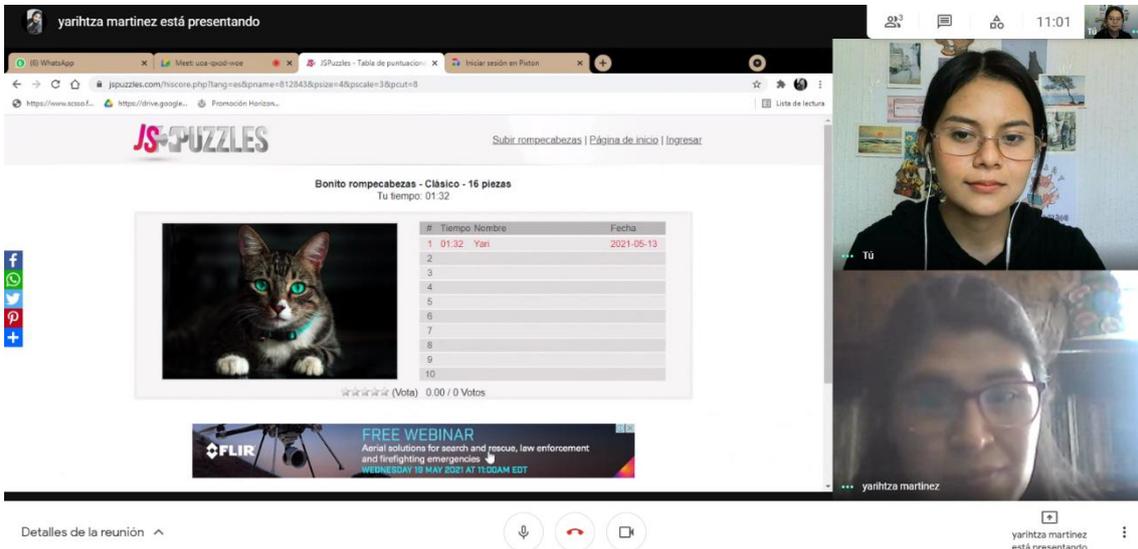


Ilustración 10 Clase personalizada a una maestra del grupo B, sesión "Enseñando, jugando y aprendiendo".

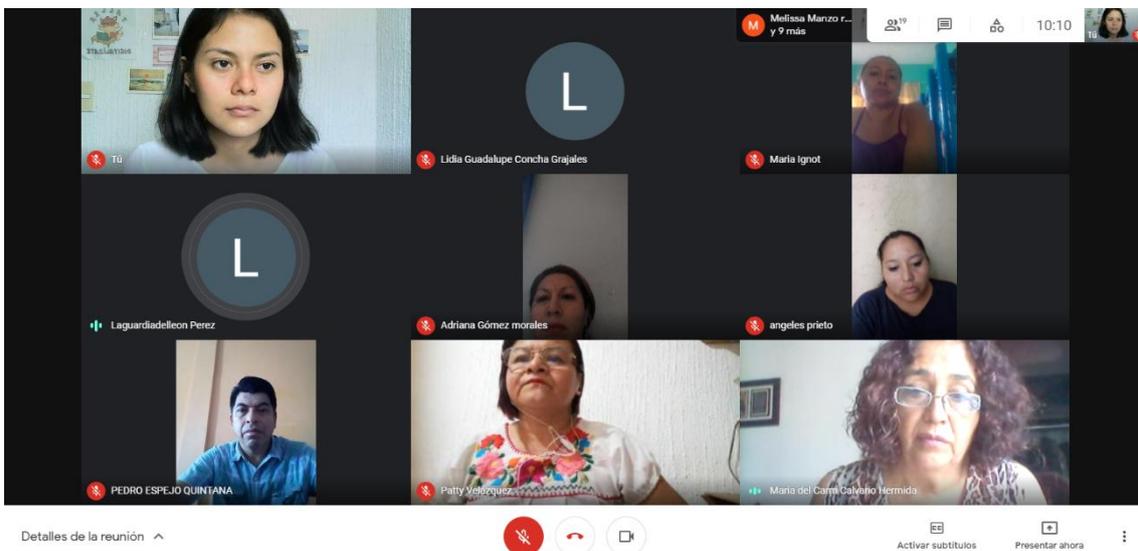


Ilustración 11 Taller La unión hace la fuerza



Ilustración 12 Taller Conozco, aprendo y comparto.