

# LA TECNOLOGÍA, UNA HERRAMIENTA EFICAZ DE APRENDIZAJE Y MOTIVACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO.

**Categoría:** Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

**Nombre completo:** Edna Rodríguez Zamora

**Función:** Docente

**Entidad Federativa:** Colima

**Nivel Educativo:** Primaria

## NARRACIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA

**Tema, asignatura o asignaturas en las que se implementó, implementa o desea implementarse la Buena Práctica**

El uso e implementación de plataformas online como forma de enseñanza, es innovación en mi grupo, la matemática virtual al resolver situaciones planteadas a través del uso de videojuegos mediante el pensamiento matemático.

Español, la escritura digital y la autocorrección de esta conlleva a la reflexión sobre reglas ortográficas, así como mejora en las producciones, cuando se vinculan se cubre la necesidad de comunicación, manipulación, vivencia de valores y por consiguiente el aprendizaje de los estudiantes.

Interactuar en espacios virtuales para desarrollar procesos creativos genera nuevos desafíos en la labor docente, recrear hechos históricos utilizando plataformas educativas, diseñar mapas conceptuales o cronologías visuales interactivas, enriquecimiento de diferentes tópicos con animaciones y documentales, además de la constante asesoría por parte de la docente; en este proyecto iniciado casi a la par de la pandemia, se enriquece con diversas plataformas, las cuales se buscan y se analizan, una vez seleccionadas comienza la fase del diseño de las clases, donde los alumnos después de la orientación formalicen el aprendizaje en proyectos científicos, reconstrucción de piezas, complementaciones, producciones propias, asociar, operación y control, etc. facilitando la exploración de diferentes soluciones, pensando experimentación como parte del proceso. teniendo como objetivo principal un aprendizaje dinámico respetando los ritmos, formas y estilos, lo que implica articular, de manera efectiva, los contenidos a trabajar con la didáctica definida y los recursos a utilizar.

**Explique brevemente por qué la experiencia que narra podría considerarse una Buena Práctica.**

Los niños son alfabéticos tecnológicos, es decir, adquieren fácilmente conocimientos y habilidades con relación al manejo de las nuevas tecnologías, están en la era digital, y el uso de este tipo de herramientas da respuesta a las necesidades y realidades que estamos viviendo con esta pandemia, se nos ofrecen como un abanico amplio de posibilidades, para diseñar actividades y potenciar en los alumnos el acompañamiento, tratando de guiarlos orientarlos y ofrecerles plataformas educativas acordes a las necesidades que estos presentan. Además, permea el trabajo de mis colegas docentes y se obtiene colaboración, interacción y acercamiento con los padres de familia.

**¿La adquisición de conocimientos y habilidades cognitivas e instrumentales con relación al manejo de las nuevas tecnologías. Qué retos específicos, surgidos en el marco de la pandemia (o en otro momento, según sea el caso), se buscaron atender con esta Práctica?**

Potencializar el desarrollo de habilidades en los alumnos para comprender diferentes tipos de textos, así también desarrollar las competencias matemáticas necesarias para comprender, analizar, aplicar y comunicar conceptos y procedimientos matemáticos que motiven el interés y gusto por las matemáticas, que contribuyan en el fortalecimiento, la observación y la habilidad para resolver ejercicios prácticos, que además el proceso les resulte ameno y desafiante.

Dar seguimiento, acompañamiento y aclarar dudas a los alumnos que más lo necesitan.

Aprender el uso correcto de las Tics, tomar cursos para poseer cierto nivel de conocimiento y habilidades necesarias para diseñar clases, no solo atractivas sino interactivas para que mis alumnos se motiven, sientan ganas y curiosidad por aprender.

**¿Es una Buena Práctica que atiende o atendió un caso en particular, a algunos estudiantes de un grupo, a todo el grupo, o a toda la escuela?**

Esta práctica se desarrolla con algunos estudiantes de mi grupo, ya que existen casos con falta de interés por aprender, en otros la economía familiar no les permite acceder a una computadora o Tablet, los padres de familia trabajan todo el día, lo que conlleva a su falta de apoyo en estas actividades.

**¿A cuántos alumnos/as impactó la Buena Práctica? (De manera directa o indirecta)**

### **¿Cuál ha sido o fue la duración de la Buena Práctica?**

Esta buena práctica se inició a partir del inicio del ciclo escolar 2020-2021, con el gran beneficio educativo de poder explicar temas de difícil comprensión para el alumnado, a través de una videoconferencia, además se hace imprescindible incluir herramientas que faciliten el contacto social, pues emocionalmente se motivan, sin el aislamiento social a que nos orilla la pandemia.

### **Si está sistematizando una Buena Práctica surgida en el marco de la pandemia, ¿en qué momento de la contingencia comenzó (y terminó, de ser el caso), de implementarla, y por qué en ese momento?**

Este proyecto inició con la pandemia, como una necesidad estratégica de trasladar los contenidos educativos a contenidos como herramientas virtuales con el fin de no desatender las clases, tratando de evitar afectar la educación de los alumnos, siendo los recursos virtuales una parte importante de la experiencia de aprendizaje bidireccional.

### **¿Cuáles son los objetivos (general y específicos) que se plantearon en la/s actividad/es que hoy se coloca/n como una Buena Práctica?**

#### **Generales:**

- Fortalecer los aspectos socioemocionales de mis alumnos.
- Potencializar el desarrollo de habilidades en los alumnos para comprender diferentes tipos de textos.
- Desarrollar en mis alumnos las competencias matemáticas necesarias para que comprendan diversos procesos de aprendizaje de una manera amena y desafiante, además, fortalezcan su ámbito socioemocional en colectivo.

#### **Específicos:**

- Implementar el uso de videollamadas para fortalecer e incentivar socioemocionalmente a mis alumnos.
- Trasladar a classroom las herramientas de Gsuite incluidas y otras páginas con contenido educativo e interactivo que fortalezca el desarrollo de habilidades lectoras en mis alumnos para comprender diferentes tipos de textos.
- Usar diversos recursos didácticos tecnológicos en el área de matemáticas para mejorar el rendimiento académico en mis alumnos y que el proceso les resulte ameno y desafiante.

### **¿De dónde surgió la idea que fundamentó esta Buena Práctica?**

Traté de ponerme en el lugar de mis chicos, me puse a pensar en cómo me gustaría que mi maestra diera la clase en esta situación difícil, donde se requiere esa calidez y cercanía con acompañamiento virtual, recibir ánimo y por supuesto aprender cosas nuevas que reten mi concentración y capacidad, fui entonces moldeando la idea, creando la manera de ofrecer a mis alumnos una forma de aprendizaje motivador, combinando el uso de varias plataformas y herramientas a la vez que les despierte la curiosidad por investigar y aprender, así como la forma de desarrollar capacidades tan importantes como la empatía, la autoestima, el diálogo, la superación, y que su ánimo por aprender no decaiga, con apoyo de las videollamadas he podido motivar a mis alumnos a que avancen en sus procesos de aprendizaje, que sean autónomos, se diviertan aprendiendo.

La estimulación hacia sus canales de aprendizaje inicia con la comunicación directa y constante, con todas las herramientas tecnológicas trasladadas a classroom, al ver sus producciones no solo en los documentos de classroom si no con canva, por ejemplo, constatar sus avances, la interacción entre ellos, y como participan activamente.

### **¿En qué consiste la Buena Práctica?**

En combinar el uso de varias plataformas y herramientas a la vez, trasladar a classroom los materiales interactivos de Gsuite incluidas y otras páginas con contenido educativo, ya que estos recursos visuales, que además pueden ser manipulativos, transmiten las ideas y contenidos de una forma más práctica que les facilita a los niños comprender las descripciones verbales, mejorando de forma importante los procesos de aprendizaje, para ello exploré primero nearpod, ésta es una plataforma web que permite crear presentaciones interactivas en la clase o a distancia, donde los alumnos pueden participar a través de cuestionarios, encuestas y actividades gamificadas los alumnos mantienen la atención durante toda la clase, y mejorar las presentaciones se pueden añadir medios como realidad virtual, retos, preguntas sorpresa, simulaciones y sitios web. enseguida los juegos de manga high, una atractiva plataforma educativa para desarrollar habilidades en matemáticas, enseguida se sumaron los recursos que ofrece educaplay, plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, geniality un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas, se parece a Prezi, sólo que las presentaciones y diseños son más avanzadas, y recientemente kahoot, una herramienta en la que se crean cuestionarios, que si se desea enriquecer cada pregunta se le puede agregar un video o imágenes, para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. sin faltar los

vídeos en 3D y por supuesto los documentos que se pueden crear directamente en Classroom, con CANVA los chicos además de divertirse, crear y usar su imaginación, aprenden, ya que sus producciones comienzan a entregarlas en esta herramienta virtual, porque brinda una gran variedad de opciones y alternativas de diseño, es fácil de usar, las gran variedad de plantillas que maneja son fácilmente personalizables.

### **¿Cuál considera que es la actividad más exitosa de la Buena Práctica?**

Trabajar con materiales interactivos, el hecho de aplicar las tecnologías en los procesos de aprendizaje ofrecen una gran variedad de recursos de enseñanza, abren la posibilidad de enriquecer la metodología de enseñanza, de diversificar a través de la interactividad, el trabajo en pequeños grupos, la investigación y desarrollo de desafíos que tientan la curiosidad y la participación activa de los alumnos en sus procesos de aprendizaje, las producciones de forma libre sobre algún tema específico, donde cada imaginación es el límite, o cuando trabajamos ciencias por ejemplo, ver el cerebro en 3D, ubicar las partes que lo conforman con dos rompecabezas, hacer un crucigrama y terminar con un kahoot sobre el mismo tema, matemáticas, ubicar decimales en la recta numérica, fue más sencilla su comprensión practicando con juegos interactivos.

### **¿Cuáles son los principales cambios observados a partir de la Buena Práctica?**

Sin duda alguna las producciones de mis alumnos en los documentos de classroom, manipulan, investigan, comprenden y producen textos escritos, desarrollando las capacidades de recuperar información de varias fuentes, enriquecen sus trabajos no sólo con imágenes, además agregan comentarios, el uso de CANVA para hacer sus trabajos ha resultado sumamente emocionante y divertido para ellos.

En matemáticas por ejemplo observo un notorio avance en el aprendizaje de temas que les resultaban de difícil comprensión, como ubicar decimales en la recta, por nombrar uno.

Al conectarnos a una clase (los que pueden hacerlo), realizar sus trabajos de forma libre, usando CANVA, donde su imaginación es el límite, les emociona mucho, además van desarrollando capacidades tan importantes como la empatía, la autoestima, el diálogo, la superación, y ánimo por aprender.

Suelo formar equipos colaborativos, dando espacio durante la clase a que indaguen, observen y mientras uno observa un video en 3D, otro realiza un mapa mental que luego conjuntan para complementar el trabajo en la clase y surge la algabaría no solo porque entre ellos se están viendo

e interactuando, también la expectación de qué es lo que van a conocer, qué es lo que van a trabajar y esa capacidad de asombro que sólo los niños nos pueden regalar, para mí es gratamente satisfactorio observar que cuando entro a la clase ya están esperándome mis niños, porque ello me dice mucho y en ese momento es cuándo me digo vale la pena todo el tiempo invertido en explorar, conocer, atreverse, brindar estos recursos que les motivan, porque a su ritmo, logran realizar las actividades, que como un plus les gustan, la satisfacción en sus rostros, en sus gestos, en sus comentarios cuándo damos el cierre de la clase, recapitulando lo que vimos, sus participaciones, para mí todo ello es un conjunto de éxitos que me motivan a seguir intentándolo a continuar en este camino de conocimiento que jamás termina, a reinventarme una y otra vez por ellos y para ellos, esta pandemia ha sido no sólo un gran reto, si no una oportunidad de crecimiento y aprendizaje mutuo.

### **¿Cuál fue el papel del maestro/a u otros actores involucrados para el éxito de la Buena Práctica?**

Como maestra pensé en ponerme en el lugar de mis chicos, tratando de mirar con ojos de adolescente me pregunté: ¿Qué me gustaría recibir de mi maestra/o en una época de incertidumbre? Cariño, mucho ánimo y cercanía a través del contacto virtual y hacer mis trabajos de forma libre, demostrando lo que puedo hacer con CANVA por ejemplo, con todo lo que esta plataforma ofrece.

De los padres de familia, la comunicación constante, la interacción, la cooperación entre las propias familias, que empiezan a desarrollar pequeños entornos educativos, que permiten el acercamiento entre padres e hijos, el conocimiento de los padres sobre las necesidades académicas de los niños,

En los niños emocionalmente es muy benéfico ese acercamiento familiar, fomenta además la autonomía, porque los niños aprenden a formarse juicios, emitir opiniones y sentirse capaces de controlar sus propios ritmos y formas de aprender.

Mi director, me ha impulsado, apoyado, sugerido y guiado en mi determinación a trabajar con estas herramientas tecnológicas.

Gracias a las instituciones e investigadores, puedo ofrecer a mis alumnos nuevas vías o alternativas de aprendizaje, dinámico, llamativo, interactivo que les invita y motiva a aprender.

**¿Qué tipo de recursos fueron necesarios para implementar la Buena Práctica?**

Motivación, ganas y coraje para diseñar el proyecto, tiempo para capacitarme, explorar y aprender, seleccionar y diseñar material para finalmente echar a andar el proyecto, laptop con cierta capacidad, bocina, micrófono en funcionamiento, conectividad, plataformas, planes y programas de estudio, libros de texto, libreta, lápices, tijeras, borrador, colores, plumas.

**¿Qué ha observado que puede mejorarse de esta Buena Práctica, tanto en la pandemia, como después de ella?**

Que los alumnos aprendan a hacer sus producciones en los documentos de classroom, animarlos a explorar los espacios virtuales sugeridos, tomen notas de la información que consideren necesaria para realizar sus trabajos, que sean más autónomos en su aprendizaje.

Después de la pandemia guiar y apoyar a los alumnos que no se conectaron a las clases a que aprendan a trabajar en classroom.

**¿Qué recomendaciones hace a otros maestros que quieran utilizar su estrategia/actividades de la Buena Práctica?**

Aunque todos somos diferentes y trabajamos de acuerdo con el contexto escolar con ventajas o desventajas tecnológicas, tomen la oportunidad y se den un tiempo para conocer y explorar el abanico de posibilidades educativas que nos ofrecen las diferentes plataformas tecnológicas como un recurso de enseñanza-aprendizaje con interactividad.

“Soluciones creativas para un contexto desfavorable”