

GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL ESTADO



ENSAYO

LÍNEA TEMÁTICA:

2. ANÁLISIS DE EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA

**EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA FACILITAR EL
APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON EL GRUPO DE TERCERO “G”.**

PRESENTADO POR:

JIMMY AXL RODRIGUEZ BALLESTEROS

COMO OPCIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

EN LA ESPECIALIDAD DE LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)

SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA.

JULIO 2019.



"2019, Año del respeto y protección
de los derechos humanos
en el estado de Coahuila de Zaragoza"

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL ESTADO
05ENL0004V
CICLO ESCOLAR 2018-2019

ASUNTO: Aprobación del Trabajo de Titulación.
Saltillo, Coahuila de Zaragoza, 27 de mayo de 2019.

C. JIMMY AXL RODRÍGUEZ BALLESTEROS
PRESENTE.

La que suscribe, Asesora del Trabajo de Titulación, informa a usted que, después de haber analizado su trabajo de la línea temática: 2. ANÁLISIS DE EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA, con el título: "EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON EL GRUPO DE TERCERO "G".", se considera APROBADO y se pone a consideración de la H. Comisión de Titulación, para su posterior disertación en el Examen Profesional, una vez obtenido el dictamen correspondiente.

ATENTAMENTE

PROFRA. MYRNA CONSUELO TAPIA CORRAL
Asesora del Trabajo de Titulación

CENTRO DE EDUCACIÓN NORMAL
BLVD. NAZARIO S. ORTIZ GARZA S/N
TEL. 135-64-91 y 135-64-92 SALTILLO, COAH.
ensecoah@gmail.com



**¡Fuerte,
Coahuila) es!**

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL ESTADO
05ENL0004V
CICLO ESCOLAR 2018-2019

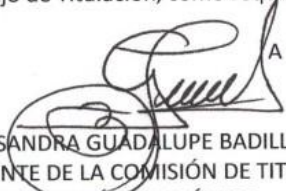
ASUNTO: Dictamen del Trabajo de Titulación.
Saltillo, Coahuila de Zaragoza, 3 de junio de 2019.

C. JIMMY AXL RODRÍGUEZ BALLESTEROS
P R E S E N T E.

La que suscribe, Presidente de la Comisión de Titulación, informa a usted que, después de haber analizado su Trabajo de Titulación de la línea temática: 2. ANÁLISIS DE EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA, con título EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON EL GRUPO DE TERCERO "G", aprobado por su Asesora, reúne los requisitos que señala la normatividad vigente para ser presentado ante el H. Jurado de Examen Profesional.

Por consiguiente, deberá entregar tres archivos digitales que contengan la versión final de su Trabajo de Titulación, como requisito previo para sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE


MTRA. SANDRA GUADALUPE BADILLO LUNA
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
SUBDIRECCIÓN ACADÉMICA


SE
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL ESTADO
CLAVE: 05ENL0004V
SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA

Vo. Bo.


MTRO. JOSÉ RODOLFO NAVARRETE MUÑOZ
DIRECCIÓN DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR
DEL ESTADO

CENTRO DE EDUCACIÓN NORMAL
BLVD. NAZARIO S. ORTIZ GARZA S/N
TEL. 135-64-91 y 135-64-92 SALTILLO, COAH.
ensecoah@gmail.com



¡Fuerte,
Coahuila) es!

DEDICATORIA

Le dedico este trabajo principalmente a mi madre Gloria Zapopan Ballesteros Jasso y mi padre Jaime Alfredo Rodríguez Boone, quienes a pesar de cualquier adversidad presentada durante los cuatro años de carrera jamás quitaron el dedo del renglón y siguieron apoyando cada una de mis acciones, también a mis amigos incondicionales quienes fueron de gran ayuda motivacional para continuar y cumplir mis metas, el camino fue largo y difícil, pero gracias a ellos he logrado mantenerme en pie.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mis familiares, aquellos que no se cansaron de darme palabras de aliento para salir adelante, a mis amigos de infancia que siguen ahí para mí, a los nuevos amigos que logre hacer en mi estadía por la Escuela Normal Superior del Estado, a mis ex compañeros de la especialidad de Inglés, Norma, Juany, Kevin, Nasby, Pedro, Alejandro, Edgar y Nancy por haberme enseñado tanto sobre la amistad y el compañerismo.

Así como a la asesora metodológica la maestra Myrna Consuelo Tapia Corral, quien a pesar de las adversidades y los contratiempos que pudieron haber sido generados, siempre me dio una oportunidad más, a mi maestro tutor de la escuela secundaria Juan Antonio de la Fuente el profesor Mario Gerardo Flores García y a todos aquellos maestros que me aportaron un grano de arena en el tan grande e interminable recipiente de conocimientos que he adquirido y seguiré adquiriendo.

También agradecer a la maestra Lorena Aleida Flores Basaldúa por el apoyo mostrado y el asesoramiento en la lectura de mi documento recepcional, a mi hermana Angélica Janeth Rodríguez Ballesteros quien estuvo ahí para mí cuando más la necesité y a la Escuela a Normal Superior del Estado por haberme brindado una de las experiencias más significativas en mi vida permitiendo formarme profesionalmente a lo largo de los 4 años de carrera.

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN

TEMA DE ESTUDIO	10
------------------------------	-----------

CAPÍTULO I

EL CONTEXTO Y LA INTERACCIÓN DE LOS ALUMNOS.....	19
EL CONTEXTO INTERNO Y EXTERNO.....	19
EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES DENTRO DE LA INSTITUCIÓN	21
LA PREPARACIÓN DE LOS DOCENTES PARA EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES.....	22

CAPÍTULO II

LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	25
LAS MEJORAS QUE CONLLEVÓ EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES.....	25
LAS ACTIVIDADES IMPLEMENTADAS EN LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	26
EL PROPÓSITO DE LA MATERIA INGLÉS Y EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES.....	33

CAPÍTULO III

LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	36
LOS RESULTADOS OBTENIDOS	36
EL TIPO DE EVALUACIÓN IMPLEMENTADO DURANTE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	41
LAS LIMITACIONES PRESENTADAS.....	43
EL PERFIL DE EGRESO DEL NORMALISTA Y LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA EN TERCERO.....	44

CONCLUSIONES.

REFERENCIAS.

ANEXOS.

INTRODUCCIÓN

El siguiente documento fue un requisito necesario para obtener el título de Licenciado en Educación Secundaria en la Especialidad de Lengua Extranjera, Inglés, por el cual se describieron a detalle las acciones hechas por los alumnos pertenecientes al grupo de estudio seleccionado para implementar una propuesta didáctica, además de las medidas que se tomaron para llegar a tal decisión partiendo del tema de estudio. **EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON EL GRUPO DE TERCERO “G”**, ubicado en la línea temática **Análisis de Experiencias de Enseñanza**.

A través del Capítulo I se describieron las actitudes, comportamientos, entorno, convivencia, recursos disponibles y las problemáticas que se pudieron detectar durante las jornadas de práctica realizadas en la escuela secundaria Licenciado Juan Antonio de la Fuente, así mismo se mencionó la preparación con la que contaban los docentes y autoridades escolares pertenecientes a la institución.

En el Capítulo II se describieron las actividades, los materiales y recursos que se utilizaron durante la aplicación de la propuesta didáctica, diseñados e implementados por el alumno practicante perteneciente a la especialidad de inglés; las ventajas que pudieron ser aprovechadas para mejorar el aprendizaje de los aprendices del grupo de tercero “G” y la manera en que éstas fueron desarrolladas en la Unidad 4 B.

En el Capítulo III se redactaron los resultados obtenidos mediante la aplicación de la propuesta didáctica, los comportamientos, actitudes, desempeño y los cambios en calificaciones que se pudieron denotar, la relación que existía entre el perfil de egreso normalista y los propósitos trazados en la aplicación.

Por último, en las Conclusiones el alumno practicante relató las experiencias más significativas que le permitieron formarse como futuro profesionista, la manera en que se comenzó a diseñar la propuesta didáctica y los factores que influyeron en la misma, las interacciones con los maestros que aportaron enseñanzas por las cuales adquirió

aprendizajes que fueron fundamentales en la práctica docente, esto desde el ingreso a la Escuela Normal Superior del Estado en el 2015 hasta finalizar la carrera en el 2019. Así mismo en los últimos apartados se ubicaron las Referencias que dieron sustento a este ensayo al igual que los Anexos.

TEMA DE ESTUDIO

Una de las necesidades más impactantes que se lograron identificar en la convivencia con los aprendices fue la del manejo de la información asociada al uso de la tecnología por parte de los alumnos dentro y fuera de las escuelas secundarias, es por esto que las acciones de los estudiantes impactaron de manera directa incluso si éstas se realizaban en el contexto familiar.

La educación se vio afectada, tanto de manera benéfica como perjudicial, al contrastar las experiencias sociales en la interacción entre amistades y la familia con las formativas que sucedían dentro de la escuela, siendo abrumadora la cantidad de información obtenida por los educandos a través de redes sociales, las cuales cada vez contaron con menos restricciones proveyendo a las mentes jóvenes nociones erróneas del mundo social que repercutieron en la formación personal.

Previo al inicio de la práctica en la escuela secundaria asignada por la Escuela Normal Superior del Estado durante el ciclo escolar 2018-2019, se analizaron diferentes factores que fueron aprovechados para mejorar las actividades empleadas por el docente, tomando como base los objetivos planteados en la propuesta didáctica, que se desarrolló durante las jornadas pertenecientes al séptimo y octavo semestre de la licenciatura.

Con la intención de obtener un panorama más amplio al momento de contrastar los propósitos de la propuesta didáctica, con los objetivos de la asignatura Inglés, se acudió al Consejo Técnico Escolar (CTE). Durante las sesiones realizadas, fue posible reconocer alumnos con problemas de aprendizaje, mal comportamiento y algunos otros con necesidades especiales. Los maestros de diferentes materias dieron puntos de vista, argumentados por resultados obtenidos en el ciclo escolar anterior 2017 – 2018.

Para continuar con el análisis del trabajo académico realizado, se laboró por academias permitiendo el acercamiento a los maestros pertenecientes a la asignatura Inglés, con el objetivo de conocer más sobre las características de los alumnos de tercer grado

secciones “B”, “C” y “G”, se realizaron diferentes actividades relacionadas a la identificación de aquellos grupos que carecían de eficacia, por otra parte, se registró información del grupo “B”, el cual presentó habilidades que les permitió desenvolverse de mejor manera.

Resultó ser fundamental para el estudiante normalista, dialogar con los alumnos que integraban los grupos pertenecientes a las secciones “B”, “C” y “G”, acerca de la importancia del manejo de la tecnología utilizada dentro y fuera de la escuela secundaria, además de la información obtenida al navegar a través de diferentes espacios web; a fin de lograr desarrollar una conciencia que beneficiara al proceso de aprendizaje en el que los estudiantes se encontraban inmersos cotidianamente.

Es por eso que, a través de la primera jornada de Observación en la Escuela Secundaria Estatal General Licenciado Juan Antonio de la Fuente T.V., se analizó con detenimiento si en realidad habría oportunidad de crecimiento en una iniciativa que sentó las bases en la interacción con medios electrónicos, archivos multimedia y programas; obteniendo como resultado una escuela secundaria capaz de brindar los recursos necesarios para cumplir satisfactoriamente con los objetivos fijados en la propuesta didáctica expuesta por el futuro docente.

Se lograron identificar espacios cercanos a las instalaciones del plantel, que aportaban apoyo para los alumnos en relación a las actividades realizadas en las jornadas de horario escolar, tales como una papelería y un cibercafé, que servían a los aprendices para imprimir, comprar y obtener materiales necesarios en función de cumplir con trabajos escolares. En ocasiones los estudiantes salían de la escuela para acudir a dichos establecimientos acompañados siempre de alguna autoridad educativa.

Durante el primer periodo de práctica, en la Escuela Secundaria General del Estado “Lic. Juan Antonio de la Fuente” T.V. con los grupos asignados de tercero secciones “B”, “C” y “G”, se realizó la aplicación de una encuesta para conocer las habilidades y competencias con las que los alumnos contaban, con relación al conocimiento y manejo

de los recursos digitales, al igual que la utilidad en el marco educativo. Basado en los resultados obtenidos con el grupo de tercero “G”, se eligió este como grupo de estudio.

En un principio, se había elegido al grupo de 3 “B” el cual contaba con 33 alumnos, como candidatos ideales para desarrollar la propuesta didáctica seleccionada por el practicante, esto debido a la interacción con los maestros durante el CTE y las primeras jornadas de práctica, sin embargo, se seleccionaron como factores principales la actitud, el cumplimiento de trabajos, tareas, participaciones e incluso situaciones que afectaban el rendimiento académico en la materia Inglés, por lo que, las expectativas fueron cambiando cuando se detectó que el grupo de tercero “G” demostró dificultad en el entendimiento de los contenidos expuestos por el futuro docente.

Al finalizar la segunda jornada de práctica, los educandos de tercero “C”, conformado por 32 alumnos, mostraron apatía hacia las actividades llevadas a cabo dentro del salón, al incumplir con tareas y obteniendo bajos resultados en el examen aplicado, además de mostrar actitudes indebidas durante las clases tomadas en el aula de usos múltiples.

Por otro lado, el grupo de tercero “B” respondió de mejor manera, cuando la asignatura se implementó en el Audiovisual, cumpliendo con trabajos y tareas, utilizando aparatos electrónicos y programas como Microsoft Office Word para realizar investigaciones como parte de un trabajo asignado por el futuro docente.

Con tercero “G” se terminó por confirmar la selección de grupo de análisis para la puesta en marcha de la propuesta didáctica, tomando como base la dificultad presentada para comprender los contenidos, situación que terminó por ser de mayor importancia, en función de cumplir con los propósitos marcados dentro de la planeación que formulaba el practicante.

Para la tercera jornada de práctica se planeó utilizar una serie de clases, para monitorear las acciones y reacciones que los estudiantes demostraban al verse

inmersos en una nueva forma de trabajo, haciendo del salón audiovisual el espacio adecuado para propiciar un ambiente de aprendizaje provechoso en el que habilidades y conocimientos acerca de las nuevas tecnologías que eran implementadas; aunado a los contenidos de la materia Inglés, mismos que se aprovecharon al ser usados con el objetivo de mejorar el entendimiento de la lengua inglesa en los aprendices.

Por tanto, se decidió desarrollar el tema **EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON EL GRUPO DE TERCERO “G”**. Con el que se definieron como metas, el fomentar habilidades específicas en los estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el diseño de diversas actividades, que sirvieron como herramienta para facilitar la comprensión al momento de abordar los contenidos de la asignatura Lengua Extranjera Inglés mediante el uso de recursos educativos digitales.

Este, se ubicó en la línea temática número dos. **Análisis de Experiencias de Enseñanza**, basado en el aprendizaje de los estudiantes y el uso de recursos educativos digitales para el abordaje de los temas relacionados a la enseñanza de la asignatura Inglés, de esta manera se logró que los contenidos expuestos durante la práctica docente fuesen comprendidos con efectividad, aprovechando la disponibilidad de espacios adecuados para la aplicación de la propuesta y la influencia que la tecnología tuvo en los alumnos para obtener resultados positivos en el proceso.

El núcleo al que correspondió fue: **La competencia didáctica del estudiante normalista para la enseñanza del inglés**, enfocado normalista, quien debió aplicar el conocimiento adquirido acerca de la motivación por medio del uso de los recursos digitales, así como haber tenido dominio de los contenidos.

La diversidad e innovación fueron aspectos esenciales inmersos en el manejo de recursos digitales educativos, siendo así que el sub núcleo correspondiente al tema de estudio fue el de **Diseño, Organización y Aplicación de Actividades Didácticas**

mediante el cual se logró incrementar el interés de los alumnos ante los diferentes recursos utilizados por el maestro practicante.

La enseñanza y el aprendizaje significativo perdieron importancia dentro de la comunidad educativa debido al manejo de información obtenida por los estudiantes a través redes sociales y el contexto en el que se desarrollaron, por tal razón, la necesidad de un maestro capaz de clarificar conocimientos fue un aspecto relevante para el logro de una educación integral.

Con la aplicación de algunas planeaciones de clase previas a la aplicación de la propuesta didáctica, se involucró a los estudiantes en el uso adecuado de los recursos educativos digitales disponibles en el contexto que se desenvolvían, conociendo las posibilidades que estas herramientas aportaban para el desempeño académico mediante la aplicación de actividades que lograran llamar la atención, amplificando el interés para realizarlas, haciéndoles partícipes en la construcción de nuevos conocimientos, que beneficiaron al proceso por el cual obtuvieron aprendizajes significativos además de ayudarles a desenvolverse en la vida cotidiana.

Tras analizar las conductas de trabajo e interacción entre los alumnos del grupo de estudio de 3 “G”, se detectó la influencia en el manejo de tecnología que implementaron maestros de otras asignaturas. Siendo así que el teléfono celular fue utilizado en ocasiones especiales para investigar o consultar el significado de palabras desconocidas, y a partir de estas estrategias se obtuvo mayor información para realizar trabajos escolares con facilidad y entendimiento.

En consecuencia, se logró denotar el interés de los educandos hacia temas relacionados al manejo de archivos multimedia y el impacto que estos tuvieron en el proceso de aplicación, a través del desarrollo de ambientes de aprendizaje propensos a una comunicación abierta que permitió el acercamiento con los estudiantes para obtener datos relevantes, reconociendo diferentes características tales como gustos y preferencias que facilitaban el aprendizaje de los escolares.

También, se encontraron disponibles diversas herramientas que fueron aprovechadas para mejorar la calidad de la educación, siendo algunas de ellas los recursos digitales, aplicaciones y programas diseñados con fines educativos, aunque este aspecto se vio afectado debido a la falta de tecnología y espacios necesarios para que se llevaran a cabo las labores estipuladas dentro de los planes de clase del futuro docente.

Durante las dos primeras jornadas de práctica profesional, se analizó la importancia tomada por la institución en relación al uso de espacios adecuados para realizar actividades diseñadas con el uso de recursos digitales, llegando a la conclusión de que existía una oportunidad de crecimiento en esta área, es por esto que el involucrar la tecnología resultó ser una buena estrategia para mejorar el aprendizaje de los alumnos en la materia Inglés.

Para involucrar a los estudiantes en una iniciativa impulsada a través de conocimientos, fue necesario obtener información específica y relevante acerca de las habilidades de los educandos, es por eso que se aplicó una encuesta (Anexo1) para conocer y medir la utilidad que estos dan a los aparatos electrónicos disponibles en el hogar; también, se detectó una importante inclinación hacia el manejo de la tecnología para realizar trabajos por parte de distintos maestros pertenecientes a diversas asignaturas al utilizar programas informáticos tales como *Microsoft Office Word* y *Microsoft Power Point*, además de investigaciones realizadas en internet con la ayuda de navegadores *web* que permitieron recopilar datos de una manera diferente a la de libros y diccionarios.

De acuerdo con Ramírez (2006), la implementación de estas herramientas debió ser estimulada y acrecentada tanto en las instituciones públicas como las privadas dando importancia a la necesidad de una educación innovadora con propósitos claros en el desarrollo de habilidades que habían de preparar a los alumnos para ser personas capaces y eficientes en la vida profesional y personal.

Valcárcel, (2003) mencionó que, el contexto de la sociedad de la comunicación e información, se mostró en el vertiginoso crecimiento en múltiples interrogantes exigiendo que la escuela y el sistema educativo incorporen la tecnología a las acciones habituales, cabe mencionar que en beneficio a esta iniciativa se encontraron disponibles recursos educativos abiertos, diseñados para dar uso por parte de la comunidad, estudiantes y maestros que permitían la diversidad de materiales con relación a la mejora del proceso enseñanza – aprendizaje, por el cual se llevó a cabo la instrucción de diversas materias además de los beneficios que conllevaba para la capacitación y desarrollo del docente.

Por esto, fue importante que los alumnos comenzaran a utilizar herramientas digitales, además de que el docente participara activamente diseñando e innovando actividades para que estos aprendieran a través de este medio.

Haciendo referencia a la adquisición de conocimientos y la utilización de recursos digitales educativos se consideró lo mencionado por los autores:(Marzal, Calzada y Vianello 2008)

Los efectos sobre el conocimiento, durante el proceso cognitivo, son muy importantes: a) la virtualidad altera profundamente la percepción y la experiencia del objeto, por ende, también su objetividad, por cuanto proporciona un plano intelectual por el que se aprende por observación de un comportamiento preestablecido, así como un plano de la experiencia, donde se aprende por simulación e interacción; b) la primacía del usuario hace que el protagonismo del aprendizaje en el proceso informativo hacia el conocimiento adquiera una dimensión cualitativamente distinta, por adquirir una función cognitiva en una educación no formal (p.2).

Acorde a lo citado anteriormente, se buscó integrar a los escolares del grupo de estudio a una forma de trabajo diferente a la que realizaban diariamente logrando desarrollar habilidades que les permitieron aprender de una manera eficaz.

Tomando en cuenta los aspectos relacionados al desarrollo de una estrategia que permitió mejorar el aprendizaje en los estudiantes de 3ºG al momento de abordar el

contenido de la materia Inglés, se desarrollaron las siguientes preguntas dando atención a las interrogantes presentadas durante el análisis del proceso enseñanza – aprendizaje implicado en la escuela secundaria de práctica, con el objetivo de obtener mayor información para implementar la propuesta didáctica diseñada por el practicante de la Escuela Normal Superior del Estado.

Capítulo I

1. ¿Cómo es el contexto en el que se desarrollan los adolescentes?
2. ¿Cómo se relacionan entre ellos mismos?
3. ¿Los alumnos dan uso cotidiano a herramientas digitales?
4. ¿Cuál es la relación entre las autoridades escolares y los alumnos?
5. ¿Cómo es la relación entre maestros y alumnos?
6. ¿Qué tan influyente es el uso de herramientas digitales en los alumnos dentro de la institución?
7. ¿Cómo es la preparación de los docentes en relación al uso de herramientas digitales?

Capítulo II

8. ¿Qué es un recurso digital educativo?
9. ¿Cuáles son las posibles mejoras que conlleva el uso de recursos digitales?
10. ¿El maestro toma en cuenta estilos de aprendizaje en los alumnos para el diseño de las actividades?
11. ¿De que manera beneficia el uso de recursos digitales a los alumnos?
12. ¿Existe relación entre los propósitos de la materia Inglés y el uso de recursos digitales en tercer grado?

Capítulo III

13. ¿Qué actividades fueron las que tuvieron mejores resultados?
14. ¿De qué manera se evaluó el proceso enseñanza aprendizaje?
15. ¿Qué limitaciones se presentaron?

16. ¿Cómo se vio reflejado el perfil de egreso del normalista en la aplicación de la propuesta didáctica y el grupo de estudio?

A continuación, con base a los resultados obtenidos en la práctica docente y la aplicación de la propuesta en los siguientes capítulos se describió, analizó y reflexionó sobre el contexto en el que los alumnos diariamente desarrollaban la actividad académica, haciendo énfasis en la clase de Inglés y los recursos digitales utilizados para elevar el nivel académico de tercero “G”.

CAPÍTULO I

EL CONTEXTO Y LA INTERACCIÓN DE LOS ALUMNOS

A través del presente capítulo se analizaron con detenimiento las interacciones, áreas de oportunidad, espacios y materiales; a partir de experiencias vividas en el contexto externo e interno de los alumnos de la Escuela Secundaria Estatal General Juan Antonio de la Fuente T.V; también se reflexionó acerca de la repercusión que estos aspectos tuvieron durante las jornadas de práctica docente.

El contexto, la comunicación entre pares, maestros e identidades de autoridad educativa fueron elementos fundamentales para comprender la manera en que los estudiantes del grupo de estudio relacionaban la vida cotidiana, con vivencias experimentadas dentro de los espacios educativos seleccionados para el aprendizaje.

Navarro, Vaccari & Canales (2001) mencionaron que: Para diversos autores el proceso educativo comienza en la familia por ser ésta el primer agente implicado en este proceso, y por lo mismo la influencia de la familia es muy relevante en los resultados instruccionales, formativos y afectivos logrados por parte del educando (p.36).

Por lo anterior, se consideró a la familia como elemento primordial en la participación social a la que los alumnos se encontraban expuestos dentro del contexto escolar, debido al impacto que esta tenía en la noción que adquirirían al interactuar mediante redes sociales y la convivencia que mantenían con amistades cotidianamente.

Además, se pudo observar y analizar el actuar de los estudiantes de tercero “G” y las actitudes que mostraron al relacionarse directamente con maestros, autoridades educativas del plantel e incluso con los encargados de intendencia, siendo así que se obtuvo un panorama más amplio acerca del entorno en el que los aprendices se encontraban inmersos.

EL CONTEXTO INTERNO Y EXTERNO

Tras comenzar el ciclo escolar 2018- 2019 se le asignó al alumno practicante la Escuela Secundaria General del Estado Licenciado Juan Antonio de La Fuente T.V., iniciando así con la jornada de observación, la cual permitió al futuro docente enriquecer el conocimiento sobre la institución y el grupo de estudio 3° “G”.

A los alrededores de la institución se encontraban diferentes establecimientos como locales de comida corrida, papelerías, tiendas y un café internet, espacios que servían a los escolares para obtener materiales y recursos necesarios para el cumplimiento de trabajos, que cuando requerían acudir a alguno de estos lugares para realizar impresiones o comprar materiales, eran acompañados por algún prefecto o maestro.

A pesar de que la secundaria de práctica estaba ubicada en la zona centro de la ciudad de Saltillo, la convivencia con estudiantes provenientes de escuelas secundarias cercanas fue nula; la vigilancia por parte de las autoridades escolares era continua, previniendo la creación de conflictos que fuesen causados por situaciones externas en los tiempos de entrada y salida.

También, fue necesario recabar información sobre la infraestructura y los espacios que este plantel educativo proveía para llevar a cabo la propuesta didáctica, igualmente se investigó sobre los lugares a los cuales los educandos acudían para apoyar el trabajo escolar; de igual manera, se realizó una observación sobre las instalaciones dentro y a los alrededores del mismo.

Al interior de la institución (*Anexo 1*) se encontraba la oficina de dirección, donde laboraban diariamente las secretarías, el coordinador, subdirector y el director del plantel, quienes influyeron en el proceso de enseñanza – aprendizaje del alumnado, en especial en el grupo de estudio; además de las cuatro prefecturas donde los prefectos a cargo se dedicaron a orientarles durante las jornadas de trabajo.

Contaba con cinco puestos de comida disponibles solamente durante los 15 minutos de receso, dos baños para hombres, dos para mujeres, tres para maestros y uno designado a personas con discapacidad; cinco edificios que eran formados por cuatro salones en la parte inferior y cinco más en la parte superior, entre ellos la prefectura asignada para cada grado escolar.

Para la asignatura de educación física se utilizaban tres lugares diferentes los cuales eran, el patio de ceremonias cívicas, un espacio libre que era condicionado para convertirlo en un área dónde se practicaban ejercicios para el club de futbol, además de aprovecharla cuando contaban con tiempo libre; y una cancha de basquetbol que fue utilizada con poca frecuencia.

Además, había espacios como el salón audio visual, el de informática y otro que era utilizado en ocasiones para llevar a cabo el Consejo Técnico Escolar, los cuales contaban con dispositivos electrónicos como el cañón, computadora y bocinas; por lo que, las características físicas de estos permitían una interacción dinámica con los estudiantes, especialmente con los del grupo de estudio tercero “G”.

Al solicitar el uso de cualquiera de las instalaciones antes mencionados, se debía presentar una petición por escrito o personal con el director, subdirector y el personal encargado de abrir cada salón; el tiempo con el que se tenía que hacer la requisición era de un día de anticipación, para prevenir el empalme de horas con diferentes maestros que utilizaban estos lugares. Por lo que, antes de comenzar la práctica se realizó una plática con el personal correspondiente, quienes proporcionaron las fechas y horarios en los que se haría uso de dichos espacios, de esta manera se evitó cualquier tipo de situación que retrasara el trabajo diario con los alumnos.

EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES DENTRO DE LA INSTITUCIÓN

Para obtener una perspectiva más abierta en relación a la intencionalidad con la que se enseñaba a 3° “G” sobre el uso de recursos digitales, se observaron detalladamente diferentes aspectos como el manejo de dispositivos electrónicos para realizar consultas

y tareas, estas herramientas servían a los estudiantes para cumplir de mejor manera con las formas de trabajo que exigían las materias de Historia, Inglés y Matemáticas.

Cabe mencionar que se les permitía a los educandos contar con teléfonos celulares durante el trabajo dentro del aula para atender alguna emergencia, ó, si era el caso, usarlo para cumplir con las exigencias de maestros que dentro de la planeación incluyan la tecnología en diferentes ámbitos de la asignatura.

Durante la primera semana de clase perteneciente a la tercera jornada de práctica docente se realizó una encuesta a los alumnos con la intención de reconocer diferentes aspectos relacionados herramientas electrónicas o dispositivos con fines de uso tanto personal como educativo y los lugares en los que estos eran utilizados.

En la encuesta aplicada, fue mediante los siguientes campos con los que se cuestionó a los alumnos sobre la frecuencia de uso (siempre, a veces, nunca) que les daban a diferentes herramientas digitales programas y medios de interacción social disponibles en el entorno donde se desenvolvían, como laptop, computadora de escritorio, *Microsoft Office Word*, *Microsoft Power Point* y redes sociales.(Anexo 2)

A partir de los resultados se preguntó a los alumnos para conocer si existía alguna asignatura dentro del mapa curricular en la que la tecnología fuese innecesaria en la aplicación, pero que a la vez la involucraron de manera sistemática y continua; a lo que respondieron indicando que tres de los ocho maestros utilizaban espacios para implementar recursos digitales y complementar las clases.

Estos hechos hicieron posible diseñar actividades para acrecentar las habilidades de los aprendices en beneficio del aprendizaje en relación al conocimiento y el manejo de la tecnología para comprender contenidos de complejidad mediante recursos digitales que motivaran a la participación grupal o individual en la asignatura de lengua extranjera, Inglés.

LA PREPARACIÓN DE LOS DOCENTES PARA EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES

Para Liguori (1995) “la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la enseñanza tiene consecuencias tanto para la práctica docente como para los procesos de aprendizaje” (p.3). A partir de este planteamiento, fue posible reflexionar sobre los requerimientos que necesitan ser cubiertos por parte tanto de maestros como escolares específicamente hablando de la tecnología inmersa en la educación.

Durante la estadía en la secundaria de práctica, se contó con la oportunidad para observar diversas presentaciones de los escolares de tercer año sección “G”, utilizando diferentes herramientas como laptops, micrófonos e incluso celulares para presentar contenidos de las asignaturas pertenecientes a los clubes de autonomía curricular.

Fue fácil constatar la preparación del tutor de la clase de Inglés y la de los estudiantes al realizar este tipo de actividades ya que eran realmente buenas, aunado a esto, a partir de los recursos y espacios con los que contaron para llevar a cabo la presentación de clubes manejando recursos digitales para facilitar el aprendizaje, la organización entre estudiantes en la elaboración de los trabajos presentados les permitió sobresalir entre aquellos en los que tenían que realizarlos de forma tradicional, lo que conllevaba a consultas en biblioteca o diccionarios y escribir todo en el cuaderno de notas o fotocopiar la información.

De ahí el interés por parte del futuro docente en la aplicación de la propuesta didáctica enfocada en el manejo y uso de los recursos digitales con el grupo de estudio 3° “G”, que se desarrolló en el siguiente apartado.

CAPÍTULO II

LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

A través de este capítulo que se analizaron los recursos educativos digitales, los cuales permitieron a los estudiantes comprender de mejor manera los contenidos expuestos en la materia Inglés, En la cuarta jornada de práctica se diseñaron e implementaron diferentes presentaciones, archivos multimedia, videos e interactivos que involucraron la participación continua y objetiva.

Se aplicaron actividades apoyadas en la tecnología, para esto se realizó una consulta sobre las características que conforman el diseño adecuado de un recurso educativo digital, además de los espacios necesarios para generar ambientes de aprendizaje en los que los alumnos supieran desenvolverse con facilidad incitando a la adaptación de nuevas formas de trabajo.

Zapata, (2012) dice que:

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores (Programa de integración de tecnologías a la docencia, párr.4)

Para realizar lo anterior, se utilizaron dispositivos electrónicos tales como una laptop, celular, una bocina y un cañón, además de extensiones, conectores de red eléctrica e internet; estos materiales fueron previstos por el docente para evitar la falta de elementos que impidieran el uso adecuado de cada uno de ellos al momento de la aplicación de la propuesta didáctica.

Las implementaciones de estas herramientas digitales se basaron en el logro de los aprendizajes esperados al enseñar los contenidos de la materia Inglés, por lo que la adecuación de actividades se centraron en el desarrollo de las habilidades lingüísticas

del idioma, *speaking, writing, listening y reading* manejadas dentro del Plan Nacional de Inglés (PNIEB C4), esto se llevó acabo mediante presentaciones en *Power Point* en las que los alumnos pudieron mejorar la comprensión y aplicaron los conocimientos adquiridos.

LAS MEJORAS QUE CONLLEVÓ EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES.

Al estar inmersos en la era de la tecnología los estudiantes de 3° “G” contaron con oportunidades de avance inmediatas, es decir al interactuar con diferentes medios electrónicos cotidianamente incrementaron las habilidades en el manejo de la información, lo que les permitió obtener mejores resultados al momento de participar en las actividades diseñadas por el practicante.

Para Zapata, (2012) las ventajas que presentan estas herramientas son:

- Su potencial para motivar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedia, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.
- Su capacidad para acercar al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano. Las simulaciones son recursos digitales interactivos; son sistemas en los que el sujeto puede modificar con sus acciones la respuesta del emisor de información. Los sistemas interactivos le dan al estudiante un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje.
- Facilitar el auto aprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera (Programa de integración de tecnologías a la docencia, párr. 7).

Estos aspectos fueron aprovechados por el futuro docente para planificar las sesiones de clase, en las que diferentes archivos multimedia, presentaciones, videos, imágenes, textos y actividades interactivas; el uso del celular fue permisible a lo largo de las jornadas de práctica con el fin de compartir la información al grupo de estudio.

Otra de las ventajas que ofreció este tipo de recursos fue el acercamiento con los aprendices, se aprovechó la empatía que demostraron por recibir la enseñanza a través de una persona que conocía el lenguaje en común y abordaba los temas involucrando información que ellos adquirirían mediante redes sociales.

LAS ACTIVIDADES APLICADAS EN LA PROPUESTA DIDÁCTICA

La aplicación de la propuesta didáctica, se basó en el tema de estudio: **EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON EL GRUPO DE TERCERO “G”**, la cual se realizó acorde a la Unidad 4B perteneciente al libro *Yes We Can! 3*, con el nombre de *Performing a Play* ubicado dentro del ambiente literario y lúdico, con la práctica social del lenguaje de comprender, expresar diferencias y semejanzas entre algunos aspectos culturales, tanto de México como de países en los que se habla inglés.

También se llevó a cabo la competencia específica enfocada en leer obras de teatro para compartir actitudes y conductas asumidas por personas en los países en los que se habla la lengua inglesa y en México, con el objetivo de lograr alcanzar los aprendizajes esperados como los fueron el utilizar diversas estrategias de comprensión, el formular y responder preguntas sobre actitudes y conductas de los personajes, vincular el lenguaje no verbal con el sentido de los diálogos y leer obras de teatro breves.

Para comenzar con la aplicación de recursos educativos digitales se planeó y aplicó la primera sesión de la cuarta jornada de práctica intensiva, en esta se presentaron a los educandos los parámetros para la evaluación, así como las formas de trabajo que se llevarían a cabo, tomando esto como medida para adentrar a los alumnos en la utilización de la tecnología y así fomentar la responsabilidad en el cumplimiento de los trabajos.

Mediante el uso de la presentación en *Microsoft Power Point* se proyectaron una serie de diapositivas con el tema de *Short Plays*, las cuales contaron con imágenes sobre aspectos relevantes de una obra de teatro, textos que informaron al grupo sobre cómo se actúa y que estilos de actuación existían; se finalizó con la implementación de actividades dinámicas dentro de las diapositivas en la que participaron de forma activa.

Dentro de los ejercicios presentados en la planeación, los alumnos de tercero “G” pusieron en práctica habilidades de identificación, análisis y destrezas motrices al momento de manejar la laptop; enlazaron imágenes con pequeñas definiciones de cada una como parte de la primera clase.

Después, se consignó a dos aprendices una serie de responsabilidades que implicaron la manipulación de diferentes aparatos electrónicos; uno de los alumnos ayudó en el manejo de una laptop y otro se encargó de monitorear las participaciones anotándolas dentro de un programa en la computadora del futuro docente, esto sirvió como apoyo para el maestro practicante al momento de desarrollar las actividades dentro del salón audiovisual.

De esta manera se involucró a los aprendices permanentemente a lo largo de las clases que se tomaron en el salón audiovisual, esta forma de trabajo sirvió tanto al practicante normalista como a los estudiantes para llevar una relación de trabajo amena y continua al momento de valorar las participaciones en el desarrollo de actividades programadas con el uso de recursos educativos digitales.

En esta segunda clase se necesitaron diferentes dispositivos electrónicos para proyectar la información y actividades que se planearon, una laptop, un cañón para proyectar las imágenes, video, diapositivas y una bocina; la bocina fue necesaria debido a que en esta ocasión se les mostró un video con información a cerca de *How To Cold Read (Anexo 3)* dicho video fue de gran importancia para motivar a los alumnos a generar confianza al momento de realizar una obra de teatro corta.

A través de las diapositivas los estudiantes del grupo de estudio obtuvieron información relevante sobre características de una obra, tales como, *author, audience, plot and dialogue*, esto sirvió a los estudiantes para lograr identificar con facilidad las partes que conformaban un guión teatral, así pudieron desarrollar las correspondientes lecturas de diferentes obras cortas que se encontraban en el libro de texto *Yes We Can! 3 (Anexo 4)*.

El libro se utilizó como apoyo para complementar las actividades que se implementaron en el salón audiovisual, debido a que el contenido de este mismo se traspasó a presentaciones en *Microsoft Power Point*, donde los escolares pudieron desenvolverse de mejor manera al interactuar con las funciones que este programa ofrecía, la clase se volvió más dinámica en cuestión de participaciones y opiniones que enriquecieron cada uno de los temas.

Los aprendices pasaron al frente para poner en orden cinco enunciados relacionados al tema *Script*, estos cinco enunciados contaban con información sobre la fecha de publicación, el autor de la obra, los diálogos, personajes y las acotaciones que aparecían en el mismo; tras participar al frente del grupo regresaron a su lugar para tomar apuntes en el cuaderno de trabajo de la materia Inglés.

Para terminar con la clase se les proyectó a los alumnos el guion de la obra corta *The Mouse and the Lion*, se dio lectura a los diálogos e identificaron las características que antes aprendieron marcando cada una con diferentes colores, al finalizar se compartieron los resultados de manera grupal para verificar las respuestas y marcar aquellas que habían omitido.

Durante la tercera sesión se proyectó un video acerca de *How to be a good actor (Anexo 5)*, tras finalizar se cuestionó a los estudiantes con dos preguntas relacionadas al mismo, las respuestas se dijeron a voz alta para compartir opiniones con el resto del grupo además de tomar nota en el cuaderno; cada uno de los videos mostrados a los

alumnos se mostró dos veces para aquellos que tuvieron dificultad en entender la información durante la primera reproducción.

En la segunda actividad se volvió a proyectar la obra *The Mouse and the Lion*, con la intención de reforzar lo aprendido durante la sesión número dos y rescatar nueva información acerca de este guión, además se puntualizó la pronunciación correcta del vocabulario que aparecía en las diferentes partes de la historia las cuales fueron, inicio, desarrollo y cierre. (Anexo 6)

Para continuar con la mejora en la pronunciación de palabras se reprodujo un audio creado por el maestro practicante, en el cual se mencionó a detalle cada uno de los aspectos más importantes de un *script*, los pupilos prestaron atención e identificaron la cantidad de ocasiones en que se mencionó al autor, los personajes, la cantidad de diálogos y las acotaciones; se hizo énfasis en la importancia que tenían las acotaciones al momento de leer un guion teatral debido a que éstas solo se actúan sin leer en voz alta y solamente son para personajes secundarios.

Con el propósito de reforzar esta información se proyectó mediante un cañón y una laptop diapositivas con contenido acerca de las características de las *stage directions*, esta información fue de gran importancia para los aprendices al momento de realizar su proyecto el cual constaría de seleccionar y grabar por equipos alguna de las obras de teatro cortas que se encontraban en su libro de texto *Yes We Can!* 3

Para finalizar se les mostró a los alumnos dos cuestionamientos sobre lo que aprendieron en la clase mediante el uso de diapositivas, éstas preguntas fueron respondidas primero de manera oral a voz alta y después fueron anotadas en el cuaderno para responderlas, la actividad fue revisada por el practicante.

Al inicio de la séptima clase se utilizó una laptop y un cañón para proyectar a los alumnos una serie de diapositivas con contenido sobre un *Colophon* (Anexo 7) este tema encontraba fuera del contenido del libro de texto, pero se les enseñó a los

estudiantes con el objetivo de obtener más información acerca de dónde poder encontrar los aspectos más importantes de un guion teatral.

Durante el desarrollo de la planeación se informó a los estudiantes que el uso del celular sería permisible para aquel que contara con uno, con la condición de utilizarlo solamente con el fin de consultar información que fuese de ayuda para enriquecer los contenidos que serían expuestos en la sesión; solamente cinco alumnos de 30 les faltaba contar con teléfono celular por lo que se les dio la indicación de trabajar con algún compañero que si contara con un dispositivo.

Se aclaró que esta acción sería posible solamente si el estudiante normalista lo indicaba y sería monitoreado constantemente con ayuda del maestro titular de la materia Inglés, aquel que fuese visto utilizándolo para cualquier otra función que fuera indebida sería despojado de su teléfono celular y se mantendría guardado con el prefecto del grado de tercer año; en esta clase solo se utilizó para buscar aspectos relevantes de las obras de teatro cortas y hacer una lista en su cuaderno.

Después se les proyectó el guion de otra obra con el nombre de *The medium*, siendo una opción más a escoger para realizar el proyecto al final de la jornada de práctica; se dio lectura al *script* y se reprodujo un audio en el que se mencionaron tres aspectos fundamentales para la comprensión del mismo los cuales fueron el autor, el género de la obra y la cantidad de personajes que aparecían, estos datos fueron anotados primero en una diapositiva que contaba con tres preguntas, *who made the play?*, *Genre* y *How many characters are on the play?*, para terminar con las actividades los alumnos anotaron las respuestas en el cuaderno de trabajo y verificaron de manera grupal si éstas fueron correctas.

En la octava sesión se utilizaron diapositivas al comienzo de la clase para mostrar a los alumnos la aplicación *MyHomework*, con la cual les sería posible organizar las actividades más importantes a lo largo de la jornada, con el objetivo de contar con información que les fuese de apoyo al momento de estudiar para la presentación del

proyecto o bien, para el examen que presentarían al finalizar las jornadas correspondientes.

Lo anterior se dificultó debido a la falta de espacio de almacenamiento con la que contaban algunos estudiantes en los teléfonos celulares, por lo que se optó por descartar dicha aplicación para evitar perjudicar aquellos que les fuera imposible instalar la misma; en su lugar se recomendó a los aprendices crear una carpeta u organizar el cuaderno de trabajo a manera de identificar con facilidad los contenidos adquiridos.

Para finalizar con la demostración de obras de teatro cortas disponibles en el libro de texto, se proyectó la tercera opción con el nombre de *The key*, con la participación de cuatro alumnos que interpretaron a los personajes de la historia se dio lectura al guion mientras el resto del grupo seguía la lectura en el libro y realizaban las acciones mencionadas en las acotaciones; cabe mencionar que esta obra fue elegida por el grupo para ser representada en el proyecto final debido a que el vocabulario con el que contaba era fácil de digerir por los aprendices.

Se reprodujo un audio en el que se mencionaron las siguientes características *setting*, *number of character and their names* y *the plot*, en esta ocasión la información a identificar fue de mayor dificultad al ser más de una palabra la que ellos debían rescatar para anotar en sus cuadernos; pero al mismo tiempo les fue de ayuda para relacionar las características más importantes de esta obra y al leerla pudieron entenderla con facilidad.

Por último, se proyectaron en diapositivas dos preguntas con la intención de hacer reflexionar a los aprendices sobre cómo actuar una obra de teatro corta, estos cuestionamientos fueron respondidos y verificados individualmente.

Se comenzó con la novena clase proyectando un video en el que diferentes estrellas del cine conocidas mundialmente dieron consejos sobre cómo actuar, se seleccionó

este contenido debido a la relación que dichas celebridades tenían al momento con los estudiantes y el interés que estos generarían; los pupilos se mantuvieron atentos a lo que los actores decían e hicieron comentarios relacionados al video.

Después se hizo uso de diapositivas interactivas en las que los alumnos participaron relacionando diez imágenes manteniendo las respectivas definiciones de cada una ocultas, primero se mostró la imagen a dos alumnos que pasaron al frente para participar y en quince segundos tuvieron la oportunidad de decir en voz alta que definición correspondía a la imagen mostrada, aquel que contestara de manera correcta obtenía participación en la lista; esto generó interés por participar en el resto del grupo y la actividad resultó por concretarse de manera satisfactoria.

Durante la actividad se utilizó un cronómetro para contabilizar los segundos tomados por cada respuesta, además se reprodujeron sonidos provenientes a un programa de televisión llamado cien mexicanos dijeron, esto terminó por ser del agrado de los aprendices y los motivó a pasar al frente sin mostrar pena ante sus compañeros de clase, fue importante generar un ambiente de aprendizaje en el que cada uno de ellos sintiera confianza al participar.

En los últimos diez minutos de clase se dio oportunidad de organizar los equipos correspondientes para realizar el proyecto, los pupilos se pusieron de pie para anotar en una hoja en forma de lista aquellos que formarían parte de cada equipo y el personaje que interpretarían, al finalizar se entregó la lista al maestro practicante.

Después utilizaron sus teléfonos celulares para grabar con la aplicación *notas de voz* los diálogos que les correspondían a cada uno de ellos, dependiendo del personaje que habían elegido para actuar en la obra de teatro corta seleccionada, como antes se mencionó la obra de teatro corta fue la de *The key*.

Con el objetivo de terminar con la aplicación de recursos educativos digitales en esta cuarta jornada de práctica intensiva, se planeó para la treceava clase la demostración de proyectos por parte de los estudiantes del grupo de tercer grado sección "G", siendo

así que solo se proyectarían aquellos videos que ya estuviesen realizados con anterioridad; como resultado se obtuvieron ocho equipos de los cuales siete de ellos cumplieron con el trabajo solicitado.

Se acudió al salón audiovisual para reproducir los siete proyectos mediante el uso de un cañón y una laptop, antes de comenzar con la reproducción de videos se les mostró a los aprendices una tabla con diferentes aspectos a evaluar como lo fueron, la pronunciación, creatividad, participación de todo el equipo y que cumpliera con el tiempo mínimo solicitado por el maestro practicante (dos minutos), tras copiar la tabla en el cuaderno de trabajo se comenzó a reproducir el primer proyecto.

Cuando termino de reproducirse el último video el estudiante normalista dictó una calificación para cada equipo, indicando puntualmente las razones por las cuales dió el puntaje que recibió cada uno de ellos; con esta actividad se finalizaron las clases en el salón audiovisual y se continuó con el trabajo en el libro de texto y el examen de cierre de la unidad 4 *B*.

Es importante mencionar que durante la cuarta jornada de práctica fue necesario solicitar el uso de dos espacios para poder implementar los recursos educativos digitales, los cuales fueron, el salón audiovisual el cual fue utilizado por diversos maestros de diferentes materias y un salón ubicado al fondo de las instalaciones de la escuela secundaria el cual contaba con una pantalla blanca deslizable y un cañón con un soporte a justo a la mitad del aula; el uso de estos espacios fue variando a partir de la solicitud hecha por el practicante donde se le informaba cuál de los dos se encontraría disponible dependiendo de la fecha en que fuese solicitado.

EI PROPÓSITO DE LA MATERIA INGLÉS Y EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES.

Fue necesario empatar los objetivos que se plantearon en la propuesta didáctica con los propósitos manejados dentro de la materia Inglés, por lo que se investigó acerca de aquellos aspectos en los que se podía apoyar la idea de implementar la tecnología, esto

durante las jornadas de práctica intensiva del séptimo y octavo semestre en la formación profesional del estudiante normalista.

Al indagar a través de los estándares curriculares establecidos en el Programa Nacional de Inglés (PNIEB) Ciclo 4 2011, se encontró una sección relacionada a la diversidad de recursos con los que los contenidos de la materia podían ser abordados, este apartado hacía mención de la *Multimodalidad*, refiriéndose a que existían diferentes modos de aprovechar los espacios y recursos que nos brindaba la interacción de los alumnos en su contexto familiar y comunicativo.

El PNIEB Ciclo 4 (Secretaría de Educación Pública, 2011), dice que dentro de la Multimodalidad se debe:

- 3.1. Reconocer algunas convenciones de los medios audiovisuales; por ejemplo: efectos de sonido y ángulo de cámara, entre otros.
- 3.2. Reconocer diferencias gráficas y textuales en simbología propia de situaciones similares.
- 3.3. Emplear recursos visuales para complementar el sentido general de textos escritos y orales.
- 3.4. Hacer vínculos entre lenguaje corporal y visual, y lenguaje oral.
- 3.5. Inferir el tema y destinatario de esquemas por medio de componentes gráficos y textuales. y escritos (p.27).

Cabe mencionar que con base a las experiencias vividas con los estudiantes de la escuela secundaria (JAF), se identificaron características como la organización de tiempo y cumplimiento de tareas, que les permitían interactuar constantemente con redes sociales, fuentes de comunicación en internet y canales de YouTube de los cuales obtenían la mayoría de información que para ellos era de interés.

Fue de gran importancia para el futuro docente saber lo antes mencionado sobre la interacción que los pupilos tenían con los diferentes programas y sitios web que el *Internet* les ofrecía, ya que a través de esas diversas fuentes de información fue más

fácil el relacionarse y crear un ambiente de aprendizaje adaptado a los intereses y necesidades de los aprendices de esa generación o como mejor se les conocía, los *Posmilenial*.

El PNIEB Ciclo 4 (Secretaría de Educación Pública, 2011), dice que:

Los Estándares Curriculares de Lenguaje y comunicación (Inglés) proporcionan un modelo para la consecución de competencias comunicativas de los jóvenes del siglo XXI, dentro de un rico contexto cultural (nacional e internacional). En particular, estos estándares constituyen una base para la exploración de la función que desempeñan la lengua y otras formas de comunicación en la vida cultural y social de los jóvenes, a medida que progresan a través del sistema educativo y hacia su conocimiento del mundo (p.22).

Es por esto que todas y cada una de las actividades desarrolladas mediante el uso de recursos educativos digitales, diseñados por el alumno normalista fueron dirigidos hacia el conocimiento y los intereses que los estudiantes presentaron a través de las primeras tres jornadas de práctica intensiva, con el fin de generar confianza, sentido de pertenencia y seguridad; además de involucrar dentro de los contenidos información que les resultara familiar al relacionarlo con situaciones que pudieron haber experimentado en el contexto social, como imágenes, videos o frases que se utilizarán en demasía por la comunidad estudiantil en redes sociales.

CAPÍTULO III

LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DIDACTICA

A continuación, se redactó el tercer capítulo, por el cual se mencionan aquellas clases dentro de las cuales los estudiantes demostraron habilidades y comportamientos, tanto negativos como positivos al momento de incorporar y poner en práctica la propuesta didáctica que involucró el uso de la tecnología en el desarrollo de las actividades planeadas por el maestro practicante; se destacaron sobre todo las situaciones de ventaja provechosa que se presentaron.

Siendo así, que se describieron a detalle los aspectos y características que permitieron al grupo de tercero G desenvolverse de mejor manera, las actitudes que mantuvieron al trabajar con el futuro docente, los resultados obtenidos a través de las actividades realizadas y el tipo de evaluación establecido durante la cuarta jornada de práctica profesional intensiva además de las limitaciones que existieron en el proceso.

También, se menciona la relación que empató el perfil de egreso del estudiante normalista con la aplicación de la propuesta didáctica, los objetivos trazados y el logro de los mismos a partir del rendimiento académico de los aprendices al momento de comprender los contenidos de la materia Inglés, utilizando tecnología para llevar a cabo las diferentes actividades y dinámicas que se implementaron.

LOS RESULTADOS OBTENIDOS

Una de las principales metas para el alumno practicante, implicadas en el uso de recursos digitales educativos para la enseñanza de los contenidos de la materia Inglés fue lograr que los pupilos desarrollaran habilidades específicas, como lo son, *writing, speaking, listening y reading*, esto mediante la reproducción de diferentes actividades dinámicas a través de diversos medios, tales como, archivos multimedia, videos, tutoriales, presentaciones hechas en *Microsoft Power Point*, audios e imágenes.

Para ello fue necesario hacer uso de una variedad de dispositivos y aparatos electrónicos los cuales fueron, una bocina con Bluetooth, una laptop que contara con el programa Microsoft Power Point, un celular, un proyector y una extensión, estos, fueron indispensables para lograr llevar a cabo las sesiones planeadas permitiendo abordar los contenidos de la asignatura de diversas maneras, con el objetivo de hacer partícipes activamente a cada uno de los aprendices que integraban el grupo de tercero G.

Se comenzó con la primera clase donde se dio a conocer la forma de trabajo, los parámetros de evaluación, los objetivos a lograr en conjunto y la introducción al tema llamado *Short Plays*, se les presentó información mediante diapositivas interactivas en las que los alumnos debían participar para obtener respuestas que les permitieran seguir avanzando en el aprendizaje de contenido; la disciplina se mantuvo en orden dando paso al trabajo eficaz de manera grupal.

Es importante mencionar que esta sesión tuvo gran impacto en futuras actividades, debido a que en ella se establecieron reglas tanto de disciplina como de cumplimiento de trabajos, estas mismas se dialogaron con los aprendices para aclarar cualquier tipo de duda o inconformidad en el transcurso de las sesiones, al igual que las fechas de examen y proyecto que tuvieron lugar en la última jornada de práctica profesional.

En la segunda sesión se les mostró un video en el que actores del cine daban consejo sobre como actuar en una obra de teatro, al finalizar el video los alumnos comentaban sobre los actores que lograron identificar y eso los motivó a aprender de ellos. Después se proyectó una serie de diapositivas interactivas en las que obtendrían información

sobre las características de una obra de teatro corta, se comenzó con la participación y para ello solamente cinco por ciento de 30 alumnos pasaron al frente para enlazar tres imágenes con las definiciones correspondientes.

Para las participaciones se le entregó una lista con el nombre de todos los estudiantes a una alumna en particular, quien se encargó de registrar en cada clase; se tomó esta decisión debido a que durante las jornadas de trabajo anteriores ella demostró ser responsable y cuidadosa; solamente se encargó de anotar las ocasiones en que el maestro practicante le indicó dependiendo de si la respuesta cumplía con los aspectos necesarios, los cuales fueron hablar en inglés y ser específico en cuanto a conceptos e idea.

El éxito en esta actividad se obtuvo cuando se percibió que el 50 por ciento del grupo comprendió de manera significativa los contenidos mostrados en las diapositivas, al cuestionar aleatoriamente a los aprendices sobre lo aprendido a través de la actividad implementada, las respuestas fueron claras y concisas además de mencionar que gracias a las imágenes pudieron enlazar las definiciones de mejor manera.

Anteriormente se preguntó a los pupilos sobre la capacidad con la que contaban para analizar y comprender los temas que se trataban en la asignatura Inglés, a lo que respondieron con inseguridad haciendo énfasis en lo complicado que resultaba para ellos seguir el ritmo de lectura, escritura, escucha y habla al momento de prestar atención al estudiante normalista.

La situación anterior llamó la atención del futuro docente dando paso a la adecuación de actividades y contenido, esto para lograr mejorar la capacidad de comprensión con la que los alumnos contaban y así mismo crear un ambiente de aprendizaje en el que se sintieran motivados e interesados; como ya se ha mencionado antes esta generación se encontraba inmersa en una interacción constante con la tecnología siendo así que mientras más se adecuaban los contenidos a los gustos y preferencias aumentaban las oportunidades de aprendizaje.

Para la tercera sesión se adecuó una actividad con el uso de diapositivas en las que se estructuró un juego de preguntas y respuestas basadas en el modelo de un programa de televisión llamado *100 mexicanos dijeron* incluyendo sonidos e imágenes relacionados al mismo (Anexo 8), en éste se necesitó de la participación voluntaria de los pupilos para pasar al frente para competir contra otro estudiante del grupo, la función de esta actividad fue incentivar la motivación además de hacer partícipes a una mayor cantidad de pupilos.

Al observar el comportamiento se pudo notar que el 100 por ciento de la clase prestó atención a la dinámica, también se denotó el interés por tomar parte. Al finalizar se realizaron seis preguntas al azar sobre lo aprendido a través de la actividad para dar oportunidad a aquellos aprendices que no participaban constantemente, obteniendo como resultado un 50 por ciento de respuestas correctas.

Con lo anterior se pudieron rescatar resultados positivos hacia la forma de trabajo que se implementó, los comentarios por parte de los estudiantes hacia la actividad fueron de agrado y la adquisición de información fue comprendida eficazmente al mismo tiempo se dio paso a la contribución de los alumnos para mejorar la calidad de trabajo al momento de interactuar con tecnología.

Al comenzar la séptima sesión se proyectó un tutorial acerca de *How to cold read* en el que se mostraron ejemplos para dar lectura del guion de una obra de teatro, este video fue de ayuda para los estudiantes para conocer más sobre las características que conformaban un *script*; la disposición para prestar atención a este recurso por parte de los aprendices fue positiva ya que se logró llamar la atención del 100 por ciento del grupo.

Después los estudiantes interactuaron con una serie de diapositivas en las que debían dar lectura a un *script* proveniente de su libro de texto *Yes We Can!* 3, al terminar la lectura de forma grupal debían identificar individualmente el autor, los personajes, el

lugar donde ocurría la historia y las acotaciones, al finalizar debían pasar al frente para subrayar con una línea trazada mediante el uso de una laptop cada una de las características del guion.

En esta ocasión los resultados fueron negativos debido a las pocas participaciones que se presentaron además del desinterés que se mostró por parte de los estudiantes, en parte la falta de éxito durante esta sesión fue ocasionada por el tipo de materiales utilizados en la misma y el contenido expuesto a través de las diapositivas, ya que la información que debían analizar ya se había visto en sesiones anteriores ocasionando apatía al momento de trabajar.

La disciplina comenzó a perderse cuando la mayoría del alumnado hizo comentarios de inconformidad hacia actividad debido a la falta de comprensión hacia el tema, la intervención del maestro titular de grupo hizo falta cuando un estudiante en particular comenzó a molestar a los demás compañeros incitándolos a entablar conversaciones que provocaban la desconcentración, para ello se sancionó al alumno prohibiéndole el acceso a la próxima clase en el salón audiovisual además de asignarle un trabajo extra para realizar en el salón de clase bajo la supervisión del maestro titular.

Por último la actividad con la que mejores resultados se obtuvieron fue la sesión en la que los estudiantes presentarían el proyecto final llamado *My short play*, para este trabajo los alumnos contaron con tres opciones a elegir para realizar una obra corta, estas obras se encontraban en el libro de texto *Yes We Can! 3* con los nombres de *The key*, *The medium and The mouse and the lion*, para organizar los equipos fue necesario contar el número de personajes que aparecía en cada uno de ellos y así pudieran participar todos los integrantes.

Por decisión unánime la obra seleccionada para realizar el proyecto fue la de *The key*, en esta aparecían 4 personajes y un conjunto de diálogos fáciles de interpretar, para realizar la obra los estudiantes debían grabar un video en el cual cada uno de los

participantes apareciera interpretando un personaje seleccionado, en el se calificarían la pronunciación, la creatividad, la edición y la originalidad para actuar dicha obra.

Esta última clase sería utilizada solamente para mostrar los proyectos al resto del los compañeros y así poder calificar cada uno de ellos de forma grupal además de recibir una evaluación por parte del estudiante normalista, para poder evaluar la actividad se le entregó a cada equipo una tabla con los aspectos a evaluar que antes se mencionaron, al momento de proyectar las obras se pidió a un miembro de cada grupo que registraran las calificaciones correspondientes en una escala del cinco al diez, basándose en los aspectos que se exigían.

El éxito del proyecto final impactó en el cumplimiento del 100 por ciento de los equipos que presentaron la obra, es decir siete equipos de siete entregaron los trabajos solicitados para la última clase de la jornada de práctica intensiva, este trabajo fue de suma importancia ya que en el se vieron reflejados los resultados en aprendizaje y comprensión de los contenidos expuestos durante las semanas de clase, siendo así que se concluyó satisfactoriamente con el trabajo de los pupilos además de alcanzar los aprendizajes separados de la unidad cuatro B.

EL TIPO DE EVALUACIÓN IMPLEMENTADO DURANTE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.

Al comenzar con la práctica profesional intensiva se estableció un formato de evaluación para trabajos y actitudes, este fue representado en forma de tabla (*Anexo 9*) con 4 aspectos a evaluar los cuales fueron *trabajo en clase 40%*, *portafolio 10%*, *participaciones 10%*, *proyecto 20%* y *examen 20%*, pero estos porcentajes fueron modificados al iniciar la cuarta jornada de práctica al momento de dialogar con los alumnos debido a que en esta ocasión el proyecto que debían entregar tendría mayor impacto.

Por lo tanto, en esta ocasión los porcentajes cambiaron al quedar de la siguiente manera *trabajo en clase 40%*, *participaciones 10 %*, *proyecto 30 %* y *examen 20 %*, por

lo tanto el portafolio se removió para aumentar la valoración del proyecto debido a la aplicación de la propuesta didáctica la cual demandaba la interacción continua con la tecnología para enseñar y comprender los contenidos de la materia Ingles.

Se adecuaron los parámetros de evaluación al trabajar con diferentes actividades mediante el uso de recursos digitales, basado en las necesidades de la generación a la que el grupo de tercero G pertenecía mejor conocida como *Millennials*, ya que referente a lo anterior, Casanova (1988), dice que los objetivos de la evaluación son:

perseguir la aplicación de un modelo evaluador cualitativo, formativo y continuo, adaptado convenientemente a los procesos de enseñanza y aprendizaje, no se limitan ya a comprobar lo aprendido por el alumnado cada cierto tiempo, sino que amplían sus expectativas y posibilidades y cubren un campo más extenso, más completo, pues la evaluación se incorpora, desde el principio, al camino del aprender y enseñar, y ofrece, en consecuencia, mayores aportaciones y apoyos al conjunto del proceso que transcurre (p.37).

De acuerdo a lo citado anteriormente, la forma de evaluación en el desempeño de los estudiantes fue dirigida hacia las habilidades que desarrollarán a través de la interacción con medios electrónicos, esto conforme a los contenidos de la asignatura Inglés.

Inicialmente para los trabajos en clase se impuso un parámetro de evaluación que indicó la formalidad y limpieza en el cuaderno de la asignatura, pero esto cambió y terminó por ser removido cuando en la revisión final de la tercera jornada de práctica hubo alumnos que cumplieron con las exigencias mencionadas, pero, dejaron a un lado el contenido y la organización del mismo siendo así que se decidió dar mayor importancia a la coherencia presentada en los trabajos de los pupilos.

En cuanto a participaciones, los registros se llevaron diariamente presentándose en el desarrollo de las actividades implementadas mediante el uso de recursos digitales diseñados por el estudiante normalista, en ocasiones las participaciones fueron voluntarias y en otras se debió elegir a aquellos que aportarían algo a la clase, estos

aspectos se tomaron en cuenta para medir y valorar el tipo de participación realizada, además de la lógica, la coherencia y que la respuesta fuese correcta.

Para evaluar el proyecto se involucro la tecnología, debido a la necesidad de hacer uso de uno de una cámara de video, un celular, una tableta o cualquier dispositivo inteligente con el que los alumnos contaran para realizar una obra de teatro corta (Anexo 10), en la que grabaron las actuaciones correspondientes según lo indicaran los diálogos pertenecientes a la misma, también, se evaluó la edición del video al cual podían agregarle animaciones, imágenes, sonido o cualquier otro material extra que fuera acorde a la presentación del proyecto.

Siendo así que durante la aplicación de la propuesta didáctica, las formas de evaluación se adecuaron a las necesidades y experiencias de los estudiantes, acorde a lo antes mencionado las características fueron cualitativas y formativas, restando importancia a lo calificativo, debido a la importancia que tomó el valorar el desempeño de los pupilos a través de experiencias que sirvieran en su formación personal además de prepararlos para la vida profesional, ya que en los años porvenir el dominio en el manejo de la tecnología será fundamental para sobresalir entre los profesionistas que se encuentren en su entorno.

LAS LIMITACIONES PRESENTADAS

Para la realización de la propuesta didáctica que involucró el uso de recursos digitales educativos y el diseño de los mismos por parte del futuro docente, fueron necesarios diversos materiales que permitieron desarrollar con efectividad cada una de las actividades hechas en clase, pero, para esto fue indispensable el recurrir a los recursos que la escuela secundaria Licenciado Juan Antonio de la Fuente proveía mediante una solicitud que requería de tiempo y espacio.

Una de las limitaciones que más impactaron para el uso eficaz de de los dispositivos electrónicos necesarios para la reproducción de medios digitales, fue el uso del internet para la reproducción de videos, tutoriales e incluso documentales relacionados a los

contenidos de la materia Inglés, por lo que el estudiante normalista debió descargar con anterioridad los materiales necesarios para impartir la enseñanza de el tema *short plays*, estos videos fueron almacenados en una usb mediante la descarga de *links* provenientes de la página web *YouTube*.

Además, en ocasiones era necesaria la búsqueda de palabras indefinidas, aspectos de interés, frases que llamaban la atención de los pupilos e imágenes que lograran facilitar el aprendizaje del tema, para esto los alumnos y el maestro titular del grupo contaban con datos móviles en sus teléfonos celulares, situación que terminó por ser de provecho para la realización de diferentes actividades en el transcurso de la aplicación de la propuesta didáctica.

Otra de las limitaciones fue la solicitud de aulas adecuadas para llevar a cabo las clases relacionadas al uso de tecnología y la necesidad de un espacio amplio para proyectar desde un cañón, también que estas contaran con red eléctrica para poder conectar las herramientas electrónicas, como una laptop y una bocina; estos espacios se consideraron una limitación en ocasiones debido a que más de tres maestros aparte del futuro docente, utilizaban estas áreas para impartir la clase como el maestro de artes, el de historia, la de matemáticas y un profesor de español.

EL PERFIL DE EGRESO DEL NORMALISTA Y LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA EN TERCERO

El perfil de egreso del estudiante normalista menciona que este se divide en cinco grupos los cuales son habilidades intelectuales específicas, el dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria, las competencias didácticas, identidad profesional y ética, y la capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela; para ello es necesario que el futuro docente domine cada uno de estos aspectos en el actuar dentro y fuera del aula de clase.

Fue importante el pulir cada una de las características antes mencionadas a través de las experiencias generadas con los estudiantes del grupo de tercero G, dichas

características eran del conocimiento del alumno practicante, sin embargo, fueron éstas grandes áreas de oportunidad dentro de las cuales se pudo crecer de la mano de la puesta en práctica de la propuesta didáctica y el uso de las nuevas tecnologías para impartir los contenidos de la materia Inglés.

Dentro de las habilidades intelectuales específicas, el estudiante normalista se centró en una de las características debido a la relación que tenía con la utilización de herramientas digitales, esta fue la de contar con la disposición de realizar investigaciones, incentivar a la curiosidad y reflexionar críticamente sobre las acciones tomadas dentro del salón de clase además de localizar y seleccionar información que fueran necesarias para las actividades planeadas.

También debía conocer a profundidad los contenidos y el enfoque de la asignatura para poder adecuar los mismos a la aplicación de la propuesta didáctica, priorizar el logro de los objetivos de la misma y permitir que el grupo asignado para la práctica profesional docente desarrollara habilidades específicas con un propósito en común, poner en práctica los conocimientos generados por vivencias en el mundo actual y transmitirlos a los pupilos para crear en ellos una conciencia de aprendizaje dirigida al manejo de la tecnología para aprender una segunda lengua.

En cuanto a la capacidad de percepción de condiciones sociales pertenecientes a la escuela el alumno practicante debía tener en mente que 10 de 30 estudiantes provenían del mismo lugar, es decir, podrían haber jóvenes que el contexto en el que se desenvolvían día a día fuera inadecuado o el más deseado para poder llevar a cabo una educación de calidad, al hablar de los recursos monetarios o materiales con los que podrían contar, las situaciones que experimentaban en casa o con amistades que podrían afectar su desempeño académico.

Al mismo tiempo, este aspecto podría haber afectado a los estudiantes en cuanto a la desinformación sobre acontecimientos que el resto de sus compañeros podrían percibir, también en la interacción con dispositivos electrónicos con los que tal vez contarán en

sus hogares y mucho menos hablar del dominio sobre los mismos; fue importante tener en mente que sería necesario el acercamiento a aquellos aprendices que necesitaran de un apoyo extra al momento de trabajar para evitar la exclusión educativa.

Para las competencias didácticas, fue necesario que el maestro practicante desarrollara habilidades específicas para diseñar y organizar estrategias que se adecuaran al logro de los objetivos de la propuesta didáctica, por lo que se estableció un ambiente de trabajo en el que los alumnos se sintieron identificados, debido a los conocimientos que adquirirían a través de las actividades con el uso de recursos digitales.

CONCLUSIONES

Durante la estadía en la Escuela Normal Superior del Estado se tuvo la oportunidad de aprender y experimentar una gran diversidad de experiencias y conocimientos, que a lo largo de los 4 años de formación personal y profesional sirvieron al estudiante normalista para conocer mejor a los alumnos con los que se desenvolvería, pudiendo así obtener información esencial para manejar situaciones problemáticas o de apoyo académico y emocional.

En el primer semestre se contó con la integración de un grupo de compañeros que hicieron del aprendizaje un camino fácil y provechoso, el apoyo incondicional además de la unión que existía entre los mismos permitió al futuro docente desenvolverse de mejor manera, al enfrentarse a nuevos contenidos que eran enseñados por maestros pertenecientes a la especialidad de Inglés.

La convivencia, intercambio de opiniones y los conocimientos inculcados a través de los diferentes docentes con los que se pudo interactuar, abrió un panorama más amplio para el practicante, estas acciones fueron formando una mentalidad de respeto, humildad y honestidad ante las formas de trabajo pertenecientes a cada asignatura presentada en el mapa curricular de la especialidad de lengua extranjera.

Uno de los aspectos que impactó directamente en la formación personal del practicante, fue la interacción en diversos grupos sociales dentro y fuera de la Escuela Normal Superior del Estado, como la sociedad estudiantil, el equipo de fútbol, los talleres y conferencias a los que se le convocó durante los diferentes semestres, todas estas áreas enriquecieron al estudiante de amistades, enseñanzas y aprendizajes.

Al pasar a tercer semestre se realizó un evento en el que se involucró la participación de diferentes escuelas normales llamado *Inter Normales*, en éste evento destacaron las actividades físicas y deportes como el fútbol, tocho, básquetbol y voleibol, pero también hubo competencias que involucraron las destrezas mentales como el ajedrez, a partir de esta experiencia se aprendió a convivir con más confianza con los compañeros pertenecientes a otras especialidades y escuelas.

Cuando se llegó al momento de la observación y la práctica docente ya se contaba con conocimientos propios que permitieron el buen desempeño en relación a la enseñanza, pero seguía sin ser la deseada, para ello el estudiante normalista se enfocó en identificar aquellos aspectos que hacían a los grupos de práctica reaccionar de diferente manera ante cada situación, para así poder pensar en alguna estrategia que le permitiera cubrir las necesidades y expectativas que ellos tenían acerca de un maestro ideal.

Para registrar todos aquellos aspectos que llamaban la atención del futuro docente, se utilizó un cuaderno especial denominado el Diario, en éste se tomaba nota de todo aquello que afectara directa e indirectamente a los estudiantes pertenecientes a los grupos de práctica además de las situaciones que llamaran la atención del practicante incluso si éstas carecían de importancia para ser tomadas como parámetros indicados por el titular de la asignatura observación y práctica docente.

En muchas ocasiones el uso de este diario facilitó la comprensión de comportamientos durante las jornadas de clase, al mismo tiempo que dio pauta para incrementar la constancia en investigación sobre temas relevantes relacionados al estudio de la

psicología en alumnos de nivel secundaria, además de los cambios físicos por los que estos mismos atravesaban durante las edades de los 12 a los 16 años denominada como la adolescencia, este aspecto fue de suma importancia para lograr llevar una convivencia amena con alumnos de primero, segundo y tercer grado.

Llegado el último año de práctica, denominada como práctica profesional intensiva, se contó solamente con dos materias en las que se organizaba el trabajo y otra referente a diseñar los planes de clase que se implementaron durante las cinco jornadas en el último año de carrera en la escuela secundaria Licenciado Juan Antonio de la Fuente con el grupo de tercer año sección “G”.

Al comenzar con la jornada de observación se acudió a la escuela secundaria con la idea de obtener información relevante que permitiera identificar una problemática, a la que se le debiera dar solución a lo largo de las jornadas de práctica, para esto se analizó a detalle cada situación ocurrida dentro y fuera del salón de clase, a los alrededores de la institución y en la convivencia entre alumnos.

La falta de interés por aprender los contenidos enseñados por los maestros de diferentes asignaturas, fue la situación problemática que llamó la atención del futuro docente, siendo así que se decidió implementar recursos variados que motivaran al alumno a participar y generara interés por comprender con eficacia los temas pertenecientes a la asignatura Inglés; se comenzó por verificar si el uso de la tecnología era frecuente en las actividades escolares.

Al finalizar la jornada de observación, se dio regreso a la Escuela Normal Superior del Estado, donde junto a la maestra asesora Myrna Consuelo Tapia Corral se comentaron y analizaron aquellas características que impactaron de manera directa en el desempeño personal y académico de los alumnos de los tres grupos de práctica, con la intención de seleccionar solamente uno para diseñar y desarrollar la propuesta didáctica con base a las necesidades que presentaron

Siendo así que se decidió involucrar el uso de la tecnología para la enseñanza y la mejora en el aprendizaje de la lengua extranjera Inglés, de acuerdo a las problemáticas detectadas durante las prácticas, además fue un área en la que la generación con la que se trató estaba inmersa diariamente, mediante el uso de redes sociales y fuentes de información electrónicas además de ser el medio por el cual la formación de nuevas generaciones seguiría.

Se seleccionó al grupo de tercero “G” para implementar la propuesta didáctica, debido a las actitudes y el desempeño presentado a través de las primeras tres jornadas de práctica docente, en ellos se denotaba el interés por trabajar, aprender y aclarar las dudas que surgían cuando el maestro practicante enseñaba los contenidos de la materia, siempre se mostraron respetuosos, seguían indicaciones, se apoyaban unos a otros y presentaban los trabajos en tiempo y forma.

Claro, existieron excepciones como aprendices que se negaban a participar cuando el practicante se los pedía, hacían comentarios negativos sobre la clase, distraían a otros compañeros con pláticas que no eran referentes a los temas que se veían, les daba igual si ingresaban al salón de clase o si se les dejaba fuera del mismo con los prefectos, pero, el esfuerzo grupal hizo que los pocos escolares que no trabajaban cambiaran su forma de pensar y de actuar, obteniendo como resultado que el 90% del grupo cumplió con las actividades, participó y se interesó por comprender.

Indudablemente la tecnología tomó parte importante en el aprendizaje de los estudiantes, pero la disposición que mostró el grupo de práctica, las actitudes y comportamientos que demostraban hacia el futuro docente, los comentarios positivos hacia otros maestros sobre la forma de trabajo que mantenían en la materia Inglés, fueron los detonantes para poder realizar las actividades mediante el uso de recursos educativos digitales con eficacia.

Además, los resultados obtenidos en los exámenes y proyectos finales, en comparación con los aplicados durante las primeras jornadas de práctica con tercero “G”,

demonstraron que efectivamente se logró el propósito de la aplicación de la propuesta didáctica, mejorar el aprendizaje en los alumnos haciéndolos partícipes de en la adquisición de conocimientos, que desarrollarán habilidades específicas en el manejo de la lengua extranjera como los fueron el *speaking, writing, listening and reading*, con esto se llegó a la conclusión de que los estudiantes del grupo de práctica pudieron aprovechar los trabajos implementados para comprender de mejor manera los contenidos expuestos a los largo de la cuarta y quinta jornada de práctica profesional intensiva.

REFERENCIAS

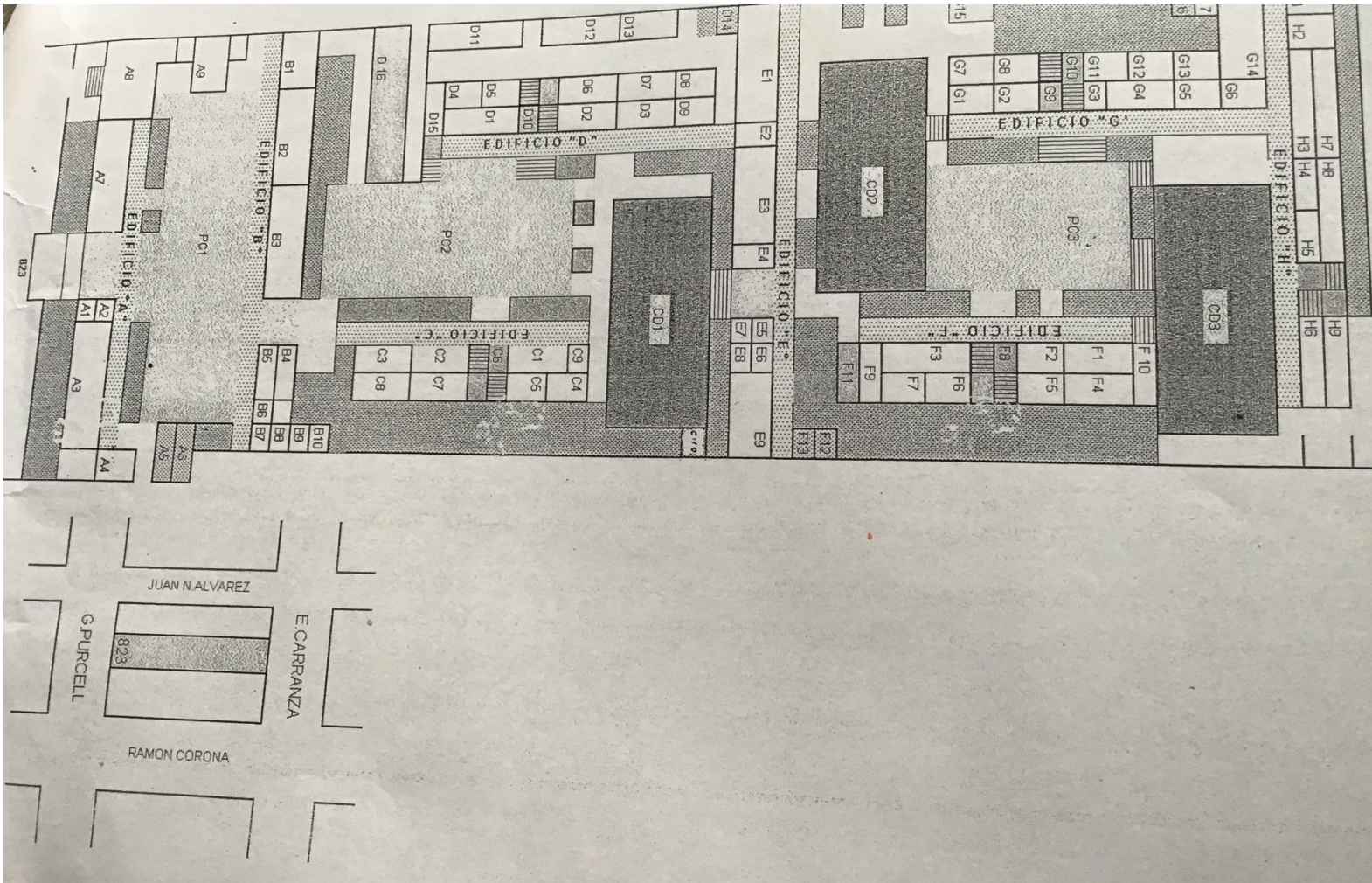
- Casanova, M. A. (1998). Evaluación: Concepto, tipología y objetivos. La evaluación educativa. Escuela básica, 1, 67-102.
- Liguori, L. (1995). Tecnología educativa. Política, historias, propuestas.
- Navarro Saldaña, G., Vaccari Jiménez, P., & Canales Opazo, T. (2001). El concepto de participación de los padres en el proceso de enseñanza aprendizaje: la perspectiva de agentes comprometidos. Revista de Psicología, 10(1), Pág. 35-49. doi:10.5354/0719-0581.2012.18530
- Programa Nacional de Inglés en Educación Básica Segunda Lengua: Inglés. Programas de estudio 2011, Ciclo 4 1, 2 y 3 de secundaria. (2011).
- Quevedo, I.D.L. (2010). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Buenos Aires.
- Romero, J.L. (2006). Las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación de cuatro países latinoamericanos. *Revista Mexicana de Investigación Educativa.*, 11(28), 61- 90

- García Valcárcel Muñoz Repiso, A. (2003). Tecnología educativa. Implicaciones educativas del desarrollo tecnológico, Madrid: La Muralla.
- Lopez, M.M. (Diciembre de 2013). De las TICs a las TACs: La importancia de crear contenidos educativos digitales. Revista científica de opinión y divulgación.

ANEXOS

Anexo 1

Croquis de la Escuela Secundaria Juan Antonio de la Fuente



Anexo 2

Encuesta de Frecuencia de Uso de Herramientas Digitales

Escuela: Lic. Juan de los Rios Mod. LF Alumno: Virtos y Yezmin Felix Rios Grado: 3º

Sección: G

ENCUESTA

Instrucción: Contesta la siguiente encuesta en relación al uso que le das a los aparatos electrónicos disponibles dentro o a los alrededores de tu hogar además de aquellos que son personales (celular, tableta, laptop) señalando con una **X** la frecuencia con la que lo haces.

Acciones realizadas	NUNCA	REGULARMENTE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Redes sociales				X
Trabajos escolares			X	
Entretenimiento (Juegos, videos, etc)			X	
Investigaciones personales		X		
Información actual relevante			X	
Presentaciones en power point			X	
Documentos en Office Word			X	
Investigaciones en relación al idioma inglés			X	

Anexo 3

How to Cold Read (video tutorial)

10:22 p. m. Lun 11 de feb

▼

📶 ⋮ ➦ ⋮

⏮ ⏪ ⏩ ⏭

going to give you an example here watch two of my actors

2:38 4:16 []

FREE ACTING LESSON: How To Cold Read

128.306 visualizaciones

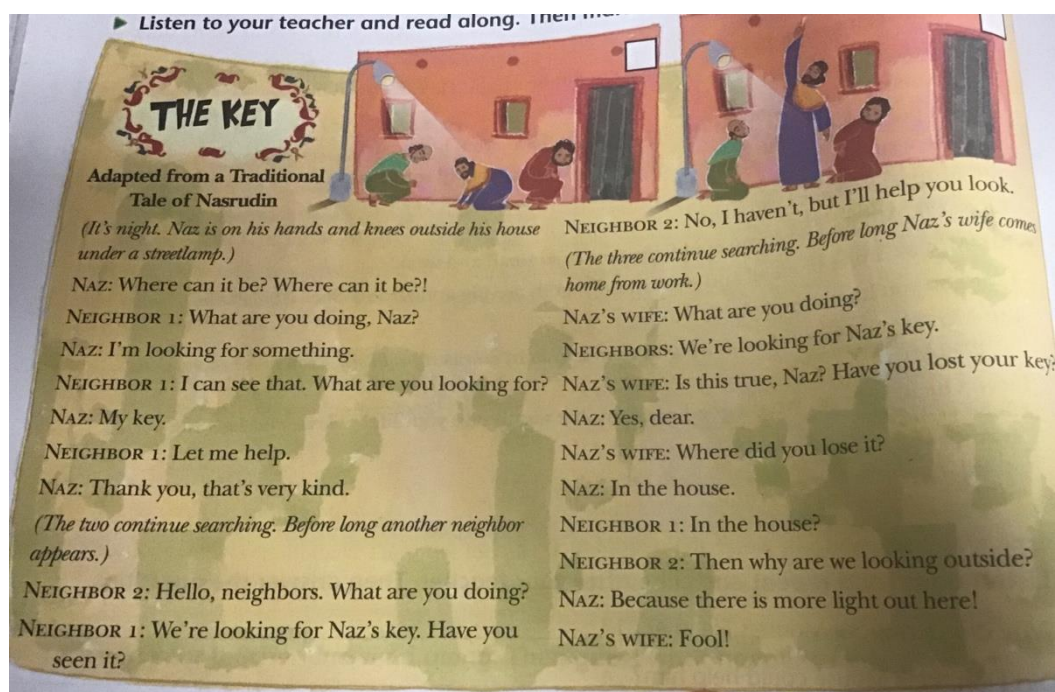
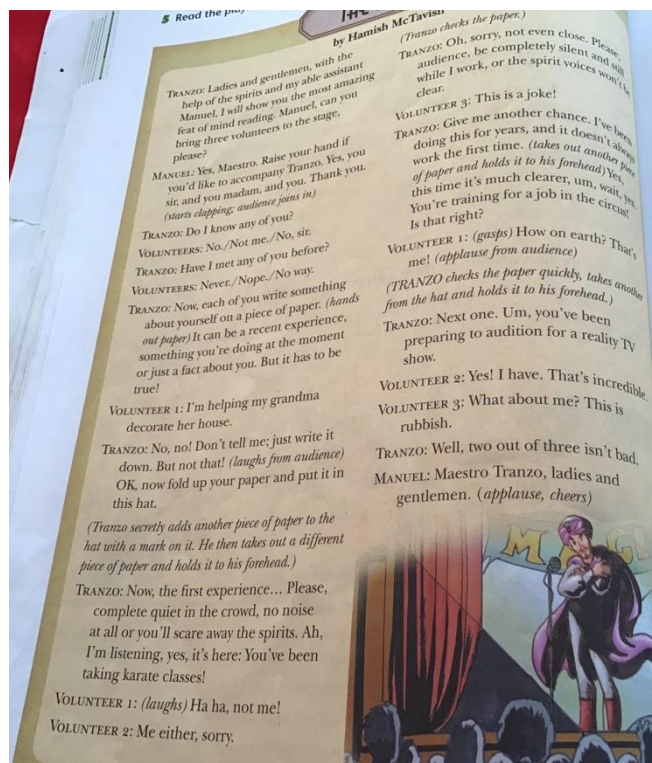
👍 2,2 mil 💬 23 ➦ Compartir ⬇ Descargar ⋮+ Guardar

 **The Heller Approach**
30 mil suscriptores

 **SUSCRIBIRSE**

Anexo 4

Obras de Teatro Cortas Pertenecientes al de Texto *Yes We Can!*3



How To Be a Good Actor (video tutorial)

4:35 p. m. Lun 18 de feb



How to Be a Good Theatre Actor : Theatre 101

110.775 visualizaciones

 1,1 mil

 61

 Compartir

 Descargar

 Guardar

 eHow
703 mil suscriptores

 SUSCRIBIRSE

Anexo 6

The Mouse and The Lion: Obra de Teatro Corta

3

Short Play

4

5

6

7

8

9

author character dialogue title

THE MOUSE AND THE LION
Adapted from Aesop's Fable
Act 1
KID MOUSE: *(shouts to someone offstage)* Mom, I'm so hungry. Let's go find some food in the jungle.
MOM MOUSE: *(calls from offstage)* You go, sweetie, I'm busy. But watch out for the other animals. They may be hungry, too!
KID MOUSE: OK, Mom! *(sets off foraging)* Ah, there are some sunflower seeds. I'll eat a few and then take some home. *(starts eating)*
LION: Roar! *(appears on stage)*
KID MOUSE: Argh! Who's that?
LION: It's me, Lion. And I'm hungry!
KID MOUSE: Well, you're in luck! There are lots of sunflower seeds here.
LION: Sunflower seeds? I'm the king of the jungle. I don't eat sunflower seeds.
KID MOUSE: *(worried)* Gulp! So what do you eat?
LION: Anything that moves, including mice!
KID MOUSE: But I am so small. You won't even know I'm in your stomach!
LION: Better than nothing!
KID MOUSE: Please, Lion. I promise, if you save me, I'll make it up to you some day.
LION: *(laughs, pauses, then laughs again)* Ha, ha, ha. You, Mouse? Help me, Lion? *(laughs again)* That's the best laugh I've had in ages. Just for that I'll let you go...
KID MOUSE: Oh, thank you, Lion. Sunflower seeds!
LION: Roar! *(Kid Mouse runs offstage.)*

ten to your teacher and read along. Then guess what happens next

Anexo 7

Colophon: Información Presentada a los Alumnos Mediante Diapositivas.

4:02 p. m. Lun 27 de may

Presentaciones Presentación

1 Author Plot Audience intention

2

3 In publishing, a **colophon** (/ˈkɒləfən, -fɒn/)[1] is a brief statement containing information about the publication of a book such as the place of publication, the publisher, and the date of publication. A colophon may also be emblematic or pictorial in nature. Colophons were formerly printed at the ends of books, but in modern works they are usually located at the verso of the title-leaf.

4

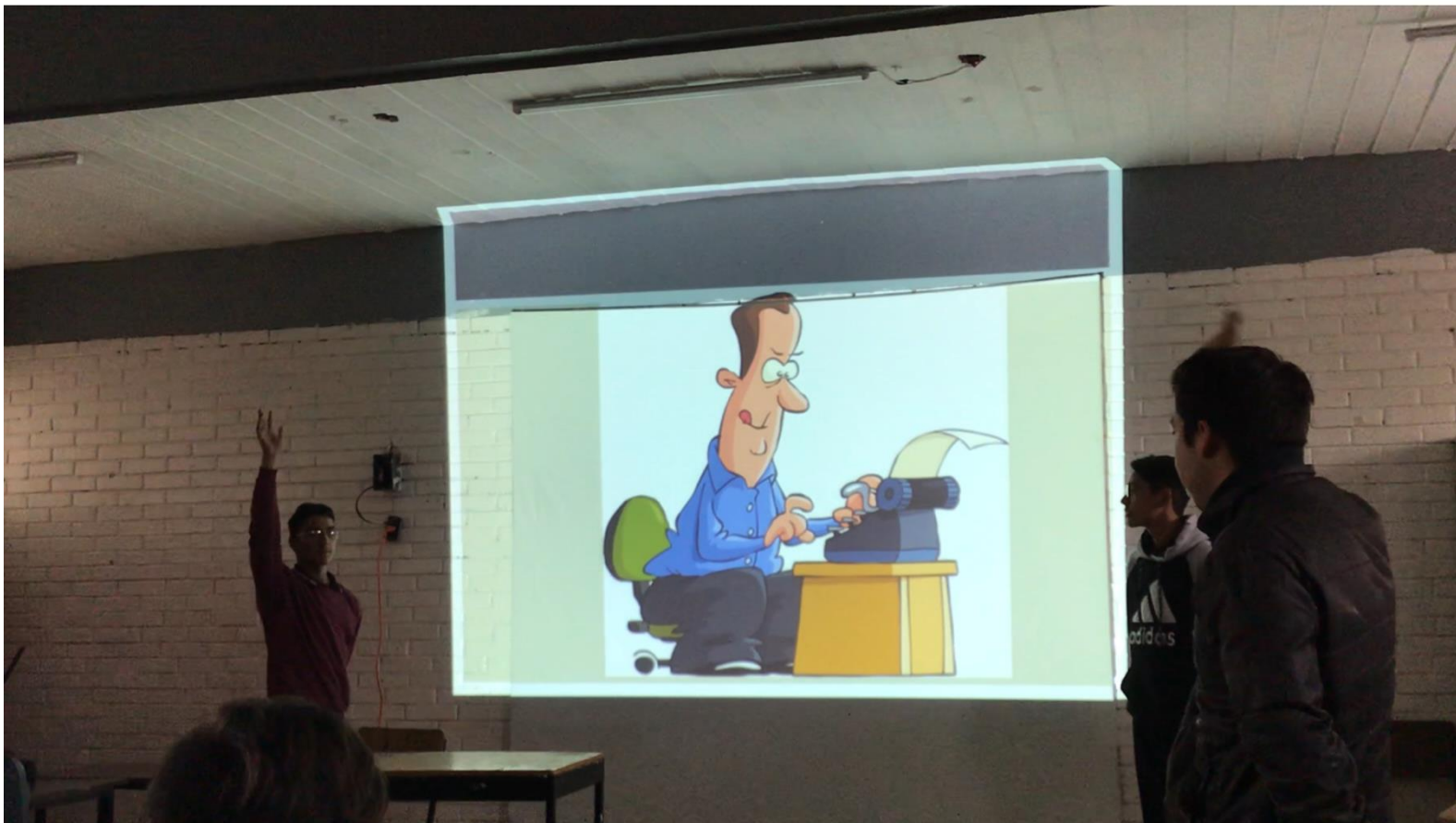
5

6

+

Anexo 8

Actividad Interactiva con Participación de los Alumnos



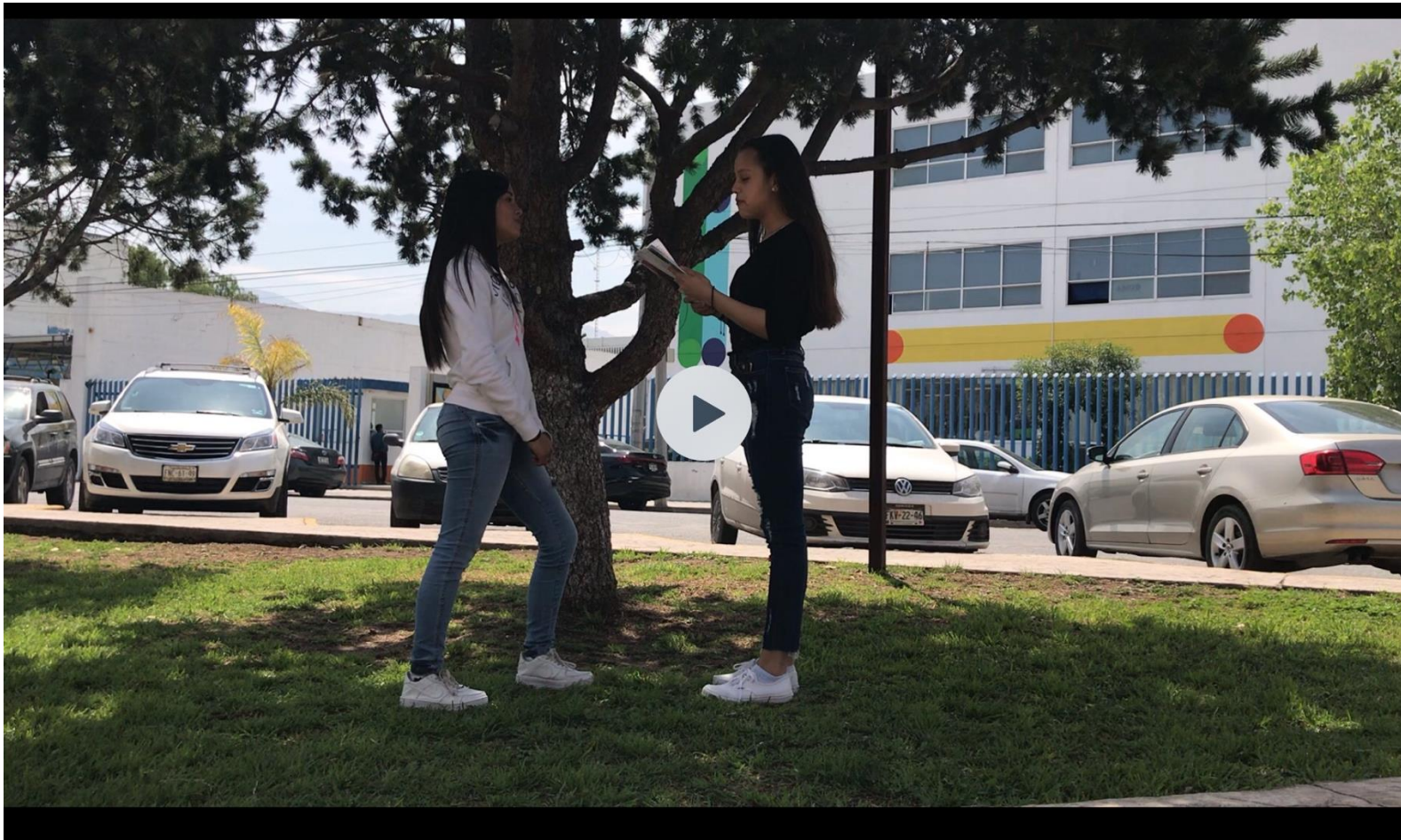
Anexo 9

Tabla de Evaluación con Porcentajes.

Percent	Things to do
40%	Work in class
10%	Participation
30%	Project
20%	Exam

Anexo 10

Ejemplo de uno de los Proyectos Entregados por los Alumnos.



Anexo 11
Planeación actividad interactiva

School of Practice	Secundaria Juan Antonio de la Fuente T.V.		
Social Practice of the Language	Interpret and express information published in various media	Grade	3
Environment	Familiar and Community		
Specific Competence	Share emotions and reactions caused by a TV show	Unit	4 B
Product	Oral presentation		
Stage of the Product	Initial		

Session	9	Date	
Work Time		Time	Assessment
Beginning: Ss listen to teacher's presentation. Ss receive name tags while listen to T explanation. Ss go to audiovisual classroom to take the class. Ss look to the front to read information about "Acting". (Annex 1) Ss give their opinion about what they learn. Body: Ss answer a crossword about the topic Short Plays. Ss look to the front to read 10 definitions to find the corresponding words. (Annex 2) Ss participate by raise the hand to read one definition. Ss pass to the front to answer one space from the crossword. Ss watch 10 images related to the words that appear on the crossword. Closing: Ss open the application LingoDeer to keep practicing English. (Annex 3) Ss use the application during the last 10 minutes of class.		10	Ss organize ideas and specific information. Achievements
		25	Observations/Notes
		10	
Material		notebook, power point presentation, cellphone.	



Myrna C. Tapia Corral
Asesora



Mario Gerardo Flores
Tutora



Jimmy Axl Rodríguez Ballesteros
Practicante

SUSTENTANTE

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jimmy', with a long, sweeping horizontal stroke extending to the right.

Jimmy Axl Rodriguez Ballesteros