



ESTUDIO PARA TRES RETRATOS | Temple sobre tela y madera | 0.70 x 100 cms

# PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA LA ASIGNATURA DE PARA ESCOLARES

## INNOVATION PROJECT FOR THE SUBJECT OF SCHOOLCHILDREN

**FLOR DE MARÍA ACOSTA SALAIS**

<https://orcid.org/0000-0001-5470-540X>

### RESUMEN

Durante el ciclo escolar Semestre A 2020 se presentaron situaciones de orden internacional que atentan hasta hoy en día con la salud, es el caso, del SARS-COV 2 que surgió en China en diciembre de 2019, provocando la enfermedad llamada COVID-19, que se extendió por el mundo y fue declarada pandemia por la Organización Mundial de la Salud. Esto trajo como consecuencia un nuevo paradigma educativo, donde el salón de clases se convirtió en un dispositivo móvil, el docente como un facilitador electrónico y el alumno en un internauta educativo. El presente trabajo propone la incorporación del aprendizaje móvil o *m-Learning* con el uso de las plataformas digitales TED y ZOOM dentro del Colegio de Ciencias y Humanidades de la Universidad Juárez del Estado de Durango.

### ABSTRACT

During the Semester A 2020 school year, there were international situations that threaten health to this day, it is the case of SARS-COV 2 that emerged in China in December 2019, causing the disease called COVID-19, which it spread throughout the world and was declared a pandemic by the World Health Organization. This resulted in a new educational paradigm, where the classroom became a mobile device, the teacher as an electronic facilitator and the student an educational Internet user. This work proposes the incorporation of mobile learning with the use of digital platforms TED and ZOOM within the College of Sciences and Humanities of the Universidad Juárez del Estado de Durango.

**PALABRAS CLAVE:** *Móvil, Aprendizaje, Innovación, Covid-19, Educativo, Virtual.*

**KEYWORDS:** *Mobile, Learning, Innovation, Covid-19, Educational, Virtual.*

La pandemia global provocada por el Covid-19 trajo consigo la inmovilización de la población mundial en los sectores económicos, sociales, culturales y educativos; donde las clases fueron suspendidas de forma presencial para dar paso a la educación a distancia en su formato virtual. Los participantes de la enseñanza (instituciones, directivos, docentes) han tenido que buscar nuevas herramientas virtuales que les permitan establecer una comunicación clara y directa con el alumno, investigando nuevas formas de enseñanza procurando mantener la calidad educativa de lo que es la educación presencial.

Los alumnos a su vez, como nativos digitales, se han convertido en autodidactas, pues buscan más información sobre el tema expuesto por el docente que pueda cumplir con sus expectativas y cuestionamientos, dando así paso a la necesidad de una innovación educativa para solucionar la inquietud estudiantil de aprendizaje por medios electrónicos.

El presente trabajo propone la incorporación del aprendizaje móvil o *mobile learning* o *m-learning* con el uso de las plataformas digitales TED y ZOOM para la clase de *Para-escolares* 3A, 3B, 3C, 4A y 4B dentro del Colegio de Ciencias y Humanidades de la Universidad Juárez del Estado de Durango.



Por este método se pretende dar a los alumnos herramientas dentro del campo disciplinar de las humanidades en los 2 semestres de la materia mencionada, para desarrollar las habilidades socio-emocionales, la orientación educativa, la orientación 1 CCH vocacional, promoción del crecimiento personal, entre otros temas de carácter formativo.

Dicho proyecto nace por la necesidad de clases a distancia, pero su intención es perfeccionarlo y que se pueda adoptar como una herramienta didáctica más dentro de las clases presenciales, pues puede aportar beneficios no sólo a los adolescentes sino también a la institución, quienes tendrían mayor gama de conferencistas en temas y culturas, disponibles 24/7 y de forma gratuita.

Un proyecto es el conjunto de actividades que se realizan en un lugar, tiempo, con recursos determinados y así alcanzar los objetivos deseados, que den solución a un problema (Olmedo, 2020).

En los principios de los años 70, podemos encontrar la innovación educativa con Huberman, Fullen y Pomffrett y Harvelock. La innovación educativa es un proceso que involucra la selección, organización y utilización creativa de elementos vinculados a la gestión institucional, el currículum y/o la enseñanza,

---

*Un proyecto es el conjunto de actividades que se realizan en un lugar, tiempo, con recursos determinados y así alcanzar los objetivos deseados, que den solución a un problema (Olmedo, 2020).*

---

*El lema es: Ideas Que Merece La Pena Difundir. En esta comunidad mundial se reciben a personas de todas las disciplinas y culturas que buscan una comprensión más profunda del mundo (TED, 2020).*

siendo normal que una innovación educativa impacte más de un ámbito, ya que suele responder a una necesidad o problema que regularmente requiere una respuesta integral (Cárdenas, 2013).

Este trabajo expone un proyecto de innovación para la asignatura de para-escolares que busca subsanar la falta de conferencias que aborden los temas relativos a la adolescencia como lo son relaciones con sus pares, su entorno familiar y social, toma de decisiones, autoestima, identificación de vocación, emprendimiento, debido al confinamiento por Covid-19 y en un futuro como apoyo a las conferencias presenciales que se retoman cuando las circunstancias pedagógicas lo permitan.

Así el alumno no considera el aprendizaje de estos temas de manera memorística o completamente teórica, sino que escuchara el tema de personas de su edad famosos, personas que han pasado por temas con los que se sienten identificados y con un vocabulario más coloquial y del dominio del adolescente.

Esto se logra por medio de la plataforma *TED Talks*, que combina el arte de la oratoria con las tecnologías audiovisuales y de la comunicación y las experiencias personales de gente común hasta personas destacadas en diferentes ámbitos.



TED es una organización estadounidense no gubernamental y sin ánimo de lucro cuya función es la difusión de ideas a nivel mundial a través de los congresos anuales conocidos como *TED Conference* o *TED Talks*. El lema es: *Ideas Que Merece La Pena Difundir*. En esta comunidad mundial se reciben a personas de todas las disciplinas y culturas que buscan una comprensión más profunda del mundo (TED, 2020). El docente a cargo de la asignación buscará la conferencia más acercada al tema que se quiera tratar en clase, esto como apoyo al material teórico de la misma, para pedir a los alumnos que formen un criterio sobre el tema y poder debatir en una conferencia virtual con los otros participantes de la clase por medio de la plataforma llamada ZOOM.

Con el servicio de la plataforma ZOOM se pueden realizar videoconferencias en un formato que permite guardar el trabajo dentro de la nube, o bien, en el ordenador que utiliza para realizar la reunión. Además, permite el *chat* con las personas presentes en la conferencia de manera general o en privado con algún integrante. Esto permite la posibilidad que si algún alumno no puede estar presente dentro de la clase-conferencia, pueda verlo más tarde y dar su punto de vista o reflexión por otro medio que el mismo docente condicione para ello.

Tabla 1. Competencias

COMPETENCIA GENÉRICA	ATRIBUTO
<b>SE AUTODETERMINA Y CUIDA DE SÍ</b>	
Se autodetermina y cuida de sí. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida. Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.
Elige y practica estilos de vida saludables.	Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo. Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.
<b>SE EXPRESA Y COMUNICA</b>	
Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	Expresa las ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
<b>PIENSA CRÍTICA Y REFLEXIVAMENTE</b>	
Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
<b>APRENDE DE FORMA AUTÓNOMA</b>	
Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento. Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

**Tabla 2. Contenidos**

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce el concepto de familia.</li> <li>• Analiza las distintas funciones de la familia.</li> <li>• Distingue los distintos tipos de familia y sus características.</li> <li>• Analiza los distintos roles dentro de una familia.</li> <li>• Reflexiona sobre la importancia de la comunicación familiar.</li> <li>• Reflexiona sobre la importancia de un manejo adecuado de emociones.</li> <li>• Manifiesta el concepto de amistad.</li> <li>• Identifica el concepto de noviazgo.</li> <li>• Reflexiona sobre la violencia en el noviazgo.</li> <li>• Analiza las consecuencias de los embarazos no deseados en los adolescentes.</li> <li>• Reflexiona sobre las consecuencias del matrimonio adolescente.</li> <li>• Analiza el proceso de socialización del ser humano.</li> <li>• Identifica el concepto de sociedad, comunidad y asociación.</li> <li>• Reflexiones sobre las características de la sociedad actual: consumismo, violencia social y nuevas tecnologías.</li> <li>• Analiza los derechos humanos de los adolescentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora su concepto de familia.</li> <li>• Reflexiona sobre las funciones básicas de la familia.</li> <li>• Cuadro comparativo de los distintos tipos de familia.</li> <li>• Reporte de investigación de los roles de cada uno de los miembros de la familia.</li> <li>• Árbol genealógico ensayo sobre la importancia del manejo de las emociones.</li> <li>• Elaboración de un poema sobre la amistad verdadera.</li> <li>• Resultado de investigación sobre índices de violencia en el noviazgo.</li> <li>• Mapa conceptual de noviazgo, tipos y características.</li> <li>• Representación dramatizada ante el grupo sobre la alternativa de solución para embarazos no deseados en los adolescentes.</li> <li>• Escrito reflexivo sobre la importancia de construir relaciones sanas.</li> <li>• <i>Collage</i> sobre las características de la sociedad actual.</li> <li>• Escrito de reflexión sobre el impacto del entorno social en su formación.</li> <li>• Línea del tiempo sobre los derechos humanos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practica el respeto por distintas formas de vida.</li> <li>• Reconoce y valora su ser como alguien responsable y único.</li> <li>• Colabora en las tareas encomendadas asumiendo un trabajo en equipo con equidad.</li> <li>• Muestra la disposición para trabajar en equipo de forma flexible, adaptable, capaz de salir de esquemas mentales rígidos.</li> <li>• Manifiesta actitudes positivas con respecto a las relaciones humanas, la honestidad, el respeto, la empatía y la tolerancia.</li> </ul>

*En este sentido, hemos de entender por dimensión el conjunto de potencialidades fundamentales con las cuales se articula el desarrollo integral de una persona.*

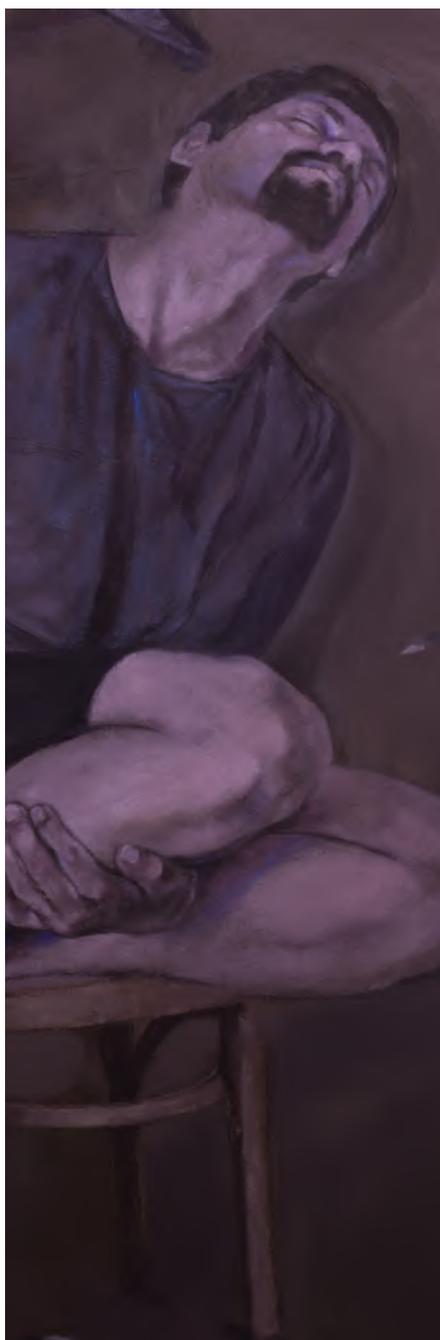
El propósito de estas actividades es que el alumno no se quede fuera de conocer temas y experiencias que le ayudarán a su proceso de maduración de forma holística, con el objetivo de desarrollar cada una de las dimensiones del ser humano. En este sentido, hemos de entender por dimensión el conjunto de potencialidades fundamentales con las cuales se articula el desarrollo integral de una persona; o también si se quiere, unidades fundamentales, de carácter abstracto, sobre las que se articula el desarrollo integral del ser humano. Estas dimensiones son la esfera ética, afectiva, espiritual, cognoscitiva y física.

### OBJETIVO GENERAL

Establecer el *m-learning* como una herramienta de uso cotidiano dentro de la clase de *Para escolares 3A, 3B, 3C, 4A y 4B CCH*.

### OBJETIVOS PARTICULARES

- Analizar las temáticas de las *TED Talks*.
- Identificar las necesidades educativas del alumno.
- Identificar las necesidades socio afectivas del alumno.
- Sugerir estrategias de intervención de los ámbitos personales y sociales.
- Fomentar la formación académica por medios no convencionales.
- Desarrollar la participación crítica



respetando con tolerancia la opinión de los demás.

### COMPETENCIAS DISCIPLINARES

- Identifica el conocimiento social y humanista como una construcción en constante transformación.
- Valora todas las diferencias sociales, políticas, económicas, étnicas, culturales y de género y las desigualdades que inducen.
- Interpreta su realidad social a partir de los procesos históricos locales, nacionales e internacionales que la han configurado.
- Valora distintas prácticas sociales mediante el reconocimiento de sus significados dentro de un sistema cultural, con una actitud de respeto.

### ESTRATEGIA DIDÁCTICA O PROYECTO

En la clase de *Para escolares 3A, 3B, 3C, 4A y 4B* dentro CCH se abordan temáticas que por su naturaleza la forma teórica no es opción que garantice la reflexión, cambio de conducta y/o motivación a mejorar los aspectos tratados. Estos aspectos giran en torno a la vida del adolescente que habían sido tratados de forma presencial, pero que en este proyecto da la opción de ser expuestos por medio de dispositivos móviles y el *m-learning*.

De esta forma el alumno puede dedicar 20 minutos de su día, que es la máxima

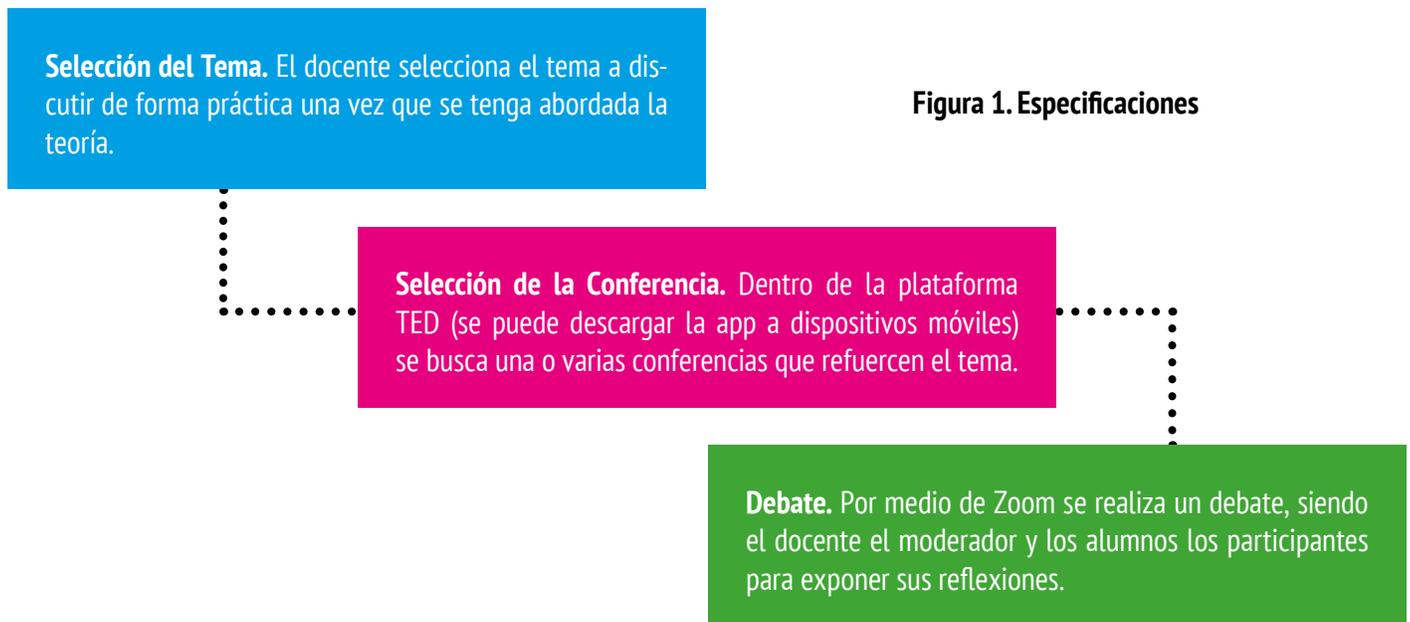


Figura 1. Especificaciones

duración de las pláticas para conocer el tema, en vez de las conferencias que pueden durar hasta 90 minutos, generando mayor atención al tema y sin distractores.

Las conferencias (TED Talks) permitirán cumplir con el apoyo de orientación educativa de la clase, para guiar y auxiliar al alumno a dar claridad en su entorno, dando un desarrollo personal, pues van dirigidas a promover la autoestima, las relaciones con sus pares y familia, a conocer y atender sus necesidades como persona, reconocer sus habilidades y talentos, así como sus errores y debilidades con el fin de mejorar como persona.

Identificado lo anterior el docente puede canalizar de ser necesario a los departamentos de tutorías, orientación educativa y psicopedagogía, comportamientos y expresiones que considere no sanas para intervenir en el desarrollo del alumno, esto por medio de lo que pueda observar en los debates por medio de ZOOM o de forma presencial. De esta forma se está trabajando un proyecto con una innovación didáctica con su formato de prácticas de intervención didáctica: la

construcción de estrategias didácticas y medios para la enseñanza.

### ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO

Actividades y tareas: Retomando las especificaciones de la Figura 1, se trabajará de manera asincrónica y sincrónica con las siguientes actividades.

### RECURSOS HUMANOS

Los docentes que conforman la academia de *Para escolares 3 y 4*, guiados por el encargado del proyecto y para capacitar sobre el uso de dispositivos móviles en el aula de clase y sobre las aplicaciones a utilizar. En una primera instancia el encargado del proyecto puede dar los nombres de las conferencias y actividades a realizar y una vez que los maestros de la academia estén familiarizados con los conceptos del *m-learning* y las aplicaciones puede darse un trabajo colegiado para intercambio de información. Los alumnos que cursen el 3º y 4º semestre serán el público a quién va dirigido el proyecto durante su paso por el CCH.

### RECURSOS FINANCIEROS

Las APPS de TED y ZOOM no tienen costo, siendo un gran incentivo para aplicar

el proyecto, pues no genera una carga económica para la institución la cual se ha visto afectada por los recortes presupuestales de la UJED por la crisis económica que atraviesa. La app de ZOOM no tiene costo los primeros 45 minutos, después de ello se necesita tener un plan mensual o anual de pago si se desea que las videollamadas (conferencias) tengan mayor duración, pero las clases del CCH tienen una duración de 45 a 60 minutos, así que se está trabajando en el tiempo adecuado

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

Son las que han de articular y dar identidad a la EMS y que constituyen el perfil del egresado del SNB son las que todos los bachilleres deben estar en capacidad de desempeñar; les permiten comprender el mundo e influir en él; les capacitan para continuar aprendiendo de forma autónoma a lo largo de sus vidas, y para desarrollar sus relaciones armónicas con quienes les rodean.

### COMPETENCIAS DISCIPLINARES

Son las nociones que expresan conocimientos, habilidades y actitudes que consideran los mínimos necesarios de

Tabla 2. Actividades

PARTICIPANTE	ACTIVIDAD	PLATAFORMA
Encargado del Proyecto	Capacitar a los docentes de la academia correspondiente.	TED ZOOM
Docentes y Alumnos	Descargar plataformas en computadora, tableta o teléfono inteligente.	TED ZOOM
Docente	Identificación de la plática TED adecuada al tema de clase.	TED
Docente	Dar los datos generales de la conferencia, explicar el objetivo de ella y generar preguntas detonadoras del tema.	ZOOM
Alumnos	Analizar la conferencia y trabajar de manera escrita la reflexión de la conferencia, así como las preguntas detonadoras del docente.	TED
Docente	<p>Guiar un debate de ideas sobre el tema de clase en base a los contenidos teóricos y las conferencias TED.</p> <p>Servir como moderador del debate.</p> <p>Generar una conclusión general del tema.</p> <p>Fomentar la participación y respeto.</p> <p>Identificar posibles alumnos con problemas socioafectivos.</p>	ZOOM
Alumnos	<p>Participar en el debate exponiendo su punto de vista, apoyándose con el escrito que realizado al término de la conferencia.</p> <p>Respetar la opinión de los demás y generar retroalimentación.</p>	ZOOM

cada campo disciplinar para que los estudiantes se desarrollen de manera eficaz en diferentes contextos y situaciones a lo largo de la vida.

### **E-TUTORING, E-COACHING, E-MENTORING**

Se pueden ofrecer a los alumnos servicios que otorgan una dimensión humana o social de apoyo a lo largo del proceso de aprendizaje. El **e-tutoring** (tutoría en línea), **e-coaching** (preparación en línea) y **e-mentoring** (asesoramiento en línea) ofrecen apoyo individual y retroalimentación a los alumnos a través de herramientas y técnicas de facilitación.

### **E-LEARNING SINCRÓNICO Y ASINCRÓNICO**

En *e-learning* se usan los términos *síncrona* y *asíncrona* para referirse a las dos posibilidades de interacción o comunicación entre profesor y alumno.

**Asíncrona.** La comunicación asíncrona permite que el profesor y el alumno interactúen en lugares diferentes y en tiempos distintos. No existe una comunicación directa o en tiempo real entre profesor y alumno. Las herramientas de comunicación o interacción más utilizadas para esta modalidad de aprendizaje son: correo electrónico, listas de correo, foros de discusión, wikis, blog.

**Síncrona.** La comunicación síncrona es una modalidad de aprendizaje en que el profesor y el alumno se escuchan, se leen y/o se ven en el mismo momento, independientemente de que se encuentren en espacios físicos diferentes. Esto permite que la interacción se realice en tiempo real como ocurre en las clases presenciales. Esta modalidad se desarrolla con herramientas como: el chat, pizarra electrónica, audioconferencia o videoconferencia.

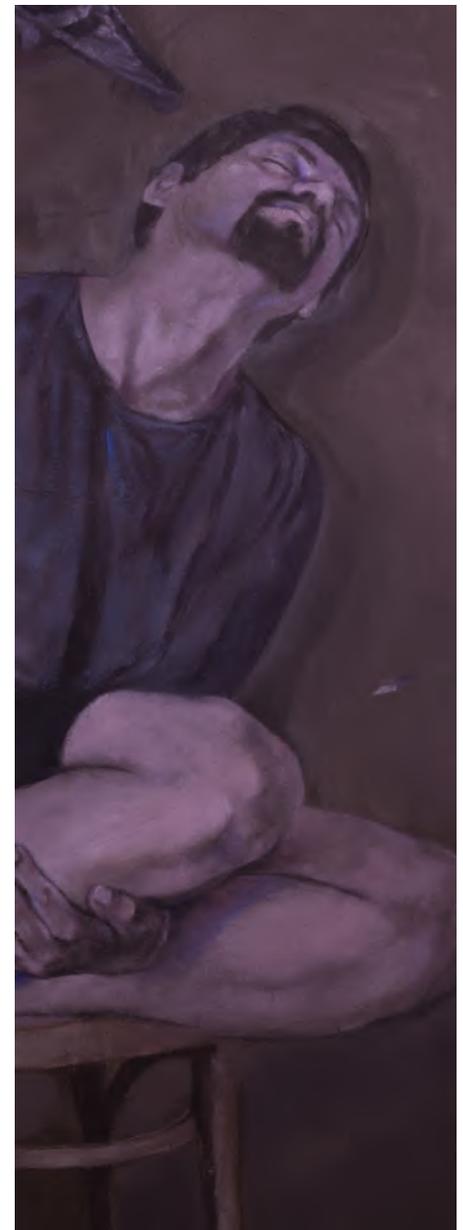
**Metodología.** En la presente ponencia se encuentra la metodología cuantitativa, así las técnicas de investigación de acción, debido a que se presenta una estrategia para mejorar el aprendizaje en los alumnos, pero también apoyadas con el método documental, pues se recopiló datos sobre las teorías que sustentan el empleo de recursos lúdico.

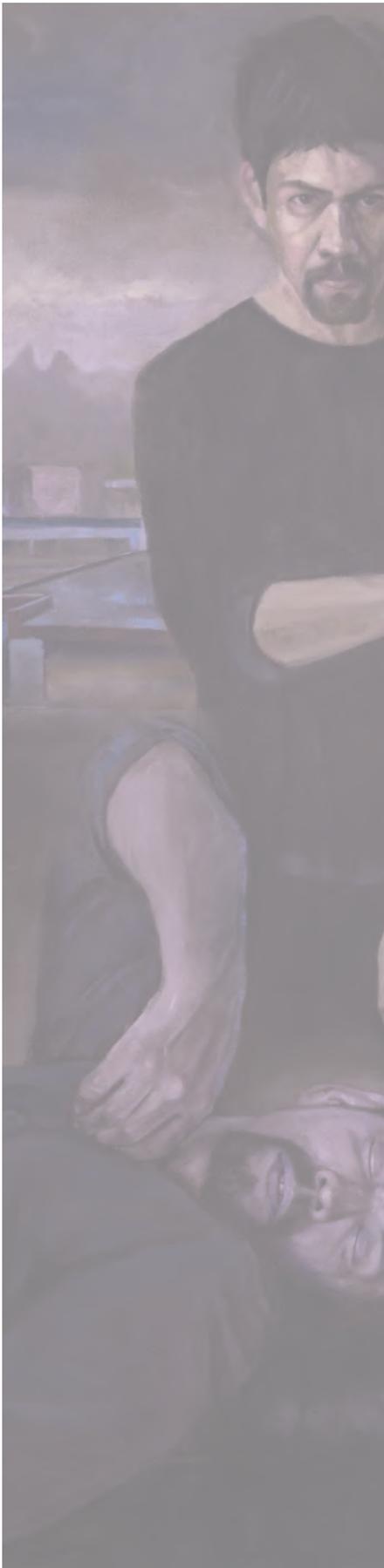
### **RESULTADOS**

Al emplear las conferencias TED y las reuniones ZOOM, los alumnos se muestran motivados por la clase perdiendo el miedo por participar de forma verbal o de forma escrita frente a sus compañeros, ya que se crea un ambiente de confianza donde los compañeros muestran respeto por las opiniones y participaciones de los demás. Entendieron temas que van más allá de la teoría pues por medio de las pláticas de personas que son famosas,

jóvenes con quienes se identifican, vocabulario que conocen y el breve tiempo en el que se explica el tema les pareció interesante y los motivó a la reflexión.

La participación en clase aumentó y entre ellos mismos hacían investigación de las pláticas TED con base a los temas a trabajar, les gustaba el intercambio de ideas y las pláticas que proponían. La presentación de los trabajos pasó de ser un corta y pega de internet con conceptos generales a una reflexión más profunda del tema.





## REFERENCIAS

- Cárdenas, T. (2013).** *REDIE*. Obtenido de [https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como\\_elaborar\\_proyectos\\_de\\_innovacion.pdf](https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf)
- México, G. d. (2020).** *Covid 19*. Obtenido de <https://coronavirus.gob.mx/covid-19/>
- Olmedo, E. M. (2020).** *UAEH docencia*. Obtenido de [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI\\_Lectura/maestria/documentos/LECT35.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/maestria/documentos/LECT35.pdf)
- Secretaria de Educación Pública.** Obtenido de [https://www.dgb.sep.gob.mx/informacion-academica/mapas\\_curriculares.php](https://www.dgb.sep.gob.mx/informacion-academica/mapas_curriculares.php)
- TED. (2020).** *TED*. Obtenido de <https://www.ted.com/about/our-organization>
- FAO (2014).** *Metodología del e-learning*.
- Grau-Perejoan, O., (2008).** *Formación on line. Educación Médica*, 11(3), 139-146.
- Job-Wizards. (2020).** *Job-Wizards*.



## ***Flor de María Acosta Salais***

Docente del Colegio de Ciencias y Humanidades de las materias Taller de Lectura y Redacción, Formación para el Trabajo, Literatura, Paraescolares e Inglés por concurso por oposición. Evaluada por CERTIDEMS y por el estándar de competencias EC0366. Actualmente es coordinadora del Centro de Información y Apoyo Técnico de la Coordinación Académica.

**Correo Electrónico:**  
salaislic.acosta@gmail.com

---

**Recibido: Marzo de 2021**  
**Aceptado: Junio de 2021**

---



## *Héctor Manuel Morales Orona*

Egresado de la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Inicia su profesión en el área de las artes gráficas, ilustrando en publicaciones de casas editoriales. Al mismo tiempo alterna esta actividad con la pintura mural. Después de este período inicial, su inquietud creativa se dirige al teatro, donde realiza estudios de arte dramático, cuyo aprendizaje originó nuevas reflexiones sobre el concepto de representación, y la experiencia del juego.

Más adelante, se dedica al estudio de las técnicas antiguas de la pintura haciéndolas su especialidad, y diversifica su profesión como pintor-dibujante y profesor de artes. Desde las técnicas antiguas y la importancia de los materiales, ha encontrado un campo nuevo de resignificaciones conceptuales, representando estas ideas sobre la materia, una fuerte línea de investigación que actualmente trabaja.

Cuenta con múltiples exposiciones colectivas e individuales. Ha participado en ediciones de la Reseña de la Plástica de Nuevo León y su obra se ha expuesto en México, Italia, Cuba y Canadá.

