



DGTIC UNAM
DIRECCIÓN GENERAL DE COMPUTO Y
DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN
Y COMUNICACIÓN

9º Encuentro universitario
de mejores prácticas
de uso de TIC en la educación

#educatic2023
¿Aprendimos a enseñar con tecnología?



Presentación digital de creación de partidos políticos

Pámanes López, Miguel Ángel
miguel.pamanes@enp.unam.mx

Escuela Nacional Preparatoria Plantel 3 “Justo Sierra”
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

Como parte de las actividades realizadas para obtener el título de Maestro en Tecnología Digital Para la Educación, realice con mis alumnos de la asignatura de “Problemas Sociales, Políticos y Económicos de México” de Sexto Grado de Bachillerato, la actividad educativa *Presentación Digital de Creación de Partidos Políticos*, cuya actividad consiste en que por equipos de trabajo y de acuerdo a los temas revisados durante el ciclo escolar y reforzando los conocimientos adquiridos en la Unidad 4 que habla sobre democracia, participación política y social, los alumnos elaboren de forma colaborativa y con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación una simulación de partido político, con el fin de influir sobre su actitud con respecto a los temas de participación social y política, las herramientas tecnológicas utilizadas para la comunicación en línea fueron: correo electrónico, Zoom y WhatsApp, las herramientas de colaboración fueron: PowerPoint, Drive y Classroom de Google.

Desarrollo

Tecnologías digitales utilizadas por el docente y el estudiante

Para llevar a cabo la actividad educativa *Presentación Digital de Creación de Partidos Políticos* se utilizaron herramientas tecnológicas tanto de comunicación y colaboración en línea, en el caso de la comunicación tanto sincrónica como asincrónica se utilizó la aplicación de mensajería WhatsApp, con el fin de crear un grupo de trabajo llamado “Implementación de Proyectos Educativos”, para que a través de representantes de los equipos de trabajo, se les supervisará y así mantener una comunicación constante con los estudiantes, así como para dar avisos, resolver dudas generales del grupo, dar indicaciones más inmediatas y compartir los recursos educativos usados en las sesiones de trabajo. En este rubro de la comunicación, se utilizó el correo electrónico institucional en convenio con Google, el cual se utilizó para invitar con formalidad a los estudiantes a participar en el proyecto educativo, resolver sus dudas, recibir sus comentarios o sugerencias al proyecto educativo, así como enviar las invitaciones para asistir a las sesiones sincrónicas de trabajo, para ello se utilizó la aplicación de videoconferencias Zoom, donde se realizaron las sesiones de trabajo para la organización de la actividad.

Con respecto a las actividades de colaboración en línea, se utilizó la aplicación de elaboración de Presentaciones, Drive y Classroom de Google, la naturaleza de la actividad dio la libertad al alumnado de utilizar materiales de consulta digital como fuentes bibliográficas en línea, blogs, revistas digitales, videos, Podcast, los recursos educativos utilizados por el docente durante las sesiones de trabajo fueron en Presentación de PowerPoint y videos educativos e informativos sobre el tema de los partidos políticos.

Metodología didáctica

Para llevar a cabo el proyecto educativo *Presentación Digital de Creación de Partidos Políticos* le antecedió el trabajo de investigación “Creación de Partidos Políticos como Estrategia de Participación Social en los Estudiantes del Grupo 604 de Sexto Año del Plantel 3 “Justo Sierra” de la Escuela Nacional Preparatoria durante el inicio del Ciclo Escolar 2022-2023” dicha investigación documental es un producto escolar de la asignatura “Investigación Educativa” de la Maestría en Tecnología Digital Para la Educación, que se llevó a cabo en agosto de 2022, el objetivo de esta investigación fue: “Demostrar que a través de la actividad educativa *Creación de Partidos Políticos* se fomenta el interés y la práctica de la participación social y la política en los alumnos del grupo 604 del Plantel 3 “Justo Sierra” de la ENP durante el ciclo escolar 2022 – 2023”, para ello se redactó un marco teórico donde el estudiante de maestría identificaría, analizaría, reflexionaría y comprendería la apatía, el desinterés, falta de motivación y participación de los adolescentes en los temas de participación social y política, para confrontar los resultados obtenidos en el marco teórico, se diseñó y aplico un instrumento de recolección de datos a través de un formulario Google, con el fin de conocer el interés y la participación de los alumnos del grupo 604 del Plantel 3 “Justo Sierra” en actividades políticas y de participación social.

Los resultados obtenidos más relevantes de dicha investigación fueron los siguientes:

- Con respecto a las conclusiones de la investigación educativa:

Una conclusión contundente de este tema es la llamada “apatía” y el “desinterés” de los jóvenes por la participación social y la democracia, muchas veces difundida por los medios masivos de comunicación, es debido a que los jóvenes sienten que las formas políticas de nuestro país son caducas y no funcionales a sus necesidades, ya que no se sienten incluidos, ni en las agendas políticas ni en los estatutos, programas y actividades al interior de los partidos políticos, realmente esa apatía no existe, mejor dicho, los jóvenes han optado por otras formas de participación social que dan respuesta a inquietudes, necesidades y espacios de reflexión y manifestación de ideas como: las expresiones artísticas y culturales, la participación en movimientos sociales y voluntariados son el medio de expresión de las juventudes.

- Con respecto al instrumento de recolección de datos (Formulario):

Se percibió mayoritariamente por parte de los alumnos un interés por participar en beneficio de su comunidad a través de la participación social, de la cual han tenido un acercamiento por motivación de su familia, ya que sus padres consideran que sus hijos sean parte de los procesos sociales y democráticos en su entorno.

Imaginarse a participar en la propuesta de crear un partido político a través de una simulación que cumpla con sus inquietudes, metas, planes y expectativas profesionales, no se detectó desinterés o no a la participación, prácticamente el 100% de los estudiantes se abrió a la posibilidad de realizarlo. La estrategia educativa “Creación de partidos políticos” apuesta por dar credibilidad a los alumnos del bachillerato universitario en el sistema político mexicano, donde los partidos políticos son la opción viable e institucional para su desarrollo social y ciudadano, donde tendrán la libertad de plantear sus gustos, inquietudes, preocupaciones por problemas sociales y posibles soluciones, fomentando ese interés en la política y motivarlos a ser las nuevas caras con ideas frescas que modifiquen la realidad social de nuestro país, es en las urnas donde la juventud mexicana debe tomar las riendas del país.

Dando continuidad a este proyecto educativo de “Creación de partidos políticos” para la asignatura de “Implementación de Proyectos Educativos” de la Maestría en Tecnología Digital Para la Educación, la metodología didáctica continuo en la revisión del temario de la asignatura de “Problemas Sociales, Políticos y Económicos de México por parte de los estudiantes durante el Ciclo Escolar 2022 – 2023, donde se revisaron los temas de Pobreza, Migración, Corrupción, Democracia y Educación, que dieron elementos de reflexión y sensibilidad social para la elaboración del proyecto educativo sobre simulación de partidos políticos.

Para esquematizar dicho proyecto se realizaron diversas actividades como delimitar el contexto donde se llevaría a cabo la actividad, considerando aspectos territoriales, sociales y tecnológicos, así como la exploración de las herramientas digitales que se utilizarían tanto en la comunicación como en la colaboración en línea, el antes mencionado correo electrónico, la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp, la aplicación de videoconferencias Zoom, la aplicación de PowerPoint, Drive y Classroom de Google, como Tecnología Innovadora se optó por la Simulación, en este caso, simulación educativa, donde los estudiantes simularían la elaboración de un partido político a través de sus intereses e inquietudes como producto de trabajo en equipo. A partir de la elaboración de un objetivo general que a la letra dice: *Desarrollar estrategias de simulación educativa en participación social y política en los estudiantes de bachillerato de los grupos 604 y 608 del Plantel 3 “Justo Sierra” de la ENP, mediante el trabajo en equipo, a través de la elaboración de una presentación digital de simulación de partidos políticos para modificar su actitud a favor del ejercicio de la ciudadanía y la democracia* para lograr el objetivo planteado se llevó a cabo el análisis FODA, para identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas en el proyecto educativo y a

partir de ahí se planificaron dos sesiones de trabajos síncronas, donde se abordaron los temas sobre partidos políticos e ideología, elementos y estructura de los partidos políticos, considerando los recursos educativos digitales durante la sesión como componentes audiovisuales (video educativo e informativo sobre partidos políticos) y de texto (Presentación digital elaborada por el profesor), al término de dichas sesiones de trabajo, se dieron las instrucciones para realizar por equipo de trabajo la presentación digital de simulación de partidos políticos.

Explicación de las actividades realizadas

Como se había comentado anteriormente el proyecto educativo *Presentación Digital de Creación de Partidos Políticos*, es el producto realizado en dos fases durante la realización de los estudios para la Maestría en Tecnología Digital Para la Educación, la primera fase consistió, como se refirió anteriormente, en la investigación y aplicación de un instrumento de recolección de datos para conocer la percepción de los alumnos del grupo 604 de la asignatura “Problemas Sociales, Políticos de México” con respecto a los temas de Participación Política y Social, el punto intermedio de la actividad fue la revisión grupal del temario de la asignatura, que abordaron los temas de pobreza, migración, corrupción, democracia y educación, llegado el tiempo para realizar la segunda parte de la actividad se organizaron equipos de trabajo de 5 personas, cada equipo contaba con un coordinador o representante, quienes supervisarían los trabajos y a quienes se les proporcionaría la información e indicaciones para realizar la actividad, haciendo uso de las herramientas digitales de comunicación, primeramente se les hizo una invitación formal por correo electrónico para participar en el proyecto educativo *Presentación Digital de Creación de Partidos Políticos*, donde se les explico en qué consistía el proyecto, las herramientas digitales tanto de comunicación y colaboración que se utilizarían, como uso de tecnologías innovadoras que en este caso fue la simulación educativa, en un segundo correo se les pregunto su opinión y dudas con respecto a la actividad a realizar, donde se atendieron dichas dudas, posteriormente se hizo uso del correo electrónico para enviar al grupo de trabajo (coordinadores de equipos de trabajo) las invitaciones para su asistencia al Taller: *Presentación Digital de Creación de Partidos Políticos*, se utilizó el mismo medio electrónico de comunicación para agradecer su participación e informar sobre los resultados de la actividad.

Se hizo uso de la aplicación de mensajería WhatsApp para tener una comunicación más inmediata, para resolver dudas y donde se les compartió por este medio los recursos educativos para el Taller: *Presentación Digital de Creación de Partidos Políticos*, también por este medio digital se les compartió el link para responder el instrumento de evaluación de la experiencia de enseñanza del proyecto educativo.

De forma sincrónica a través de ZOOM se llevó a cabo en dos sesiones el Taller: *Presentación Digital de Creación de Partidos Políticos*, donde se abordaron los temas “Partidos políticos e ideología, elementos y estructura de los partidos políticos”, posteriormente en un aula Classroom creada para esta actividad, se publicaron las indicaciones para realizar y entregar su propuesta de partido político,

el cual fue trabajado de forma libre según sus expectativas, intereses e inquietudes personales y sociales, el producto educativo fue elaborado en la aplicación de PowerPoint y transferida a formato PDF para su revisión a través de Drive.

De forma presencial los equipos de trabajo expusieron con sus compañeros sus propuestas de partidos políticos.

Conclusiones

En el desarrollo de la actividad educativa *Presentación Digital de Creación de Partidos Políticos*, he de reflexionar la importancia y deber que tenemos los docentes de adecuar nuestra didáctica escolar a los formatos y fuentes digitales; ya que los estudiantes son parte de la generación de las tecnologías donde su cognitivismo está adecuado a este tipo de aprendizaje, la forma de organización de este trabajo a través de una forma de trabajo “más libre” fomentó la responsabilidad al interior de cada equipo, así como la comunicación, confianza, responsabilidad y acuerdos de forma equitativa.

Como profesores dejamos muchas veces un sinnúmero de actividades escolares a los alumnos, cuando debemos detenernos a pensar más en la planeación, organizando actividades más medidas en calidad que en cantidad, aprovechando las herramientas digitales para que en su uso, en su innovación y versatilidad atraigan a los alumnos y realmente dejen un impacto de reflexión y aprendizaje, este tipo de actividades son una oportunidad para que el educando deje de ver las tareas como una obligación a cumplir y también los profesores nos detengamos a planificar más nuestras actividades escolares y que estas no nazcan de una ocurrencia, la debida planificación didáctica, debe partir de elementos como la elaboración de un objetivo general, objetivos específicos, la planeación didáctica de actividades acompañada de la reflexión sobre fortalezas y debilidades que proporciona el análisis FODA, así como la debida selección de herramientas de educación tecnológica que potencializará el proceso enseñanza – aprendizaje.

La aplicación del proyecto educativo *Presentación Digital de Creación de Partidos Políticos*, generó interés en el grupo y equipos de trabajo, más que nada por la libertad de organización que se les dio a los estudiantes para la generación de sus productos, esta libertad motivó que se diera un trabajo colaborativo en un ambiente virtual, donde con el uso de las tecnologías de manera asincrónica, los equipos de trabajo consumaron su objetivo dando por resultado la elaboración de 16 presentaciones digitales, a través de las sesiones sincrónicas de trabajo se proporcionó la orientación con respecto a los elementos y estructura de los partidos políticos, los cuales fueron elaborados a través de la suite ofimática y entregados en el Classroom de Google..

Se logró el Objetivo General de modificar la actitud hacia la participación social y política de los estudiantes, la actividad de simulación educativa los motivó a ser más perceptivos y sensibles a las problemáticas sociales de su entorno y el país, así como aspirar a ser un agente de cambio en la

sociedad, con respecto al uso de las tecnologías para dicho fin, manifestaron que les fueron muy útiles ya que tuvieron a su disposición el gran acervo digital del mundo del Internet, donde recurrieron a investigar en diferentes tipos de fuentes digitales, desde blogs, redes sociales, podcast, plataformas de videos, páginas de gobierno, Organizaciones No Gubernamentales y organizaciones sociales, decidiendo en equipo la información más adecuada y adaptarla a su proyecto educativo reflexionando sobre el uso de las tecnologías con fines educativos.

Referencias bibliográficas

- Cabero, J. (2007). *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades* [Archivo PDF]. <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/45/articulo1.pdf>
- Canal Consejo Cívico. (27 de mayo de 2015). *Gloria Álvarez: participación ciudadana a través de la tecnología* (Archivo de Video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Etl2KHdFPNQ>
- Canal UNAM Sepa computo. (29 de mayo de 2017). *¿Qué es el trabajo colaborativo?* (Archivo de Video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rfnbsRi-xFA>
- Escuela Nacional Preparatoria. (1996). *Plan de Estudios de 1996 Preparatoria* [Archivo PDF]. http://enp.unam.mx/assets/pdf/planesdeestudio/PE_1996_Bachillerato.pdf
- Escuela Nacional Preparatoria. (s/f). *Modelo educativo* [Archivo PDF]. <http://enp.unam.mx/assets/pdf/planesdeestudio/ModeloEducativoENP.pdf>
- Escuela Nacional Preparatoria. (2018). *Programa Problemas Sociales, Políticos y Económicos de México* [Archivo PDF]. <https://drive.google.com/file/d/1TmHQJp1jd5f9qfZMRGj2cCZSqAYAk2J/view>
- Martínez, J. (2013). *Juventud y política: fortalecimiento de una democracia incluyente* (Archivo PDF). <https://www.redalyc.org/pdf/676/67629717002.pdf>
- Pontificia Universidad Católica de Chile. (16 de abril de 2020). *Las mejores plataformas para reunirse de forma virtual*. <https://www.uc.cl/noticias/te-recomendamos-cinco-apps-utiles-para-hacer-reuniones-online-durante-la-emergencia/>
- Universidad Digital del Estado de México. (2020). *Implementación de Proyectos Educativos: Unidad 2 Definición y caracterización del problema, Tema 2.1. Contexto*. Documento Intranet no publicado.
- Universidad Digital del Estado de México. (2020). *Implementación de Proyectos Educativos: Unidad 3 Alternativas de soluciones, Tema 3.1. Análisis FODA*. Documento Intranet no publicado.
- Universidad Digital del Estado de México. (2020). *Implementación de Proyectos Educativos: Unidad 3 Alternativas de soluciones, Tema 3.2. Propuesta de valor*. Documento Intranet no publicado.
- Universidad Digital del Estado de México. (2020). *Implementación de Proyectos Educativos: Unidad 3 Alternativas de soluciones, Tema 3.3. Implementación de soluciones*. Documento Intranet no publicado.
- Universidad Digital del Estado de México. (2020). *Implementación de Proyectos Educativos: Unidad 4 Evaluación de la solución, Tema 4.1. Determinación del grado de cumplimiento de los objetivos*. Documento Intranet no publicado.

Universidad Digital del Estado de México. (2020). *Implementación de Proyectos Educativos: Unidad 4 Evaluación de la solución, Tema 4.2. Análisis de áreas de oportunidad*. Documento Intranet no publicado.

Universidad Isabel I. (13 de abril de 2021) *¿Quiénes son los nativos digitales?*
<https://www.ui1.es/blog-ui1/quienes-son-los-nativos-digitales>

Anexos – evidencias

<https://docs.google.com/document/d/11ExhvEFA2IYKR5ppzDnR6TjaNqxBG5dq/edit?usp=sharing&oid=116698457956699787862&rtpof=true&sd=true>