



## La docencia en el bachillerato de la ENP: Experiencias orientadas a la enseñanza digital

Rodríguez Tapia, Enrique  
enrique.rodiguez@enp.unam.mx

Escuela Nacional Preparatoria Plantel 5 “José Vasconcelos”

### Resumen

Este trabajo presenta resultados de la aplicación de diversos recursos tecnológicos, algunos recientemente utilizados para sesiones en línea, así como de aplicaciones cuyo uso era escaso, debido a que anteriormente predominaba el libro de texto, el bolígrafo, la libreta y algunos recursos grabados en audio y video para el desarrollo del curso de Inglés con estudiantes de 4º y 6º grado de bachillerato universitario de la ENP. A través del modelo denominado “My e-project” los estudiantes seleccionaron contenidos, recursos digitales, aplicaciones y metodología de presentación de sus productos diseñados de forma colaborativa para explicar utilizando la lengua inglesa sus aprendizajes y habilidades comunicativas, recurriendo a su creatividad bajo la guía del docente y hacer que, mediante el uso de diferentes recursos, su comprensión y aplicación del idioma se diera en diferentes contextos sugeridos por ellos mismos, incidiendo al mismo tiempo en una mejora en el aprendizaje del inglés.

### Desarrollo

La contingencia sanitaria iniciada en 2020 incrementó el desarrollo de la educación a distancia mediante el uso de recursos tecnológicos que previamente no se tenían contemplados más que como herramientas de apoyo a la enseñanza presencial y que posteriormente se convirtieron en herramientas básicas para que la labor docente no se interrumpiera y al mismo tiempo fuera soporte para los objetivos académicos posteriores. Con la diversificación de los medios para interactuar y trabajar a distancia la tecnología extendió su campo de acción a otras aplicaciones donde, tanto docentes como estudiantes se apoyaron para diseñar diferentes formas de trabajar, haciendo que la participación en las experiencias de enseñanza y aprendizaje llegara otro nivel donde la colaboración cobró mayor importancia y el papel del docente enfatizara la participación del estudiante a través de proyectos de trabajo colaborativos y modelos de evaluación que tuvieron como elemento central el proceso mismo de aprendizaje más que el producto cuyo criterio referente fuera un número.

Ante la diversidad de alternativas digitales para la enseñanza y el aprendizaje, la docencia en el bachillerato universitario enfrenta ajustes metodológicos centrados en la participación del estudiante, por lo que en este trabajo se ejemplifica la manera en que las tecnologías digitales sirven para orientar proyectos académicos

realizados por los alumnos con la guía del docente; entre los principales recursos digitales utilizados para estos proyectos están las aplicaciones para el diseño de audiovisuales, las redes sociales como apoyos didácticos y las plataformas para el envío de actividades planeadas desde y hacia el aula, como Classroom y Zoom. La metodología didáctica propuesta fue la siguiente:

1. Presentación de una propuesta de trabajo denominada “My e-project” por parte del docente, donde los estudiantes seleccionaron contenidos, recursos, aplicaciones y formas de presentación de sus proyectos aplicando la lengua inglesa en las asignaturas de Inglés IV e Inglés VI.
2. Diseño y entrega de una rúbrica para el desarrollo de los proyectos a entregar y presentar como etapa de socialización del aprendizaje entre pares.
3. Envío de avances de cada proyecto en un formato denominado “Advance Report”, incluyendo objetivos de cada equipo, roles asignados entre cada integrante para las fases de los proyectos, recursos digitales a emplear y tipo de actividades complementarias diseñadas por los equipos de estudiantes, donde se enfatizó el trabajo colaborativo.
4. Presentación de los productos finales de cada proyecto en sesiones programadas para finalmente llegar a una fase de autoevaluación y coevaluación dentro del salón de clases.

Tecnologías digitales utilizadas

Para este trabajo las principales tecnologías digitales utilizadas fueron:

- Equipo de cómputo (laptop).
- Redes sociales.
- Aplicaciones para elaboración de presentaciones en video (Powtoon, Moviemaker 10, iMovie).
- Aplicaciones para elaboración de infografías: (Canva, PiktoChart, Visme).
- Cañón para proyección audiovisual.

### **Actividades realizadas**

El modelo se trabajó con 3 grupos de 4º grado y 3 de 6º de bachillerato de la Escuela Nacional Preparatoria de la UNAM, con una población aproximada de 100 alumnos; para cada proyecto, cada equipo envió al profesor un documento denominado “Advance report”, en el cual se mencionan los nombres de los integrantes del equipo, el tema de la unidad seleccionado, el objetivo de su proyecto, la aplicación a utilizar, las actividades que cada miembro del equipo realizaría, los recursos necesarios y una actividad breve a realizar en el aula con el resto de sus compañeros

A medida que avanzó el curso los alumnos hicieron ajustes necesarios a sus trabajos, a medida que avanzaban en el conocimiento y uso de cada aplicación para sus proyectos sin implicar un gasto económico

para ellos. Un problema a resolver fue que en algunos casos los estudiantes conocían las aplicaciones, pero no su uso didáctico para adaptarlos a los contenidos de la lengua inglesa aprendidos en clase.

Se planearon dos proyectos audiovisuales por período escolar, sumando 6 proyectos en total utilizando las herramientas enumeradas previamente; lo anterior incluyó el diseño y aplicación en el salón de clases de una actividad original elaborada por cada equipo, a fin de reforzar lo aprendido en grupo. Una vez terminado cada proyecto se almacenó en un portafolios digital para consulta y como evidencia del trabajo realizado a lo largo del ciclo escolar. La evaluación se comparó con los criterios establecidos en la rúbrica entregada a los equipos de trabajo para terminar con una autoevaluación de los integrantes de cada equipo, misma que se muestra a continuación (Cuadro 1):

**Cuadro 1:** Rúbrica para autoevaluación.

**My e-Project Rubric**

Teacher Enrique Rodríguez Tapia

Team work \_\_\_\_\_

CATEGORY	4	3	2	1	Total
Presentation	Well-rehearsed with smooth delivery that holds audience attention.	Rehearsed with fairly smooth delivery that holds audience attention most of the time.	Delivery not smooth, but able to maintain interest of the audience most of the time.	Delivery not smooth and audience attention often lost.	
Sources	Source information collected for all graphics, facts and quotes. All documented in desired format.	Source information collected for all graphics, facts and quotes. Most documented in desired format.	Source information collected for graphics, facts and quotes, but not documented in desired format.	Very little or no source information was collected.	
Attractiveness	Makes excellent use of font, color, graphics, effects, etc. to enhance the presentation.	Makes good use of font, color, graphics, effects, etc. to enhance to presentation.	Makes use of font, color, graphics, effects, etc. but occasionally these detract from the presentation content.	Use of font, color, graphics, effects etc. but these often distract from the presentaion content.	
Mechanics	No misspellings or grammatical errors.	Three or fewer misspellings and/or mechanical errors.	Four misspellings and/or grammatical errors.	More than 4 errors in spelling or grammar.	
Content	Covers topic in-depth with details and examples.	Includes essential knowledge about the topic. Subject	Includes essential information about the topic but there are 1-2 factual errors.	Content is minimal OR there are several factual errors.	

	Subject knowledge is excellent.	knowledge appears to be good.			
Organization	Content is well organized using headings or bulleted lists to group related material.	Uses headings or bulleted lists to organize, but the overall organization of topics appears flawed.	Content is logically organized for the most part.	There was no clear or logical organizational structure, just lots of facts.	
Oral Presentation	Interesting, well-rehearsed with smooth delivery that holds audience attention.	Relatively interesting, rehearsed with a fairly smooth delivery that usually holds audience attention.	Delivery not smooth, but able to hold audience attention most of the time.	Delivery not smooth and audience attention lost.	
Originality	Product shows a large amount of original thought. Ideas are creative and inventive.	Product shows some original thought. Work shows new ideas and insights.	Uses other people's ideas (giving them credit), but there is little evidence of original thinking.	Uses other people's ideas, but does not give them credit.	
Workload	The workload is divided and shared equally by all team members.	The workload is divided and shared fairly by all team members, though workloads may vary from person to person.	The workload was divided, but one person in the group is viewed as not doing his/her fair share of the work.	The workload was not divided OR several people in the group are viewed as not doing their fair share of the work.	
Rough Draft	Rough draft brought on due date. Student shares with peer and extensively edits based on peer feedback.	Rough draft brought on due date. Student shares with peer and peer makes edits.	Provides feedback and/or edits for peer, but own rough draft was not ready for editing.	Rough draft not ready for editing and did not participate in reviewing draft of peer.	

## Resultados

A pesar de las limitaciones de recursos tecnológicos dentro del aula, se integraron diversas aplicaciones con dispositivos ofrecidos por los estudiantes y el profesor, quien coordinó y monitoreó cada producto hasta su presentación y entrega final. Los alumnos tuvieron al inicio dificultades para integrarse, organizarse, seleccionar y aplicar las herramientas tecnológicas con que presentarían sus proyectos; no obstante, a medida que los equipos se integraron los proyectos fueron más elaborados y los estudiantes alcanzaron sus objetivos de aprendizaje de la lengua inglesa, a través de dichas aplicaciones y recursos.

En algunos grupos se observaron variaciones respecto a los proyectos iniciales y finales, ya que su inicio fue deficiente y confuso, pudiendo resolverse problemas de selección, diseño y aplicación, tanto de hardware como de software; sin embargo, sobre la presión de tiempo para preparar cada proyecto, los estudiantes mostraron disposición constante, lo que impactó en la calidad de los productos finales.

El conocimiento que los estudiantes de bachillerato tienen respecto al manejo de recursos digitales es cada vez mayor y se pudo ver reflejado en los proyectos, mismos que fueron desde presentaciones en Power point hasta con aplicaciones recientes de animación y transferencia de archivos de audio y video.

## Conclusiones

El trabajo mediante proyectos colaborativos digitales, a través del modelo denominado “My e-project” propició una integración inmediata y eficiente de los grupos, así como su capacidad de involucrarse y participar activamente en un fin común, lo que dio como resultado que los proyectos fueran cada vez más completos en su diseño y presentación.

Se logró un incremento en la motivación hacia el aprendizaje y el trabajo colaborativo cuyos resultados incidieron en la reducción del índice de reprobación, la mejora en los productos de aprendizaje a lo largo del ciclo escolar y la comunicación al mejorar el grado de interacción entre la comunidad estudiantil para trabajar el enfoque comunicativo en que se enmarca la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa. Este modelo, aunque se ha trabajado desde hace más de tres años, ha demostrado su eficacia para el logro de los objetivos metodológicos de la asignatura, así como para desarrollar el uso de diversos recursos digitales que amplían las opciones de aprendizaje que van más allá de los recursos tradicionales impresos y audiovisuales.

A medida que el desarrollo de la tecnología impacta en la educación, los proyectos digitales serán más frecuentes y propiciarán un trabajo colaborativo por parte de los estudiantes, quienes harán de su aprendizaje algo realmente significativo al aplicarlo en diferentes contextos.

## Referencias bibliográficas

- British Council (2020). LearnEnglishTeens. UK. Aplicación en línea para estudiantes de inglés. Consultado el 23 de abril de 2023 de: <https://learnenglishteens.britishcouncil.org/>
- Kaplowitz, J. R. (2012). *Transforming Information Literacy Instruction Using Learner-centered Teaching*.
- Melero, Juna Carlos (2010). *Habilidades para la vida: un modelo para educar con sentido*. Bilbao, España: Edex.
- Motteram, Gary (2013). *Innovations in learning technologies for English language teaching*. British Council. Innovation series.
- Nunan, D. (1988). *The Learner-Centred Curriculum*. Cambridge University Press.
- Sangrà Morer, Albert (2020). *Decálogo para estudiar en línea en tiempos de coronavirus*. Universitat Oberta de Catalunya. Consultado el 25 de abril de 2023 en: <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2020/167-decalogo-estudiar-linea.html>
- Sánchez Vera, María del Mar (2012). *Diseño de recursos digitales para el entorno de e-learning en la enseñanza universitaria*. AIESAD 53 RIED v.15:2. 2012. I.S.S.N.: 1138-2783.