



## Teams y las habilidades comunicativas y de pensamiento.

Jiménez Jiménez, Paola Edith.  
paolaedith.jimenez@cch.unam.mx

Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades (ENCCH), Plantel Oriente  
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

### Resumen

La siguiente ponencia aborda mi experiencia sobre nuevas formas de enseñar la *Unidad III. Cuento y novela*, en la asignatura Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental II (segundo semestre), de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, plantel Oriente.

Mi experiencia se enfoca en la creación de una historieta gráfica con la herramienta *Canva* y socializada en *Teams*, lo que permitió el trabajo de habilidades tecnológicas como la *Wiki*, Tareas y Foro en *Teams*, y el diseño de historietas en *Canva*.

Asimismo, se fomentaron habilidades comunicativas como la lectura de textos literarios, particularmente de una novela, formular comentarios e interpretaciones escritos y orales de esta; escribir resúmenes y crear diálogos de personajes ficticios, la escucha atenta de los comentarios y las opiniones de sus compañeros y docente, la expresión oral adecuada para explicar y exponer sus ideas, así como los borradores y la versión final de su historieta gráfica.

Estas herramientas tecnológicas también permitieron el desarrollo de habilidades de pensamiento como la creación de personajes ficticios, la interpretación propia de algunos pasajes de la novela, su explicación clara y coherente con lo leído, así como la argumentación de ideas en un foro de *Teams*, donde socializaron sus historietas gráficas.

La metodología didáctica fue de aprendizaje basado en proyecto, con el objetivo: formular el conflicto de la novela "Soy leyenda", a través de la identificación de las metas y las oposiciones de los personajes en la historia, mediante el uso de una historieta gráfica en *Canva*.

La pregunta detonadora para el proyecto fue ¿cómo formularías el conflicto de la novela "Soy leyenda" para fomentar su lectura de manera creativa y original?

El proyecto se llevó a cabo en los meses de marzo y abril del presente año, como evidencia final del Diplomado "Metodologías didácticas para la educación presencial mediada por tecnologías digitales" de la Dirección de Innovación en Tecnologías para la Educación (DITE), que cursamos profesores del CCH durante el primer semestre.

## 1. Mi experiencia sobre nuevas formas de enseñar a los estudiantes con tecnologías digitales.

El siguiente reporte de experiencias con estudiantes de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades (ENCCH), plantel Oriente, es producto del Diplomado “Metodologías didácticas para la educación presencial mediada por tecnologías digitales” de la Dirección de Innovación en Tecnologías para la Educación (DITE), que cursamos profesores del CCH durante el periodo del 09 de enero al 25 de mayo del presente año.

La estrategia que se trabajó fue con un grupo de segundo semestre de la asignatura Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental (TLRIID), *Unidad III. Cuento y novela. Comentario analítico*, cuyo propósito es que el alumnado: “Redactará un comentario analítico, mediante el estudio de cuentos y novelas leídos, para el incremento de su formación como lector autónomo” (ENCCH, 2016, p. 44). De esta Unidad se eligió el *Aprendizaje 4* que consiste en que el alumnado formulara “el conflicto en cuentos y novelas, a partir de la identificación de las metas y oposiciones entre los personajes, para el entendimiento de su resolución” (ENCCH, 2016, p. 45).

Las **tecnologías utilizadas por el docente y el estudiantado** fue la plataforma educativa *Teams*, particularmente, un equipo del grupo 204 que la docente creó para este proyecto, también se trabajó una *Wiki* y utilizaron la herramienta Tareas de *Teams*. El producto final de la estrategia consistió en crear una historieta gráfica que formulara el conflicto de la novela “Soy Leyenda” y fomentara la lectura de esta, para este propósito el alumnado utilizó la herramienta tecnológica *Canva* o *Pixton*.

Se consideró pertinente trabajar el Aprendizaje 4 de la Unidad III del segundo semestre de TLRIID, bajo la **metodología del aprendizaje basado en proyectos**, porque permitió retomar los aprendizajes previos del alumnado en torno al contenido temático de la novela (educación básica y primer semestre de TLRIID en el CCH), el tema abordado en la novela “Soy leyenda” se consideró de su interés, pues se clasifica en el subgénero terror (el vampirismo). Esto también permitió vincularlo con otros contenidos temáticos del programa, como la verosimilitud y el pacto de ficción, permitiendo desarrollar habilidades de la competencia literaria.

Por último, la pregunta detonadora permitió involucrar a los integrantes del equipo para crear respuestas innovadoras, reflexionadas y consensadas entre los integrantes de cada equipo. La pregunta que guio la metodología del aprendizaje basado en proyectos fue: ¿cómo formularías el conflicto de la novela “Soy leyenda” para fomentar su lectura de manera creativa y original?

Para Cobo y Valdivia (2017) el aprendizaje basado en proyectos es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa y permite a los estudiantes plantear propuestas ante determinada problemática. Coinciden con otros autores que el proyecto es una estrategia integradora por excelencia, y es la más adecuada para mover saberes en situaciones. Por lo que le permitió al alumnado planificar el trabajo en

equipo, escuchar a sus compañeros y emitir puntos de vista, negociar compromisos y tomar decisiones, evaluar el avance del equipo, plantear soluciones y generar ideas innovadoras.

La metodología didáctica de aprendizaje basado en proyectos consistió en llevar a cabo cinco etapas:

1. **Planteamiento del proyecto y organización.** La docente solicitó al grupo que realizaran la lectura de la novela “Soy leyenda” de Richard Matheson. Después el grupo se organizó en equipo para comentar sus impresiones. La docente explicó el proyecto al grupo y resaltó la relevancia de trabajar de manera colaborativa con su equipo; asimismo les planteó la pregunta problema ¿cómo formularías el conflicto de la novela “Soy leyenda” para fomentar su lectura de manera creativa y original?
2. **Investigación sobre el tema.** Cada integrante del equipo llevó a cabo una investigación acerca del autor de la novela, Richard Matheson, quien la publicó después de la Segunda Guerra Mundial (1954) y el argumento está basado en una guerra bacteriológica en los años setenta. Para esta etapa fue importante direccionar las búsquedas de información en fuentes confiables; trabajar las habilidades de lectura y escritura, empezando con lecturas de un sitio de Internet y resúmenes de un párrafo, hasta lograr media cuartilla con ideas más propias.
3. **En la tercera etapa la docente definió el objetivo del proyecto:** Formular el conflicto de la novela “Soy leyenda”, a través de la identificación de las metas y las oposiciones de los personajes en la historia, mediante el uso de una historieta gráfica en *Canva*.
4. **Implementación.** En esta etapa del proyecto se llevó a cabo el análisis de la novela “Soy leyenda”; mediante un ejercicio en Word (anexo 1) realizado extra-clase, de manera individual, y después comentado en plenaria en el salón de clase. Una vez comentado, corregido y consensado con sus compañeros y compañeras de equipo, el alumnado lo subió de manera individual en documento de *Word* en la herramienta Tareas de *Teams*.

El ejercicio de la novela consistía en que el alumnado identificara los personajes principales y secundarios, las secuencias narrativas, la oposición entre los personajes, los tipos de narrador, la formulación del conflicto y su resolución.

También plantearon en equipo las principales secuencias narrativas en una *Wiki* grupal de *Teams*; crearon una historieta gráfica que formulara el conflicto de la novela y fomentara su lectura de manera creativa y original y, finalmente, socializaron sus proyectos en un Foro de *Teams*.

En esta etapa fue importante el rol de la docente para monitorear el proceso, fomentar el trabajo colaborativo entre los integrantes de cada equipo, así como supervisar las correcciones del ejercicio en *Word* y de los borradores de las historietas gráficas.

Las dificultades que se presentaron fueron acerca del uso de la herramienta tecnológica (*Canva* o *Pixton*), la cual se solucionó con la revisión de tutoriales y el acompañamiento de la docente en tres sesiones presenciales en la sala de cómputo del plantel.

5. **Presentación y evaluación de los resultados.** La etapa final del proyecto fue la socialización de la historieta gráfica en un Foro de *Teams*, donde el alumnado revisó y comentó el trabajo de otros

equipos. Asimismo, la docente llevó a cabo la heteroevaluación en Tareas de *Teams*, con la guía de una rúbrica que el alumnado ya tenía desde la creación de su historieta.

### **Actividades realizadas.**

Como evaluación diagnóstica, en plenaria, el alumnado recuperó los conocimientos previos (de primaria, secundaria y primer semestre del bachillerato) acerca de las características de la novela, la estructura narrativa, los tipos de narradores y personajes, las secuencias narrativas, el planteamiento del conflicto y su resolución.

La etapa de construcción del aprendizaje inició con la lectura previa de la novela “Soy leyenda”, para que el alumnado pudiera contestar el ejercicio en documento de *Word* (anexo 1) que le permitiera identificar los personajes, imaginar su caracterización, identificar la relevancia de sus acciones y su contribución al planteamiento del conflicto. Cabe mencionar que, para la primera semana de marzo del presente año, el alumnado ya había leído la novela.

El alumnado continuó con la etapa de recopilación de la información con indagaciones del autor de la novela (Richard Matheson) en Internet y conocimiento de la etapa histórica en que escribió la novela (después de la Segunda Guerra Mundial) y se ubica la historia (años setenta del siglo pasado).

Una vez concluida la lectura y comentada en clase, el alumnado se organizó en equipos para realizar una *Wiki* en *Teams* (anexo 2), a cada equipo se le asignó un capítulo de la novela para que narrara las principales acciones de los personajes que apoyaron en el planteamiento del conflicto, es decir, todos colaboraron para construir una *Wiki* grupal.

Cabe resaltar que el uso de la *Wiki* en *Teams* permitió trabajar con el alumnado las habilidades de pensamiento de interpretación, comprensión y expresión, tanto de lo que dice el autor como de lo que ellos consideran en situaciones relevantes de cada capítulo.

De acuerdo a Facione (2007) la “interpretación incluye las sub habilidades de categorización, decodificación del significado, y aclaración del sentido” (p.4), por ejemplo, cuando el alumnado le da una interpretación a la soledad del personaje principal o una significación a la muerte de su hija y esposa.

En la etapa de producción del proyecto, el alumnado organizado en equipo creó una historieta, donde se trabajaron habilidades de pensamiento como el análisis y la deducción, por ejemplo, primero para hacer un bosquejo a papel, que les permitiera sintetizar la novela sin contar el final y sólo planteando el conflicto, pero además intentando fomentar la lectura de la novela.

Cada equipo presentó su borrador de historieta explicando las partes que la integran y el interés que buscaban despertar en el espectador. Por lo que se trabajaron habilidades de la explicación, intentando presentar los resultados esperados con la historieta gráfica.

Finalmente, cada equipo creó su historieta gráfica en *Canva* o *Pixton* (anexo 3) para presentar ante el grupo. En esta etapa se trabajaron habilidades de la expresión oral como el volumen, la entonación y el ritmo para exponer, así como el lenguaje corporal al momento de presentarse frente al grupo.

Todo lo anterior, me permitió comprender que podemos explorar diversas herramientas tecnológicas para fomentar habilidades comunicativas (leer, escribir, escuchar y hablar) y habilidades de pensamiento en nuestro alumnado, que al mismo tiempo, incluyen conocimientos actitudinales y valórales como la curiosidad por aprender, la creatividad por crear algo nuevo, que llame la atención y de su propia autoría, la flexibilidad para escuchar opiniones de la docente y los mismos compañeros, la honestidad al autoevaluar su trabajo con la guía de un instrumento de evaluación elaborado por la docente y realizar la co evaluación con sugerencias de mejora en los trabajos de los otros equipos.

La etapa de socialización se dio en un Foro de *Teams* (anexo 4), donde cada equipo compartió su historieta gráfica y los demás comentaron el trabajo con la guía de una lista de cotejo. La herramienta tecnológica del foro de comentarios fomentó habilidades de escritura, pero también de argumentación para defender su idea del por qué les gustaba el trabajo o por qué no les gustaba. Ya sea una u otra postura, tenía que estar fundamentada con los criterios de evaluación, con su opinión y apreciación razonada y coherente.

### **Duración del proyecto:**

El proyecto duró seis semanas, del 06 de marzo al 21 de abril del presente año, sin contar la semana de asueto (del 3 al 7 de abril).

### **Conclusiones**

El desarrollo de la secuencia didáctica en la herramienta *Teams*, me permitió organizar las actividades de menor a mayor grado de dificultad, con trabajos individuales y en equipo, con autoevaluaciones, coevaluaciones y heteroevaluaciones, así como llevar a cabo actividades presenciales y virtuales.

La presencialidad en el aula nos permitió compartir y discutir aspectos del ejercicio acerca de la novela “Soy leyenda”, así como revisar algunos tutoriales de los programas *Pixton* o *Canva* en sala de cómputo, y crear los borradores y la versión final de la historieta gráfica con la guía de la docente.

En la herramienta *Teams* se organizaron actividades asíncronas como la creación de una *Wiki* y la socialización de las historietas gráficas en un Foro.

Algunos de los puntos positivos de los foros en línea, en este caso, en *Teams*, es que le dan al alumnado la oportunidad de “pensar y repensar las ideas sin tener la presión de participación inmediata que implica el debate síncrono; además su historia es accesible en cualquier momento” (Guzmán, Flores y Tirado, 2013, p. 910). Además de la habilidad de razonamiento al momento de argumentar su respuesta de por qué le gusta o no, la historieta que revisó de otro equipo.

Para el seguimiento del trabajo del alumnado fueron importantes las asesorías presenciales por parte de la docente, principalmente para la revisión de borradores y la supervisión de las coevaluaciones. El ambiente digital de aprendizaje en *Teams* además me permitió llevar el control y registro de calificaciones y participaciones de cada estudiante del grupo, aproximadamente 40 alumnos y alumnas.

Respecto a los ajustes en el ambiente de aprendizaje para optimizar su uso como apoyo al trabajo presencial, considero que, ante la presencialidad de las clases, el apoyo que nos pueden brindar diferentes herramientas tecnológicas nos permiten, en este caso, fomentar habilidades comunicativas y de pensamiento, como la lectura de textos digitales, la visión de videos o los comentarios en un foro asíncrono, la creación de material digital de su autoría como la historieta gráfica que apoya las habilidades de síntesis, explicación, interpretación y valoración de textos literarios.

Además de las actitudes y valores que se pueden fomentar, como el trabajo en equipo, la responsabilidad, la honestidad y la creatividad.

Por todo lo anterior, y aunado a la contingencia sanitaria por el Covid 19, la necesidad académica de trabajar actividades en línea (síncronas y asíncronas, individuales, en equipo y grupales) se ha vuelto un asunto prioritario, por lo que realizar un proyecto con sesiones presenciales y en línea fomenta nos apoya tanto en el desarrollo de las habilidades tecnológicas como de las habilidades comunicativas y de pensamiento. ¡Habrà que aprovecharlo!

## Referencias

CCH-UNAM (2016). *Programas de Estudio. Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación. Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental I-IV*. CCH-UNAM.

Cobo, G. y Valdivia, S. M. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos*. Pontificia Universidad Católica del Perú.

Educaticx (2021, 24 de marzo). *Hacer cómic o historietas con Canva* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=EB\\_UWIGx6-o](https://www.youtube.com/watch?v=EB_UWIGx6-o)

Facione, P. (2007). *Pensamiento crítico ¿qué es y para qué sirve?* Insight Assessment. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/PensamientoCriticoFacione.pdf>

Guzmán, Y., Flores, R. del C. y Tirado, F. (octubre de 2013). Desarrollo de la competencia argumentativa en foros de discusión en línea: una propuesta constructivista. *Anales de Psicología*. 29(3), 907-916.

Kriscautzky, M. (23 de noviembre de 2020). *Aprendizaje basado en proyectos, problemas o casos*. Coordinación de Tecnologías para la Educación - h@bitat puma, DGTIC-UNAM.

Matheson, R. (2009). *Soy leyenda*. México: Minotauro.

## Anexo 1. Evidencias de cuestionarios en Tareas de Teams.

**TLRID II.**  
**Unidad III. Cuento y novela. Comentario analítico.**  
**Ejercicio de la novela "Soy leyenda".**

**Instrucciones:** Completa las siguientes tablas conforme a la lectura e interpretación que tengas de la novela "Soy leyenda".

1. Clasifica y caracteriza a los personajes (principal, secundarios e incidentales, de estos últimos los más relevantes en la historia) de acuerdo con sus rasgos físicos y psicológicos. Sus características podrás encontrarlas de manera explícita (o textual) o interpretarias, de acuerdo con la información que se dé en la novela. **20 puntos.**

Tipo de personaje.	Nombre.	Rasgos físicos y psicológicos relevantes.
Principal	Rober Neville	Alto, persona adulta (36 años de edad), ascendencia inglesa-alemana, ojos azules. Perseverante y fuerte, solitario con el paso del tiempo y muestra cierta depresión.
Secundaria	Ruth	Una mujer joven con vestido blanco, arrugado y sucio con una tez morena y cabello rojizo. Es manipuladora, melancólica y muestra cierto coraje por su familia.
Incidental	Ben Cortman	Cabello negro, barba y un grueso bigote con un gran parecido al actor Oliver Hardy.
Secundaria	Virginia	Esposa de Neville, enferma y débil. Fue vampiro.
Incidental	Kathy	Rubia con mejillas coloradas, pequeña y dulce.

3. Identifica y enumera las metas de las principales personajes, además de las oposiciones que existen entre ellos. **30 puntos.**

Metas o aspiraciones de los personajes y oposición entre ellos.	
<p><b>Función protagonista</b></p> <p>Principal "Soy leyenda" La principal meta de Neville es encontrar la cura para los vampiros y el virus propagado lo más pronto posible.</p>	<p><b>Función antagonista o ayudante</b></p> <p>Secundario "Soy leyenda" Los personajes secundarios tienen como función ayudar en la vida de Neville durante cierto tiempo, así haciendo compañía y dándole esperanzas a su vida, así como lo hizo el perro en alguna parte de la historia.</p>
<p><b>Función: contribución a la atmósfera o ambientación</b></p> <p>Incidentales La función de ellos es complementar también en gran parte la vida solitaria que Neville lleva ya que nos ayudan más en la trama y en lo que éste vive.</p>	

4. Plantea el conflicto y su resolución además, identifica una o varias citas textuales que lo ejemplifiquen. **30 puntos.**

**Manejo del conflicto.**

Indicación: El desarrollo de un virus que convierte a la gente en vampiros y que se propaga muy rápido.

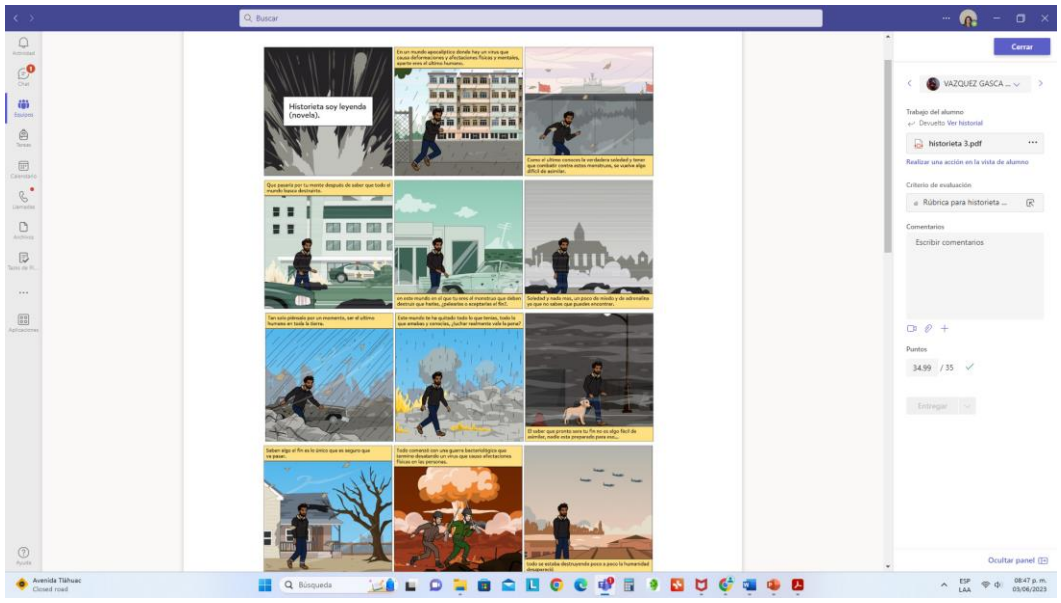
## Anexo 2. Evidencias de Wiki en Teams.

The screenshot shows a Microsoft Teams channel named 'Wiki "Soy leyenda"'. The left sidebar contains a list of channels and tabs, including 'General', 'Sesión 1 (6 de diciembre)', 'Sesión 2 (7 de diciembre)', 'Sesión 3 (8 de diciembre)', 'Sesión 4 (9 de diciembre)', 'Sesión 5 (10 de diciembre)', 'Curaduría de contenidos digitales par...', 'Equipo 6', 'Curso de word y power point en Teams', 'CURSO-TALLER RESULTADOS DEL SE...', 'Curso Evaluación de los Programas d...', '3Ba\_I&A GRUPO 333 REUNIÓN PROF...', 'Curso taller: Resultados del seguimie...', 'Grupo 204\_Proyecto Novela', 'General', 'CORMAG2-Estrategias de evaluación...', 'General', 'Foro Qué aprendimos', 'CORMAG2-Valoración de la Experien...', 'Curso taller: Evaluación del aprendiza...', and 'CORMAG2'. The main content area displays a Wiki page titled 'Wiki de la novela "Soy leyenda"'. The page content includes a table of contents with six chapters, the beginning of 'Capítulo 1. Enero 1976.', and the start of 'CAPÍTULO 1'. The text describes Neville's solitary life during a pandemic, his work as a police officer, and his interactions with a vampire. The page is edited by 'BALEON SANTANA ALONDRA'.

The screenshot shows a Microsoft Teams channel named 'Wiki "Soy leyenda"'. The left sidebar is identical to the previous screenshot. The main content area displays the Wiki page for 'Soy leyenda', specifically the 'CAPÍTULO 20' section. The text describes Neville's decision to fight the vampires, his capture, and his subsequent escape. It mentions his interactions with Ruth and his realization of the situation. The page is edited by 'BALEON SANTANA ALONDRA'.



### Anexo 3. Evidencias de historietas gráficas.



## Anexo 4. Evidencias de foro en Teams.

