

a) Datos personales:

- i. Nombre completo de la autora de la narrativa:

Rocío Arizbé Díaz García. Maestra en ciencias de la educación. Lic. en artes visuales esp. en diseño gráfico.

b) Datos laborales:

- i. Entidad: Querétaro, Qro.
ii. Nivel o servicio educativo: Media Superior.
iii. Clave del Centro de Trabajo CCT: **22DCT0016U**
iv. Subsistema: Dirección General de Educación Tecnológica Industrial y de Servicios. (**DGETI**).
v. Nombre de la escuela o plantel educativo en el que trabajó en el periodo señalado: Centro de Estudios Tecnológicos industrial y de servicios No. 16 (**CETis**).
vi. Zona escolar: N/A Región estatal: N/A

c) Nombre del tema con el que deseo participar:

Estrategias pedagógicas para fortalecer el máximo logro educativo

“Experiencias empíricas, tecnológicas, didácticas y pedagógicas para adaptar la labor educativa presencial a distancia durante el confinamiento en la Pandemia”

Introducción

El presente documento, tiene por objetivo, documentar las prácticas educativas implementadas durante la contingencia sanitaria ocasionada por el virus SARS-CoV2 (Covid-19) que se realizaron en el CETis No. 16, DGETI, Querétaro, Qro.; para el componente profesional en diseño gráfico digital con los submódulos de: Realiza Ilustraciones, Crea gráficos para animación del 2º semestre, en el periodo del 23 de marzo del 2020 hasta el mes de julio del mismo año. Además, se presentan los logros del submódulo: Produce elementos gráficos para la comunicación visual del 3er semestre, del mismo componente profesional, en el periodo de febrero a julio y septiembre-diciembre del año 2021.

Derivado de la pandemia, el pasado 23 de marzo del 2020, fuimos convocados al plantel del CETis No. 16, donde se nos informó, que las clases presencial se suspendían, pero que teníamos que seguir dando clases a distancia, por lo cual, a lo largo de 2 años, se utilizaron las plataformas digitales con el fin de, lograr los objetivos planteados en el plan de estudios; sin embargo, al inicio de la pandemia, todavía no contábamos con ninguna plataforma institucional, de manera que, se realizó un trabajo virtual a través del correo electrónico, el cual tuvo excelentes resultados. Un año después, y a través de las constantes capacitaciones en la plataforma Google Classroom, se pudo tener contacto virtual con los alumnos.

Por otro lado, el presente documento, se desarrolla en tres partes. En primer lugar, se describe las Estrategias pedagógicas para fortalecer al máximo los resultados de aprendizaje. En segundo lugar, los Materiales de apoyo para el aprendizaje. En tercer lugar, la Tecnología o plataformas digitales utilizadas en los anteriores procesos, con el fin de crear las interacciones virtuales pertinentes para el logro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por último, en las conclusiones, se presentan algunas reflexiones sobre dichos procesos. Al final, se presentan las evidencias de los resultados de aprendizaje obtenidos de manera virtual, a través de las plataformas utilizadas como: Outlook y Google Classroom.

Desarrollo

La primera problemática a la que nos enfrentamos fue, seguir dando clases, pero sin estar de manera presencial ante los alumnos. Lo anterior, nos puso a todos en un dilema, ya que, nuestra experiencia de casi 20 años de docencia es frente a grupo. Por su parte, la administración del plantel, sólo nos proporcionó una semana después, una base de datos con los correos electrónicos de los grupos, para que cada uno de los docentes, nos pusiéramos en contacto con ellos; asimismo, para realizar las adecuaciones pertinentes en la planeación didáctica. Por lo cual, la primera pregunta fue ¿cómo me contacto con los alumnos?, ¿qué contenidos voy a abordar?, ¿qué medio utilizo para dar los contenidos del programa y recibir sus tareas? Lo anterior, me llevó a plantear lo siguiente:

- I. Las estrategias pedagógicas que se utilizaron fueron, elegir los contenidos más importantes, ya que, además teníamos el tiempo en contra, porque ya habían empezado las clases presenciales, desde febrero del 2020. Por lo que, se organizaron los contenidos por semana, con sus respectivas evidencias o tareas, para los submódulos de: Realiza Ilustraciones y Crea gráficos para animación, del componente profesional en diseño gráfico digital, del 2do. Semestre.
- II. Los materiales didácticos de apoyo al aprendizaje, se realizaron a través de presentaciones en Power Point, y el programa de diseño gráfico Corel XIX, dada la formación en diseño gráfico que ostento.
- III. La tecnología usada para la enseñanza y el aprendizaje, fue el correo electrónico, en donde se tuvo que utilizar mi cuenta personal de Hotmail, para contactar a los alumnos, y por medio de esta plataforma, recibir sus tareas, así como, enviar los materiales didácticos de los contenidos que se tenían que abordar. Por lo tanto, en esta plataforma virtual, recibía y enviaba las tareas, los temas abordados y las dudas

de los alumnos. Por su parte, a los alumnos, se les solicitaba que, con su celular, tomaran una fotografía de su libreta de apuntes y enviaran su tarea por correo. Lo anterior, permitió que los alumnos se mantuvieran en casa y que, al mismo tiempo, utilizaran el tiempo del confinamiento, para realizar sus actividades escolares.

En el periodo de julio y agosto del 2020, se nos capacitó en la plataforma de Google Classroom, para ponerlo en práctica en el periodo de septiembre-diciembre del mismo año. Esta experiencia permitió tener un mayor contacto con los alumnos, así como, con la impartición de los contenidos del programa, sin embargo, todavía no se tenía la función de utilizar la cámara virtual para que los alumnos pudieran vernos. Después en enero-febrero y agosto-septiembre del 2021, seguimos con los cursos en Google Classroom; además se incorporó la cámara virtual y desarrollamos lo siguiente:

- I. Las estrategias pedagógicas que se utilizaron fueron, organizar los contenidos más importantes por semana con sus tareas, para los submódulos de: Realiza Ilustraciones y Crea gráficos para animación, del 2do. Semestre, en el turno vespertino con los grupos 2K y 2L así como, el submódulo de Produce elementos gráficos para la comunicación visual con el 3K y el 3L vespertino. En ese periodo se logró sistematizar los contenidos, las asistencias, el contacto virtual (sonido) con los alumnos porque no prendían su cámara por razones de seguridad, sin embargo, se tuvo siempre prendida la cámara y el sonido de nuestra parte en tiempo real para resolver, explicar y enfatizar los contenidos y las tareas. Lo anterior, nos permitió tener un mayor control en las fechas de entrega, las calificaciones, los contenidos, los materiales didácticos; además de tener un contacto virtual con los alumnos.
- II. Los materiales didácticos de apoyo al aprendizaje, fueron de mayor riqueza audiovisual, ya que, con sesiones de 1 hora por semana, nos llevó a buscar otras herramientas de enseñanza como lo fueron pequeños videos que se buscaron en You Tube, los cuales tendrían que hablar del contenido, ser atractivos y de poca duración, con el fin de que los alumnos, no perdieran la atención. Aunado a lo anterior, también se realizó material didáctico pertinente a los contenidos abordados, así

como, algunos formularios para que estudiaran los temas del programa de los respectivos submódulos; lo cual generó un excelente resultado en los aprendizajes. También se realizaron presentaciones en Power Point, y material didáctico para explicar a los alumnos, cómo debían entregar las tareas en su cuaderno de marquilla para los segundos semestres; en el caso de los terceros semestres, los contenidos fueron desarrollar diferentes carteles (social, cultural, publicitario), pero no se pudo utilizar el software de diseño gráfico de Ilustrador de Adobe, porque no se contaba con el programa y todos los alumnos, realizaron sus carteles de manera manual. Por último, realizamos algunos formularios para las asistencias a la clase virtual, así como, para algunos contenidos de los submódulos.

- III. La tecnología usada para la enseñanza y el aprendizaje, consistió en utilizar la plataforma de Google Classroom, ahora con un mayor dominio del docente, se revisaron contenidos audiovisuales, que hacían más atractiva la clase. Por su parte, a los alumnos, se les solicitó que, con su celular, tomaran una fotografía de su libreta de apuntes y de los diseños gráficos realizados, para que, enviaran su tarea al Classroom en tiempo y forma.

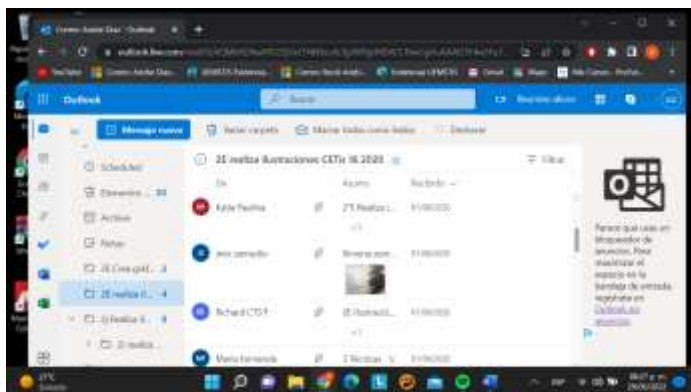
Conclusiones

La primera reflexión, fue en el año 2020 que inició la pandemia y nos confinaron, fueron las formas en las cuales tuvimos que dar clases a distancia. Además, no contábamos con las plataformas digitales utilizadas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje; por lo cual, tuvimos que resolver el proceso de manera individual y sin retroalimentación individual y grupal de manera presencial. Por otra parte, fue sorprendente el compromiso de los alumnos por entregar en tiempo y forma sus tareas, así como los resultados de aprendizaje, cosa que, en la actualidad, ya en clases presenciales, han perdido los alumnos, porque piensan que, por el sólo hecho de presentarse a clases van a pasar el semestre. En el caso de utilizar la plataforma de Classroom, nos permitió el contacto con los alumnos, así como utilizar otras herramientas audiovisuales y gráficas para desarrollar los contenidos; y, un mayor control de las calificaciones, la programación de las tareas y los temas que se debían abordar. Lo anterior, permitió que los procesos de enseñanza fueran más organizados e innovadores; en el caso de los alumnos de tercer semestre, los diseños de sus carteles fueron manuales. Por último, los

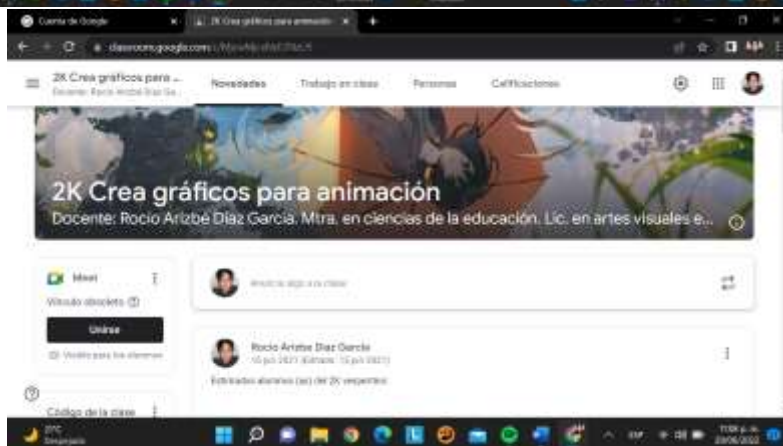
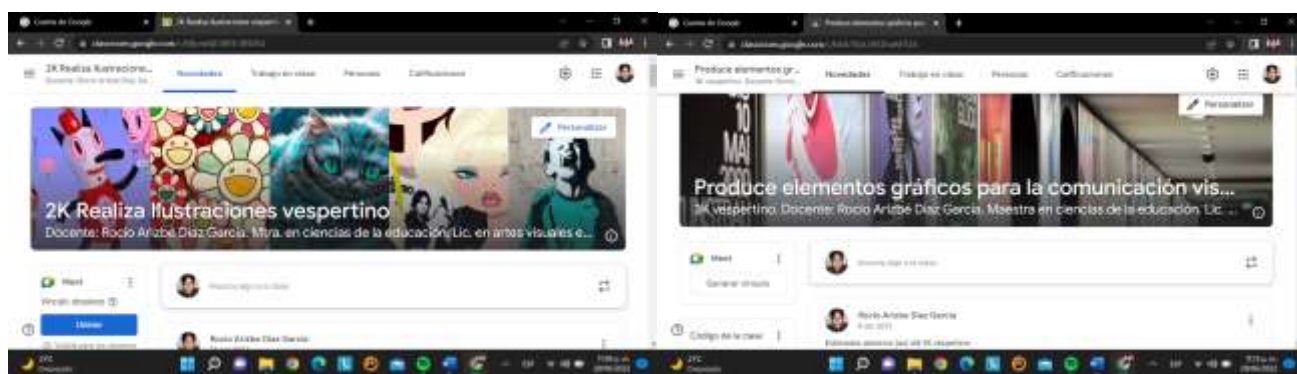
resultados de aprendizaje obtenidos en la pandemia, tanto para el docente como para el alumno, todo un reto; ya que todos tuvimos que adaptarnos a nuevas formas de educar, y enfrentar la pandemia, lo cual constituyó toda una rica experiencia en logros, disciplina, orden, así como, maneras de ser y valorar el acto educativo como un proceso fundamental para construir una mejor sociedad.

Evidencias

Material didáctico. Submódulos: Realiza ilustraciones y Crea gráficos para animación. Corel Draw XIX. Power Point.



Google Classroom. Submódulos: Realiza Ilustraciones, Crea gráficos para animación, Produce elementos gráficos para la comunicación visual feb-julio / septiembre-diciembre 2021.



Resultados de aprendizaje.

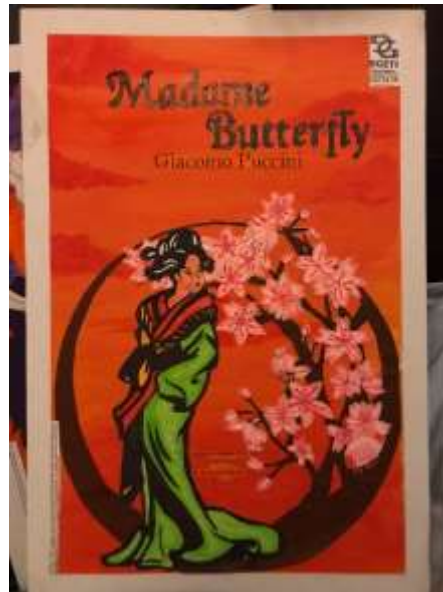


Crea gráficos para animación. Animación 2020



Realiza ilustraciones. Altocontraste 2021

Produce elem. gráficos. Cartel cultural 2021. 3er semestre 3K



Tareas en la libreta.