

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE
HIDALGO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DOCENCIA

**USO DE LAS TIC PARA MEJORAR EL CONTROL DE
GRUPO**

TESIS

PRESENTA

QFB. BENJAMIN ROGELIO HERNANDEZ FLORES

PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN EDUCACIÓN Y DOCENCIA

ASESORA

DRA. KARINA MARIELA FIGUEROA MORA

MORELIA, MICHOACÁN ENERO 2021

ÍNDICE

RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2 JUSTIFICACIÓN	16
1.3 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA	17
1.4 HIPÓTESIS	19
1.5 OBJETIVO GENERAL	20
1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
MARCO TEÓRICO	21
2.1 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)	21
2.1.1 CARACTERÍSTICAS DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	21
• Inmaterialidad	21
• Interactividad	21
• Interconexión	22
• Instantaneidad	22
• Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido.	22
• Digitalización	22
• Mayor Influencia sobre los procesos que sobre los productos	22
• Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales...)	23
• Innovación	23
• Tendencia hacia automatización	23
• Diversidad.	23
2.1.2 PAPEL DE LAS TIC EN LA FORMACIÓN EDUCATIVA	25

2.1.3 LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.	25
2.1.4 CRITERIOS DE VALORACIÓN DE LAS TIC, COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.....	26
Participación	28
Interacción.....	28
Creación de contenidos.....	29
Acceso a la información	29
Evaluación y seguimiento al usuario.....	30
2.2 CONTROL Y DISCIPLINA ESCOLAR	31
2.2.1 EL CONTROL EN EL AULA	31
2.2.1.1 DISCIPLINA.....	32
2.2.2 DISCIPLINA EN EL AULA	32
2.2.3 IMPORTANCIA DE LA DISCIPLINA ESCOLAR.....	33
2.2.4 DISCIPLINA Y APRENDIZAJE.....	34
2.2.5 ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL DE GRUPO EN EL AULA.	35
2.2.6 FINES DE LA DISCIPLINA	37
2.2.7 MOTIVACIÓN	37
2.3 ACTIVIDADES BASADAS EN EL USO DE LAS TIC.....	37
2.3.1 Kahoot.....	38
2.3.2 Vídeos.....	39
2.3.3 Música.....	41
2.3.4 Auto-filmaciones “Self-filming”	42
2.3.5 Completa la canción “Complete the song”	42
2.3.6 ¿Qué escena es? “What scene is it?”.....	43
2.3.7 Jenga digital “Digital jenga”	43
2.3.8 Nudo humano “Human knot”	43
2.3.9 Adivina quien “Guess who!”	44
2.3.10 Habla por un minuto “Talk for a minute”	44
2.3.11 El ahorcado “The Hangman”	45
2.3.12 Adivina la canción “Guess the song”	45

2.3.13 Documentales “ <i>Documentaries</i> ”	46
2.3.14 Películas “ <i>Movies</i> ”	46
2.3.15 Karaoke.....	47
2.3.16 Baile/coreografía <i>Choreography</i>	47
2.4 ACTIVIDADES PARA EL CONTROL DE GRUPO SIN EL USO DE LAS TIC	48
2.4.1 La lotería “ <i>The lottery</i> ”	48
2.4.2 Los colores “ <i>The colors</i> ”	48
2.4.3 Terremoto “ <i>Earthquake</i> ”	49
2.4.4 Stop.....	49
2.4.5 Papa caliente “Hot potato”	50
2.4.6 Amigo secreto “ <i>Secret friend</i> ”	50
2.4.7 Simón dice “ <i>Simon says</i> ”	50
3 METODOLOGÍA.....	52
3.1 PARTICIPANTES.....	52
3.2 ESCENARIO	52
3.3 PROPUESTA	54
3.4 CRONOGRAMA.....	56
3.5 ACCIÓN	57
3.5.1 LÍNEAS DE ACCIÓN	58
3.5.1.1 Motivación.....	58
3.5.1.2 Disciplina.	58
3.5.1.3 Valores.....	59
3.5.1.4 Convivencia.	59
3.5.1.5 Autocontrol.....	60
3.6 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	60
3.7 DESCRIPCIÓN DE ESTRATEGIAS	63
3.7.1 Aprendo Jugando	63
3.7.2 Con disciplina llegaremos a los objetivos.....	63
3.7.3 Respeto a los demás.....	64

3.7.5 Mi amigo y mi compañero de clase	64
3. 7. 5 Me controlo, pienso y actuó	65
3.8 DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	65
3.9 PLANEACIÓN	80
3.9.1 Intervención usando Kahoot	80
3.10 INSTRUMENTOS	85
3.10.1 Evaluación docente	85
3.10.2 Kahoot.....	87
3.10.3 Filmación de clase.....	87
3.10.4 Bitácora del docente.....	87
3.10.5 Entrevistas a los estudiantes	88
RESULTADOS	89
4.1 EVALUACIÓN DOCENTE	89
4.1.1 Evaluación docente del periodo mayo - agosto 2018	90
4.1.2. Evaluación docente del periodo septiembre-diciembre 2018	92
4.1.3 Evaluación docente del periodo enero-abril 2019	95
4.2 KAHOOT	99
4.3 BITÁCORA DEL DOCENTE.....	105
4.4 EVALUACIONES ANTES DEL USO DE LAS TIC	106
4.4.1 Evaluaciones durante el periodo de mayo - agosto 2018.....	106
4.4.2 Evaluaciones durante el periodo de septiembre - diciembre 2018.....	109
4.5 EVALUACIONES DESPUÉS DEL USO DE LAS TIC	110
4.5.1 Evaluaciones durante el periodo de enero- abril 2019.....	110
4.6 ENTREVISTA.....	112
4.7 ANÁLISIS DE VIDEOS	114
SEGUIMIENTO DE LA INTERVENCIÓN	117
DISCUSIÓN	121
6.1 ACTIVIDADES QUE AYUDARON A MEJORAR EL CONTROL DE GRUPO	122

6.1.1 Con el uso de las TIC	122
6.1.2 Actividades sin el uso de las TIC	124
6.2 ACTIVIDADES QUE PROPICIARON A MEJORAR EL APROVECHAMIENTO ACADÉMICO.....	125
6.2.1 Con el uso de las TIC	125
6.2.2 Sin el uso de las TIC	128
CONCLUSIONES.....	129
RECOMENDACIONES	131
REFERENCIAS	132
ANEXOS	141

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Evaluación docente, período mayo – agosto 2018.	18
Figura 2. Características de las TIC por Cabero, 1998.....	24
Figura 3. Criterios pedagógicos para la selección de herramientas TIC a utilizar. 27	
Figura 4. Evaluación docente mayo – agosto 2018.	91
Figura 5. Evaluación docente mayo – agosto 2018.	92
Figura 6. Evaluación docente septiembre – diciembre 2018.....	94
Figura 7. Evaluación docente septiembre – diciembre 2018.....	95
Figura 8. Evaluación docente enero – abril 2019.....	98
Figura 9. Evaluación docente enero – abril 2019.....	99
Figura 10. Proporción del porcentaje de respuestas totales.....	102
Figura 11. Ejemplo de interrogante en Kahoot.....	102
Figura 12. Número de respuestas acorde al tiempo interrogante 1.	103
Figura 13. Segunda interrogante del test titulado “Clothes”	104
Figura 14. Proporción de porcentaje del total de respuestas.	104
Figura 15. Número de respuestas acorde al tiempo interrogante 2.	105
Figura 16. Método de evaluación.....	107
Figura 17. Evaluaciones de la materia de Inglés I.	108
Figura 18. Evaluación final de la materia de Inglés I.	108
Figura 19. Evaluaciones de la materia de Inglés II.	109
Figura 20. Evaluación final de la materia de Inglés II.	110
Figura 21. Evaluaciones de la materia de Inglés III.	111
Figura 22. Evaluación final de la materia de Inglés III.	111
Figura 23. Estrategias que ayudaron a mejorar el control de grupo.	123
Figura 24. Actividades sin el uso de las TIC para ayudar a mejorar el control de grupo.....	125
Figura 25. Actividades con el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el aprovechamiento académico.	127

Figura 26. Actividades sin el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el aprovechamiento académico.....	128
---	-----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cronograma de actividades.....	56
Tabla 2. Actividades que implementaron el uso de las TIC.....	61
Tabla 3. Actividades que no implementaron el uso de las TIC.....	62
Tabla 4. Descripción de actividades con el uso de las TIC	65
Tabla 5. Descripción de actividades sin el uso de las TIC.....	74
Tabla 6. Planeación estratégica de la intervención en la materia de Inglés III descrita en idioma inglés. La herramienta TIC propuesta es Kahoot.....	80
Tabla 7. Planeación estratégica de la intervención en la materia de Inglés III descrita en idioma español. La herramienta TIC propuesta es Kahoot.	83
Tabla 8. Primera sesión de Kahoot.....	99
Tabla 9. Rendimiento global de la sesión.....	100
Tabla 10. Retroalimentación de la sesión	100
Tabla 11. Puntajes finales de la sesión	101
Tabla 12. Evaluación docente Nutrición enero – abril 2020.	117
Tabla 13. Evaluación docente Gastronomía enero – abril 2020.....	118
Tabla 14. Evaluación docente Mercadotecnia enero – abril 2020.....	118
Tabla 15. Evaluación docente Psicología enero – abril 2020.....	119
Tabla 16. Comentarios de la evaluación docente enero – abril 2020	119
Tabla 17. Actividades con el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el control de grupo.....	122
Tabla 18. Actividades sin el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el control de grupo.....	124
Tabla 19. Actividades con el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el aprovechamiento académico	126
Tabla 20. Actividades sin el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el aprovechamiento académico	127
Tabla 21. Ejemplo de la bitácora del docente	147

RESUMEN

En este trabajo de investigación acción, se buscó mejorar mi práctica docente por medio de la utilización de diversas tecnologías de la información y comunicación. El trabajo docente fue realizado en la Universidad Autónoma de Durango campus Morelia, en el grupo de 3A de la licenciatura de Nutrición Humana. El motivo de la realización del trabajo fue mejorar el control de grupo que tengo sobre los estudiantes, ya que en las evaluaciones docentes realizadas cada cuatrimestre por esta Universidad, mi resultado en tal aspecto no era muy favorable. Se decidió trabajar con las TIC ya que la Universidad cuenta con un ecosistema digital para su aprovechamiento y los estudiantes cuentan con los recursos necesarios para trabajar con las mismas. Se utilizaron un total de 21 actividades ideadas para llevar acabo la intervención, algunas de las estrategias que se utilizaron contaron con Kahoot, filmación de videos, adivina quién digital, entre otras. Los resultados de la intervención fueron muy favorecedores para mi práctica docente, ya que no solo se vio incrementado el valor del control de grupo, sino que también ayudaron a mejorar el uso de las estrategias con las TIC y que los estudiantes mejoraron su rendimiento académico.

Palabras clave: TIC, control de grupo, actividades, dinámicas, Kahoot.

ABSTRACT

In this action research work, the aim was to improve my teaching practice through the use of various information and communication technologies. The teaching work was carried out at the Autonomous University of Durango campus sited in Morelia, in the 3A group of the Human Nutrition degree. The reason for carrying out the work was to improve the group control that I have over the students, since in the teaching evaluations carried out every semester by this university, my result in this aspect was not very good. It was decided to work with ICT since the University has a digital ecosystem for its use and students have the necessary resources to work with them. A total of 21 activities used to carry out the intervention were used, some of the strategies used included Kahoot, video filming, guess who digital, among others. The results of the intervention were very flattering for my teaching practice, since not only is the value of group control increased, but they also helped to improve the use of ICT strategies and that the students improved their academic performance.

Key words: ICT, group control, activities, dynamics, Kahoot.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día el uso de las TIC está presente en casi todos los ambientes laborales y educativos puesto que interactuamos con ellas en nuestra vida cotidiana. Es por ello que el uso de las TIC como herramientas pedagógicas y didácticas facilitan mucho la labor docente y al mismo tiempo ayudan al docente con los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Actualmente me encuentro laborando como docente en la enseñanza del idioma Inglés en diferentes instituciones, al comenzar a laborar como docente en la Universidad Autónoma de Durango, me enfrenté con un gran problema en mi práctica docente el cual fue el la falta de control de grupo, ya que al finalizar los primeros periodos de mi labor como docente, recibía una evaluación docente por parte de mis directivos y alumnos, en donde los mismos comentaban que me hacía falta mejorar el control de grupo, por lo que consideré necesario mejorar mi práctica docente al estudiar una maestría en educación y docencia.

Una de las mayores preocupaciones para los docentes noveles es la falta de control de grupo, ya que en la mayoría de los casos esta falta de control de grupo se puede presentar por la falta de experiencia del docente frente a grupo. En este trabajo de investigación acción se idearon diferentes herramientas y actividades con el uso de las TIC para mejorar este problema en mi práctica docente. Siendo las TIC una de las alternativas más actuales y sencillas de emplear por los docentes noveles. Se pensó en ellas para poder mejorar el control de grupo en mi práctica docente y que al mismo tiempo ayudaran a los alumnos a sentirse motivados en la realización de diferentes actividades, mejorarán su relación de convivencia en el aula y que estos pudieran mejorar y desarrollarse como buenos estudiantes.

Para que dicha intervención se pudiera llevar a cabo, se planearon diferentes objetivos, uno de los cuales fue el utilizar las TIC como estrategia didáctica para mejorar el control de grupo. Estableciendo dicho objetivo como objetivo general, se buscó caracterizar diferentes actividades y estrategias con el uso de las TIC para

poder cumplir con este. En este trabajo de investigación acción se idearon un total de 21 actividades de las cuales 15 hicieron uso de las TIC y 7 no, esto para ver la interacción de los alumnos con las mismas y para distinguir cual era el resultado de usar o no las TIC como estrategia didáctica.

Para que las actividades que se idearon funcionaran de la forma en que se esperaba, estas se agruparon con diferentes estrategias para ser utilizadas. Dichas estrategias a su vez siguieron distintas líneas de acción cada una. Las estrategias ideadas con su línea de acción fueron las siguientes: Aprendo jugando – Motivación, Con disciplina llegaremos a los objetivos – Disciplina, Respeto a los demás – Valores, Mi amigo y mi compañero de clase – Convivencia, y Me controlo, pienso y actuó – Autocontrol.

Esta investigación se organizó por los siguientes capítulos:

Capítulo 1 Introducción. En este capítulo se encuentran las bases de la investigación que están conformadas por los apartados del planteamiento de problema, la justificación, el diagnóstico del problema, la hipótesis y los objetivos de la investigación.

Capítulo 2 Marco Teórico. Para este capítulo se establece la investigación teórica en donde se va a dar soporte a la intervención por medio de los trabajos que se han realizado con anterioridad. Este apartado se encuentra dividido a su vez en tres puntos, la interacción de las TIC en el aula de clases, los conceptos de la investigación y las actividades que se caracterizaron para llevar acabo la intervención.

Capítulo 3 Metodología. En este capítulo se describen los participantes, el escenario, la propuesta de acción, las líneas de acción, las actividades y estrategias que se idearon e implementaron, la planeación de clase y los instrumentos que se utilizaron.

Capítulo 4 Resultados. Aquí se presentan los resultados obtenidos de la intervención, se muestran los resultados de las evaluaciones docentes en este periodo de intervención, los resultados obtenidos de la herramienta de Kahoot, datos importantes señalados en el diario del docente y las evaluaciones de los alumnos antes y después del uso de las TIC y el análisis de las filmaciones de clase.

Capítulo 5 Seguimiento de la Intervención. Para este capítulo se muestran los resultados que ha arrojado la intervención después de que ha estado siendo aplicada, esta intervención se sigue utilizando en mi práctica docente ya que la considero como un proceso de mejora continua y los resultados que ha traído para mi práctica docente han sido muy satisfactorios.

Capítulo 6 Discusión. En este capítulo se examinan e interpretan los resultados obtenidos en la investigación con el marco teórico de referencia, en este capítulo se hace una reflexión de los resultados obtenidos en contraste con los que se tienen de antecedentes.

Capítulo 7 Conclusión. Para este último capítulo se presentan las conclusiones que responden a la pregunta planteada en la introducción y a las interrogantes que condujeron a la realización de la investigación.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente, ejercer como docente es una de las primeras oportunidades para los profesionistas que han terminado la universidad de introducirse al mundo laboral. Estos profesionistas que se desempeñan como docentes, presentan algunos problemas en el aula, debido a que la mayoría de las carreras universitarias no tienen o no presentan en sus planes de estudio materias pedagógicas.

Uno de los principales problemas que enfrenta un maestro novel en el aula, es la falta de control de grupo, que se pueden presentar por diversos factores entre ellas la inexperiencia. Debido a este problema y considerando el tipo de generación que se encuentra en las aulas, una alternativa para solucionar esta problemática es el emplear las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el aula.

Las TIC han sido catalogadas como herramientas que ayudan tanto a docentes como estudiantes a la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de la información (Colina Colina, 2008). Las generaciones caracterizadas como nativos digitales están en constante relación con la tecnología, por lo que el usar las TIC en el aula, podría permitir mejorar el control de grupo a los maestros.

¿Es posible que emplear las TIC en el aula ayuden a los profesores noveles a mantener el control de grupo?

1.2 JUSTIFICACIÓN

El control de grupo es un tema complejo, con muchas aristas para su éxito (Furlán, 1998). La arista más importante es conseguir la atención de un joven. Después lograr que se mantenga interesado por un periodo de tiempo. Para conseguir ambos objetivos, se propone emplear algunas herramientas de TIC para redirigir la atención y concentración de los jóvenes en clase.

En algunas instituciones educativas, el tema de control de grupo es de vital importancia e incluso es parte de la evaluación a la que es sometida el profesor por parte de los estudiantes, entre otras cosas.

Por otro lado, el aprendizaje del idioma inglés se ha vuelto obligatoria para todos los estudiantes que pertenecen a ciertas instituciones, las exigencias de la globalización de que los seres humanos tengamos que aprender un segundo idioma no es fácil y siendo el inglés el idioma universal es de carácter necesario aprenderlo. Para tal fin, las instituciones han incluido el inglés en su currícula, sin embargo, para los jóvenes no tiene la misma importancia o lo consideran “demasiado fácil” lo que conlleva a que el docente no siempre logre mantener el control de grupo por la falta de atención.

1.3 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

Recientemente comencé a trabajar como maestro del idioma inglés en instituciones particulares, como lo mencionaba, fui sometido a evaluación por parte de mis estudiantes. Comprobaron lo que yo ya había notado: me falta control del grupo. A continuación, muestro las evaluaciones docentes que muestran los resultados en el control de grupo de mi práctica docente (véase la Figura 1, evaluación docente realizada a mi práctica educativa en la Universidad Autónoma de Durango). Los resultados obtenidos de mi evaluación docente en este apartado no muestran buenos resultados por lo que es de mi interés y objetivo mejorar el control de disciplina en mi práctica docente, de manera que pueda mejorar el aprendizaje de mis estudiantes. Para tal fin, se llevará a cabo la intervención por medio de la metodología investigación acción.

ASUNTO: EVALUACIÓN DOCENTE MAY-AGO 2018 CUATRIMESTRAL

NOMBRE DEL CATEDRÁTICO: Q.F.B. BENJAMÍN ROGELIO HERNÁNDEZ FLORES

ASIGNATURA: INGLÉS I

RÚBRICA	EVALUACIÓN DE ESCALA DEL 5 AL 10
ASISTENCIA	10
PUNTUALIDAD	10
CUMPLIMIENTO DEL PROGRAMA	10
PREPARACIÓN DE LA CLASE	10
RESOLUCIÓN DE DUDAS DE LA CLASE	9
PROMOCIÓN DE LA PARTICIPACIÓN	10
CONTROL DEL GRUPO	8
MÉTODOS DE EVALUACIÓN	10
MÉTODOS DIDÁCTICOS	10
ENTREGA DE CALIFICACIÓN EN TIEMPO Y FORMA	10

SOLICITAR TENER MAYOR CONTROL DEL GRUPO, QUE SEA ESTRICTO.



ATENTAMENTE

L.N. CESAR SERNA ESTRADA

COORDINADOR DE LA LICENCIATURA EN NUTRICIÓN

Figura 1. Evaluación docente, período mayo – agosto 2018.

1.4 HIPÓTESIS

El uso de las TIC como estrategia didáctica mejora el control de grupo a los maestros.

1.5 OBJETIVO GENERAL

Emplear las TIC como estrategia didáctica para mejorar el control de grupo.

1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer la evaluación de control de grupo que se realiza.
- Caracterizar diferentes tipos de actividades interactivas y su aplicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Implementar un plan estratégico con las TIC para mejorar el control de grupo.
- Emplear las TIC (Kahoot, vídeos) como estrategia didáctica en estudiantes de educación superior.
- Conocer los avances del aprovechamiento de los estudiantes antes y después de usar las TIC.
- Reforzar el uso de las TIC en los estudiantes.
- Reconocer las diferencias del trabajo en el aula con las TIC y sin ellas.

MARCO TEÓRICO

2.1 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)

Podemos definir las TIC como las nuevas tecnologías de la información y comunicación que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero éstas no solamente giran de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva y conectadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas (Cabero, 1998, p.198).

Para Bautista y Alba (1997) “la tecnología educativa encuentra su papel como una especialización dentro del ámbito de la Didáctica y de otras ciencias aplicadas de la educación. Refiriéndose especialmente al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos educativos, no únicamente en los procesos instructivos, sino también en aspectos relacionados con la Educación Social y otros campos educativos. Estos recursos se refieren, especialmente a los recursos de carácter informático, audiovisual, tecnológicos, del tratamiento de la información y los que facilitan la comunicación”

2.1.1 CARACTERÍSTICAS DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Las características de las TIC que diferentes autores especifican como representativas, citadas por Cabero (1998), son:

- **Inmaterialidad.** Las TIC presentan la creación, el proceso y la comunicación de la información. Esta información se presenta de manera inmaterial y puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos.
- **Interactividad.** Es una de las características más importante de las TIC para su aplicación en el campo educativo. Por medio de las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y la computadora. Esta

característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador.

- **Interconexión.** Esta característica se refiere a la posibilidad de crear nuevas oportunidades de conexión entre dos tecnologías existentes. Por ejemplo, la telemática es la interconexión entre la informática y las tecnologías de comunicación, por mencionar algunos ejemplos cotidianos y populares, la relación entre los smartphones con aplicaciones de mensajería instantánea como WhatsApp, Messenger, etc.
- **Instantaneidad.** Esta característica hace referencia en cómo las redes de comunicación hacen posible que, de manera rápida las personas puedan comunicarse unas con otras estando en diferentes lugares.
- **Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido.** Deben de existir procesos de comunicación y transmisión de todo tipo de información y algunos de los aspectos a considerar principalmente son: textual, imagen y sonido, por lo que deben ir encaminados a presentar una calidad multimedia alta, y una vez alcanzada la ésta se facilita el proceso de digitalización.
- **Digitalización.** Todas las TIC presentan esta importante característica que su contenido sea de gran calidad. Su principal objetivo es que puedan ser reproducidas en todos los medios en un formato único universal.
- **Mayor Influencia sobre los procesos que sobre los productos.** Las TIC cada día se vuelven más importantes e indispensables en las nuevas generaciones de estudiantes, llamados nativos digitales, es posible que las TIC presenten una influencia sobre los procesos mentales que realizan los usuarios para la adquisición de conocimientos. *Las posibilidades que brindan*

las TIC suponen un cambio cualitativo en los procesos más que en los productos.

- **Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales...).** Las TIC son una de las herramientas más usadas actualmente, por lo que no se reflejan en el individuo, grupo o sector que los use únicamente, sino que se extienden al conjunto de las sociedades del mundo. Los propios conceptos de "la sociedad de la información" y "la globalización", tratan de referirse a este proceso (Beck, 1998).
- **Innovación.** Las innovaciones recientes tienen un auge veloz en estos días y por lo que es importante que los docentes y estudiantes estén en contacto con los gadgets y aplicaciones recientes. Por ejemplo, el uso de la correspondencia personal se había reducido ampliamente con la aparición del teléfono, de nuevo volvió a resurgir con el uso del correo electrónico.
- **Tendencia hacia automatización.** Debido a que la tecnología se está volviendo compleja cada día, los usuarios buscan la manera que permita un manejo automático de la información, por lo que se ven en la necesidad de desarrollar gestores personales o corporativos con distintos fines para lograr esta característica.
- **Diversidad.** La utilidad de las TIC puede ser muy diversa, desde el uso de cada persona hasta el proceso de información que va a obtener cada una para crear nueva información.

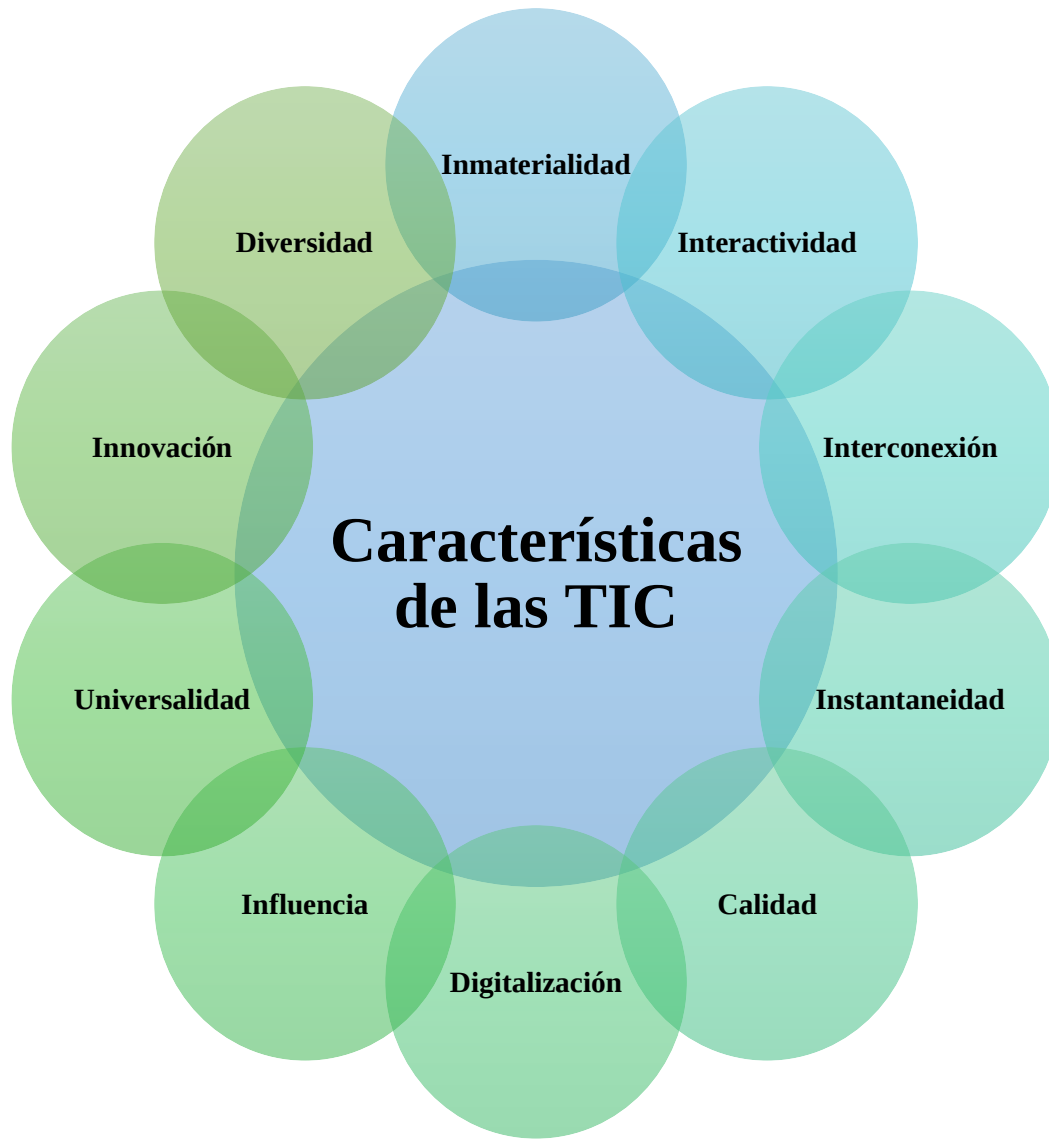


Figura 2. Características de las TIC por Cabero, 1998.

En la figura 2 se observan de manera resumida todas las características de las TIC señaladas por Cabero (1998).

Es considerable tener en cuenta que las TIC no deben etiquetarse como neutras, positivas o negativas; todo depende del uso y sentido que le dará cada usuario a su utilización; no obstante Sánchez (2008) menciona “si quedan oscilando en la nada, pueden favorecer las desigualdades sociales, por lo que es preferible asumirlas con

responsabilidad y darles una orientación positiva en beneficio del desarrollo integral de las comunidades” (p.90).

2.1.2 PAPEL DE LAS TIC EN LA FORMACIÓN EDUCATIVA

Díaz Barriga (2013) menciona que la incorporación de las TIC a la educación se ha convertido en un proceso que va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje significativo con base a la tecnología; en estricto sentido pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación.

Aguilar (2012) sostiene que las TIC se han ido transformando a lo largo de su implementación en la educación, ya que han sido capaces de convertirse en instrumentos educativos que han mejorado la calidad educativa de los estudiantes, y éstas han cambiado la forma en cómo se obtiene, se mueve y se almacena la información.

2.1.3 LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.

López Dominguez y Carmona Vazquez (2017) sostienen que las TIC en ambientes educativos se pueden aprovechar en el salón de clase para reforzar y hacer más dinámico el aprendizaje y conocimiento de los estudiantes, pero es importante recalcar, que la calidad educativa no depende solamente de las TIC, sino que el docente tiene que tener la capacidad para transmitir el conocimiento y hacer uso adecuado de las TIC empleadas. El trabajo de los docentes es definir y aplicar todos sus conocimientos de manera sencilla y simple para que pueda transmitirlos de modo funcional a sus estudiantes. Hoy en día, la educación requiere ser personalizada para que sea de interés hacia los estudiantes y una forma de lograrlo es por medio de la implementación de las TIC como estrategias didácticas.

Actualmente, la tarea del docente universitario debe extenderse a la propagación de temas educativos y al desarrollo de habilidades como el uso de la tecnología. Desde su papel de mediador de enseñanza inicial y constante de los estudiantes, debe sostener un proceso de construcción de conocimientos e información, tanto individual como colectivo y debidamente organizados en espacios intra y extrauniversitarios. Las TIC pueden ser herramientas sumamente útiles y accesibles, incluso desde su uso formativo, pues permiten a los docentes y estudiantes diversas maneras de interacción presencial y virtual que estimulan el aprendizaje. Coinciden con ello diversos investigadores del tema: Area (2000), Castells (2005), Cabero (2003), García-Vera (2009), de Pablos Pons (2009) y Cebrián (1997), quienes se refieren a la importancia de la formación del profesorado universitario en TIC.

2.1.4 CRITERIOS DE VALORACIÓN DE LAS TIC, COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.

En los programas de enseñar a pensar libres de contenidos, se denomina estrategia de aprendizaje, al conjunto de pasos de pensamiento orientados a la solución de un problema. Un conjunto de procesos o pasos de pensamiento constituye una estrategia. Las estrategias pueden ser infinitas, las cuales están diseñadas a desarrollar capacidades (estrategia cognitiva); es decir, se definen como el camino para desarrollar destrezas que a su vez desarrollan capacidades, por medio de contenidos (formas de saber) y métodos (formas de hacer). Estrategias cognitivas y afectivas = destrezas + métodos y actitudes (Arbulú y Monteza, 2013).

Monsalve (2013) considera que los criterios para la selección y evaluación de herramientas tecnológicas pensadas para la enseñanza deben superar los presupuestos teórico-conceptuales y el saber específico propio del área que se enseña; si bien, lo visible en la enseñanza es la técnica o el método que se utiliza, el énfasis se debe hacer en el ¿que enseñar?, ¿a quién se enseña?, ¿qué se aprende?, y ¿cómo se aprende? la pregunta no debe centrarse en el cómo utilizar las herramientas.

Es importante precisar que los criterios pedagógicos y técnicos enunciados a continuación no son los únicos a tener en cuenta para la selección de una herramienta tecnológica; sin embargo, ofrecen una orientación al momento de elegir cuál utilizar para planificar la elaboración de un recurso educativo digital –RED–. En la figura 3 se mencionan los criterios pedagógicos para la selección de herramientas.



Figura 3. Criterios pedagógicos para la selección de herramientas TIC a utilizar.

Participación

Las tecnologías deben constituirse pensando en generar debates al igual que, estimular la participación e interacción entre los usuarios, y la discusión sobre temáticas de interés. Es por ello que, el reto para los educadores en el mundo actual es incluir nuevas alfabetizaciones digitales en sus prácticas de enseñanza, de modo que se establezcan conexiones entre los espacios de aprendizaje extraescolares y escolares, dado que los estudiantes están inmersos en una cultura del uso de redes sociales para comunicarse, publicar fotografías, vídeo, etc.

En este criterio, se deben tener en cuenta, al momento de evaluar y seleccionar una herramienta, aspectos como:

- La herramienta permite la participación en comunidades de aprendizaje.
- Es posible compartir los conocimientos adquiridos entre los usuarios que utilizan el Recurso Educativo Digital.
- La herramienta facilita el trabajo colaborativo.
- La herramienta permite alojar los objetos diseñados (presentaciones, documentos, aplicaciones, etc.) en un sitio web, para compartirlos con otros usuarios.

Interacción

La interacción del maestro con los estudiantes y la inmaterialidad de los modos en que se presentan los contenidos educativos se configuran como entramados inextricables con sus historias sociales y culturales, lo cual da forma a la producción del conocimiento escolar.

En este criterio, se deben tener en cuenta, al momento de evaluar y seleccionar una herramienta, aspectos como:

- El usuario puede navegar e interactuar con el contenido presentado.

- La herramienta se adapta a los propósitos de aprendizaje seleccionados para el diseño y creación del recurso educativo digital (RED).
- Los contenidos de enseñanza se pueden presentar de forma dinámica, amigable e interactiva.

Creación de contenidos

Crear contenidos digitales implica el dominio de habilidades propias de la alfabetización digital, y adaptar las habilidades de cada ser humano a un medio evocador, que implica el conocimiento de las ideas, aspecto que va más allá de las pulsaciones de teclado. Por esta razón es importante enseñar y aprender cómo utilizar y crear contenidos desde una perspectiva crítica, y generar espacios educativos que permitan conectar a los estudiantes con el conocimiento, el aprendizaje y la cultura.

A continuación, se presentan algunos aspectos a tener en cuenta al evaluar y seleccionar una herramienta para la producción de contenidos digitales:

- La herramienta permite la creación de contenidos hipertextuales e hipermediales (con una estructura no lineal).
- Favorece el diseño de materiales en los que es posible contrastar contenidos, trabajar entre pares y evaluar fuentes de información.
- Favorece el diseño de materiales utilizando diferentes fuentes de información.
- La herramienta permite al usuario la creación de contenidos asequibles para cualquier tipo de persona (necesidades educativas especiales).

Acceso a la información

Ante la convergencia de tecnologías en la sociedad, la educación no puede permanecer ajena dadas las exigencias que demanda el medio y la importancia de

acceder al conocimiento mediante diversos lenguajes. Por lo tanto, es necesario considerar la alfabetización digital como una clave para facilitar aprendizajes significativos que permitan la comprensión y reflexión crítica acerca de los contenidos que circulan en los medios y que además proporcionan nuevas formas de opinión, expresión y representación de las ideas, al igual que la comprensión de la información en diferentes formatos.

Los siguientes aspectos serán tomados en cuenta al momento de seleccionar la herramienta.

- La herramienta permite que el usuario acceda a la información a través de diferentes sentidos (visual y auditivo).
- Se puede acceder al recurso educativo digital (RED) a través de diferentes dispositivos (celular, tablet, pc).
- Permite la incorporación de recursos como audio, video, imagen y texto para presentar la información.
- Facilidad de acceso a la información para cualquier tipo de público.

Evaluación y seguimiento al usuario

La evaluación debe mirarse como un proceso continuo e integral, cuyo objetivo es valorar los logros del estudiante en la adquisición del aprendizaje. En este sentido, Beach, Campo, Edmiston y Borgmann (2010) argumentan que el propósito de la evaluación debe enfocarse en fomentar la auto-reflexión respecto a los usos de las herramientas para la alfabetización. Los autores plantean que, los cambios basados en la evaluación deben ir más allá de los factores intrínsecos del trabajo que cada estudiante realiza; estos cambios incluyen el diálogo, la reflexión, la investigación, la construcción del conocimiento, la promulgación de identidad y el sentido de pertenencia.

Al seleccionar una herramienta para la creación de contenidos digitales se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- La herramienta seleccionada permite diseñar estrategias de evaluación que lleven al estudiante a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje.
- La herramienta permite la evaluación a través actividades enfocadas en la resolución de problemas.
- Que tanto es posible hacer un seguimiento continuo al aprendizaje del estudiante.
- Alcance para que el usuario autoevalúe su proceso de aprendizaje.

2.2 CONTROL Y DISCIPLINA ESCOLAR

El control de grupo se encuentra unido a la disciplina que debe existir para mejorar el proceso educativo, la optimización de tiempos y los niveles de calidad en la enseñanza y el aprendizaje. Debido a esto no se puede hablar solamente de control de grupo sin que se tome en cuenta el proceso de la disciplina.

2.2.1 EL CONTROL EN EL AULA

Podemos definir el control de grupo como la manera de mantener a los estudiantes en el trabajo de cada día, imponiéndose a las distracciones y aportando a un clima de completa calma, hasta que el maestro los guíe a la discusión formal, aclarando el respeto a los distintos puntos de vista, cuando esto último; sea necesario. A partir de este momento, todo lo que sigue a continuación; representa el método de mantener ese control. Existen algunas actividades y estrategias que los docentes pueden emplear para mantener el manejo del grupo con los estudiantes que presentan indisciplina. Esto requiere de especulaciones y antecedentes que pudiera notar el docente. Por lo que es necesario que el docente tenga todas sus habilidades desarrolladas para poder lograr el control de grupo.

2.2.1.1 DISCIPLINA

Hernández (2007) señala que la disciplina es la capacidad que tienen las personas para actuar de manera ordenada y preservativa. La disciplina exige una metodología y lineamientos para poder llegar a los objetivos planteados, soportando las molestias que esto ocasiona. La principal necesidad de la disciplina para poder adquirir este valor es la auto exigencia.

García (2008), señala que la disciplina es el conjunto de acciones desarrolladas por el profesor, dirigidas a adquirir que el estudiante esté ocupado y trabajando en las tareas e instrucciones y a disminuir los comportamientos interrumpen en el grupo. En fin, es el conjunto de actividades planificadas y destinadas a conseguir la disciplina en el aula. Base en la comprensión inteligente de la conducta y norma por parte del estudiante y en un auténtico interés por el desarrollo de su personalidad. Pero también se basa en la comprensión del profesor sobre el desarrollo progresivo del pensamiento del estudiante para demostrar y razonarle el porqué de las normas.

2.2.2 DISCIPLINA EN EL AULA

Es el proceso de gobernar, organizar y dirigir una clase de manera integral y eficaz; de ofrecer la oportunidad adecuada para desarrollar aptitudes en cada estudiante donde el docente cumpla su papel de facilitar la tarea de aprendizaje y el estudiante asimile las metodologías de control y orientación de sus conductas.

Gómez, Mir y Serrats (2004) señalan que la disciplina es la rama de la educación que afirma el trabajo de los estudiantes, mantiene el orden en la clase, minimiza los desvíos de conductas y forma voluntades rectas, caracteres llenos de energía con capacidad de gobernarse a sí mismos.

La disciplina es necesaria ya que ayuda al estudiante a dejar otros estilos de comportamiento aprendido y conduce sus energías por caminos aceptables; combina restricción y es necesaria en la vida de cada persona; un estudiante que ha sido educado bajo un ambiente de disciplina, demuestra seguridad, decisión, valentía y firmeza para asumir responsabilidades.

2.2.3 IMPORTANCIA DE LA DISCIPLINA ESCOLAR

En la literatura se reseña que muchos educadores estiman que su incapacidad para manejar la disciplina les impide disfrutar el ejercicio de su profesión, al elaborar sentimientos de frustración e ineptitud. Esta situación no solo es frustrante para el docente como ser humano, sino que ocasiona situaciones de tensión en el aula o, bien, el abandono que hace de la docencia y de la inversión económica que ha hecho para formarse.

Si se revisa con una perspectiva histórica, el concepto de disciplina es muy dinámico. En él se pueden perfilar los valores e intenciones de la sociedad en el campo educativo. La concepción de hombre y de niño se evidencia claramente en los lineamientos sobre la disciplina, tanto en el hogar, como en la escuela y la comunidad. Stenhouse (1974) manifiesta refiriéndose a este concepto:

Dondequiera que grandes cantidades de personas se reúnen para vivir y trabajar en grupos, son imprescindibles ciertas normas para regular su comportamiento y asegurar un elemental orden social. Esto es especialmente válido en la escuela, y la responsabilidad final de alcanzar ese orden recae en el personal docente... (p. 24).

Por su parte Howard (citado por Yelon y Weinstein,) (1988) afirma que la disciplina es indispensable para que un grupo y los individuos puedan funcionar:

... la buena disciplina es importante porque ningún grupo de gente puede trabajar en conjunto, exitosamente, sin establecer normas o reglas de conducta, respeto mutuo y un sistema conveniente de valores que oriente a cada persona del grupo a desarrollar autocontrol y autodirección (p. 390).

La búsqueda de una disciplina adecuada y la importancia de ésta, radican prioritariamente en el hecho de que es:

"imprescindible que exista, para que la organización del aula y de toda la escuela, facilite los procesos de socialización y enseñanza-aprendizaje, que no pueden realizarse en ambientes educativos carentes de normas que

garanticen la posibilidad de que se lleven a cabo esos procesos en la forma más eficiente posible. (Cubero, Abarca & Nieto, 1996, p. 9). "

2.2.4 DISCIPLINA Y APRENDIZAJE.

Gotzens (1986) cita que "Los educadores parecen estar de acuerdo en que la clase no debe ser algo anárquico y caótico donde no sea posible el aprendizaje, pero a partir de algún punto en el tiempo parece que ya no sea posible mantener el acuerdo, puesto que cada maestro interpreta la atmósfera de su clase de acuerdo con sus propios valores, y así, una clase llena de actividad y ruido es evaluada de entusiasta, interesada y activa por ciertos educadores, en tanto que otros no dudarán en calificarla de insolente, caótica e indisciplinada" (p. 26).

Beltrán y Bueno (1995) consideran importante que los objetivos de la enseñanza se cumplan para aplicar la disciplina y el control en el aula; algunos estudiantes manifiestan desinterés, distracción, rebeldía e inquietud cuando no se lleva a cabo una explicación clara de los objetivos o razones por las cuales se van a realizar las diferentes actividades; por el contrario, cuando se les lleva a la comprensión y se les indica de forma clara los objetivos establecidos en el proceso de enseñanza, sin duda alguna no habrá problemas y todos participan en el proceso de aprendizaje. Por lo anterior, expuesto es necesario e indispensable que maestros y estudiantes planifiquen actividades motivadoras e interesantes en donde se cumpla con responsabilidad la ejecución de la planificación siempre y cuando el maestro asuma el mayor compromiso en la misma.

El interés por las actividades escolares depende de elementos propios y mutuos como perspectivas de triunfo o fracaso, actitud, autoestima, trabajo en equipo, ambiente en el aula. El nivel de motivación del estudiante depende de la capacidad y el interés que posea para realizar la tarea escolar, así mismo el profesor tiene la responsabilidad de crear un ambiente positivo en clase para que el escolar aprenda y estudie; un clima adecuado y afectivo facilita las actividades de los estudiantes e interviene en su rendimiento.

Beltrán (1995), menciona que la disciplina en el aula es una herramienta esencial de la disciplina para el desarrollo del aprendizaje. Esta es indicada por un método normativo en el cual el estudiante se maneja por normas y reglas hacia el docente y compañeros. Leyes fijas por códigos de conducta a través de un reglamento escolar a fin de proveer la convivencia en un espacio que propicie un clima de aprendizaje. De manera tal se toma a la indisciplina a la violación de reglas establecidas, la falta de disciplina.

La importancia de la disciplina en el aprendizaje permanece prioritariamente en el hecho de que es, indispensable que exista, para que la organización del aula y de toda la escuela, facilite los procesos de socialización y enseñanza-aprendizaje, que no pueden realizarse en ambientes educativos carentes de normas que garanticen la posibilidad de que se lleven a cabo esos métodos en la forma más eficiente posible (López, 2013).

2.2.5 ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL DE GRUPO EN EL AULA.

Para los expertos en el uso efectivo de la disciplina es importante mantener el orden exterior como interior de la clase porque verifica el logro de sus objetivos formulados; la misión del docente como mediador del aprendizaje de sus estudiantes, beneficia un ambiente escolar provechoso y para ello debe crear una estructura de relaciones sociales donde el estudiante se examine y responda a los requerimientos del proceso pedagógico, donde participe de forma activa en la formulación de objetivos y el aprendizaje de contenidos.

Según Goñi (1998) al profesor le corresponde ejercer disciplina en el aula como principal protagonista de la educación; así mismo debe reflexionar sobre las posibles causas que generan los resultados que se perciben de las conductas y actitudes de los estudiantes. La disciplina está inmersa con los fines de la educación porque el aprendizaje y la autodirección son la clave para el desarrollo del

estudiante, lo anterior considera que el aula es un espacio donde se generan relaciones sociales entre compañeros y maestro-estudiante, por lo que se deben implementar estrategias para desarrollar la disciplina en el aula y la mejor manera de influir sobre los estudiantes en cuanto a su conducta es a través del grupo, en cuyo objetivo se tiene el de mantener la participación de todos los miembros de la clase.

Dentro de esta visión, las estrategias a desarrollar comprenden los siguientes pasos:

- El profesor y los estudiantes tienen un voto en la toma de decisiones; para que la institución se gobierne de forma democrática es importante reforzar la responsabilidad del grupo y establecer un clima de seguridad y confianza porque cada uno es responsable del bienestar de todos.
- Se debe planificar reuniones entre docente y estudiantes una vez por semana; este diálogo servirá para estimular la relación entre lo que dicen y hacen.
- El docente debe tener conocimiento sobre las estrategias de estimulación y razonamiento para luego poder aplicarlas en el aula; cuando el docente y sus estudiantes se involucran en la elaboración de las normas de clase, existirá un grado alto de compromiso para que se cumpla. Entre estas estrategias se pueden mencionar las siguientes según Albizuri & Medrano (2002)
 - Brindar oportunidad para aceptar los puntos de vista de otras personas.
 - Motivación cognoscitiva para beneficiar la reflexión abstracta.
 - Ilustrar problemas morales y discutirlos en grupo.
 - Elevar las responsabilidades.
 - Apreciar la institución como ente de justicia.

2.2.6 FINES DE LA DISCIPLINA

Según Saavedra (2008) en el diccionario de pedagogía, indica que el propósito de la disciplina escolar es obtener la madurez personal de los estudiantes por medio del orden, la obediencia a la autoridad, cooperación en la creación de reglas, respeto cimentado en la comprensión y como guía de formación integral. La disciplina se convierte en una de las rutas por las que se conduce al estudiante hacia una autonomía responsable y no como medio restringido; la disciplina se define como un conjunto de estrategias que puede utilizar el docente para que los estudiantes adquieran conciencia sobre la responsabilidad de sus acciones.

2.2.7 MOTIVACIÓN

Fontana (1986) señala que la motivación y el interés son aspectos primordiales tanto para el psicólogo como para el maestro. Ambos concuerdan en que, si los niveles de interés y motivación son altos, entonces habrá lugar para desarrollar aprendizajes significativos. Los problemas de control de clase son producto de la poca capacidad del maestro para llevar una clase eficaz y rápida.

Sin embargo, el problema radica en como generar ese interés y esa motivación, además de aquellos objetivos a largo plazo que implica. Fontana (1986) menciona que la respuesta está en la relevancia; es decir, en la manera en que los estudiantes consideran que el trabajo del docente es significativo, es más probable que muestren interés en clase y por tanto presenten menos problemas de control de clase. Es por ello que el docente es quien debe ser su propio crítico antes que nada de su propio trabajo.

2.3 ACTIVIDADES BASADAS EN EL USO DE LAS TIC.

En la sociedad actual, la alianza entre la tecnología, la información y el conocimiento se ha dado de una manera fundamental para el entorno laboral y personal de cualquier profesional, no obstante, cada día se originan innovaciones tecnológicas que demandan la constante actualización del conocimiento. Por ello, el ámbito educativo requiere estar a la vanguardia de esos cambios. Las posibilidades de

enseñanza- aprendizaje, que permiten las TIC, como herramientas didácticas y pedagógicas son muchas, lo que hace que las instituciones educativas, deben ir de la mano con ellas. Esta es una de las razones que conllevaron a escoger esta temática para realizar la investigación.

Las actividades que se implementaron con el uso de las TIC fueron ideadas de acuerdo con los temas por revisar en clase y con las herramientas digitales con las que cuenta la Universidad y los estudiantes, además para realizarse de forma grupal e individual. Cada actividad que se plantea en este trabajo se analizó con base en un propósito, un tema específico y por supuesto siempre pensando en mantener la disciplina y control del grupo.

A continuación, se introducirán las herramientas que se usaron con las actividades para planear las estrategias. La descripción del uso de cada una de las actividades se mostrará a detalle después de la descripción de estas herramientas.

2.3.1 Kahoot

Kahoot es una plataforma digital que permite la creación de cuestionarios o test de evaluación. Es una de las herramientas más usadas en la actualidad por un gran número de docentes, ya que esta herramienta permite al docente crear sus propios cuestionarios o utilizar de los que están disponibles de la biblioteca que cuenta con un gran apartado de opciones para escoger de algún tema o título.

Para poder acceder a esta plataforma, se necesita que el organizador o docente cuente con su ordenador y alguna pantalla secundaria para poder proyectar el contenido del test, por su parte los jugadores o estudiantes tienen que contar con algún dispositivo móvil con conexión a internet.

El docente entra a la página de la plataforma <https://www.kahoot.com> escoge o planea la trivia que se verá, da el número de pin de la sesión para que los

estudiantes con sus dispositivos móviles entren a la misma, los estudiantes tienen que escoger la respuesta correcta en su dispositivo móvil de acuerdo con la pregunta que ve proyectada, gana el estudiante que conteste correctamente la mayoría de las preguntas.

Kahoot es una aplicación que permite al organizador o *host* crear sus propios test o cuestionarios, y constantemente se está actualizando para ofrecer más opciones de configuración. Una de las opciones más usadas en los test que se crearon fue el de las cuatro respuestas acorde a la opción que aparece, que casi siempre es una foto del objeto a preguntar o algún video. Para crear un test principalmente se tiene que tener la idea de que es lo que se quiere preguntar o trabajar y cuáles serán las opciones que utilizar.

Una de las ventajas de esta aplicación es que es muy intuitiva de utilizar y no es nada complicada para acceder, una vez que se les explica por primera vez a los estudiantes como funciona ya no es necesario explicarlo de nuevo. Cuando los usuarios están realizando los cuestionarios o test, al finalizar cada interrogante, les da su puntuación y les marca si su respuesta fue correcta o no, ya teniendo su resultado les da la puntuación del mismo acorde al tiempo que tardaron para contestar la interrogante.

Ventajas:

- Permite evaluar el desempeño del grupo.
- Es una herramienta dinámica.
- Facilita el seguimiento de un estudiante.
- La interfaz figura de la herramienta es estimulante y divertida.

2.3.2 Vídeos

La revista digital para profesionales de la enseñanza (2011) señala que los vídeos son un medio ampliamente utilizado, tanto en las escuelas como en nuestros

hogares. Es raro encontrar hogares en los que no existen ordenadores y cámaras de vídeo. Por lo tanto, no es de extrañar la proliferación del vídeo en las escuelas, corroborando la importancia que se le está dando tanto en la sociedad como en el terreno educativo.

Los medios audiovisuales son fundamentalmente elementos curriculares y como tales van incorporados en el contexto educativo independientemente de que éste propicie una interacción "con", "sobre" o "por" los medios. Ya que no los percibimos como meros transmisores de información, sino que reconocemos las posibilidades que tienen como elementos de expresión.

El uso del video en el aula facilita, por tanto, la construcción de un conocimiento significativo dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulen los sentidos y los distintos estilos de aprendizaje en los estudiantes. Esto permite concebir una imagen más real de un concepto. Sin embargo, la imaginación vuela, los conceptos se reagrupan y se redefinen, y es entonces cuando la presencia del maestro se reafirma, ya que es él quien determina cómo, cuándo y para qué se debe utilizar, lo cual, le da sentido y valor educativo. De ahí la importancia del conocimiento de los diversos enfoques didácticos para el uso del video en el aula.

Ventajas:

- Revisado del video de forma ilimitada.
- Fuente de motivación.
- Medio expresivo.
- Podemos aislar la secuencia que nos interesa.
- Transferencia de la realidad registrada a diversos observadores.
- Desarrollo de la imaginación e intuición.
- Reduce la necesidad de introducir un observados en los contextos de investigación.

2.3.3 Música

Debido a la importancia que tiene la música en nuestras vidas desde edades muy tempranas hasta la edad adulta, se considera al uso de la música como una excelente herramienta para la creación de estrategias con ayuda de las TIC para mejorar el control de grupo a docentes noveles. El uso de esta herramienta ayuda al estudiante a motivarse a querer aprender un nuevo idioma y el crear aprendizajes significativos. En la actualidad la definición más utilizada para música es la que nos ofrece Bernal y Calvo (2000) que la definen como “el arte de combinar los sonidos en el tiempo”. Es por esto que la música favorece que el estudiante se sienta más relajado y mejor consigo mismo, a través de ella se trabaja la memoria, se mejora su capacidad lingüística, lo que puede ayudar al aprendizaje de una nueva lengua, y, por último, se crea un sentimiento de pertenencia a un grupo.

Ventajas:

Beneficios cognitivos:

- Favorece la concentración a la hora de realizar una tarea.
- Mejora la memoria y facilita un aprendizaje multisensorial.
- El uso de canciones mejora las destrezas orales, escritas, de escucha y de escritura.

Beneficios psicológicos:

- Puede ayudar a los estudiantes a sentirse relajados consigo mismos a la hora de trabajar y de aprender.
- Puede fomentar el trabajo cooperativo

Las actividades que se desarrollaron para acompañar a las estrategias se mencionan a continuación, cabe mencionar que estas actividades fueron adaptadas a las necesidades que se observaron en el grupo de estudio, por lo que las actividades se dividirán en dos tipos, las que usan las TIC como herramientas didácticas y las que no, esto solo para tener un punto de comparación.

2.3.4 Auto-filmaciones “*Self-filming*”

Con la introducción de las TIC, los recursos multimedia disponibles para fines educativos en las disciplinas en general y particularmente en medicina son: podcast, blogs, wikis, simuladores, modelos en 3D, imágenes, presentaciones, audio, animaciones y, por supuesto, el video educativo. Éste último es considerado como un medio de enseñanza y aprendizaje de gran utilidad en las ciencias médicas (Díaz, 2013).

Monteagudo (2013) menciona que principalmente el video es un medio de comunicación que posee un lenguaje propio, cuya secuencia induce al receptor a sintetizar sensaciones, ideas y conceptos que pueden reforzar o modificar los que tenía previamente. Permite sistematizar actuaciones y enfoques, profundizar en el uso de técnicas, recomponer y sintetizar acciones y reacciones, así como captar y reproducir situaciones reales excepcionales, que pueden estudiarse y analizarse minuciosamente en diferentes momentos.

Para esta intervención se utilizó la auto filmación como actividad didáctica con el uso de las TIC, para mejorar el autocontrol en los estudiantes y con ellos poder no solo trabajar en clase, sino que también trabajarán afuera de la misma y con ello pudieran mejorar sus habilidades lingüísticas en el aprendizaje de una segunda lengua

2.3.5 Completa la canción “*Complete the song*”

Dado el papel que ejerce hoy en día la música en nuestra vida cotidiana y tratándose de un recurso textual de gran valor lingüístico y socio cultural, es necesario observar las canciones como un material didáctico explotable en el aula de idiomas. Por lo que en esta intervención se planeó que esta actividad sería ideal para que los estudiantes pudieran aprender de una forma natural el inglés y que al mismo tiempo ayudará a seguir los objetivos de la intervención.

Santos (1995) señala que en general las canciones son textos breves que utilizan un lenguaje simple e informal (cercano al conversacional) en el que abundan las repeticiones. Su argumento al igual que su estructura, se suele seguir con mayor facilidad que en el caso de otros textos auténticos. En definitiva, las canciones parecen coincidir con el tipo de texto de apoyo que los profesores de idiomas buscamos para nuestras actividades.

2.3.6 ¿Qué escena es? “*What scene is it?*”

La implementación de este tipo de actividades es de gran ayuda ya que sus finalidades son interesar al estudiante en el tema que se abordará, provocar una respuesta activa, problematizar un hecho, estimular la participación o promover actitudes de investigación en él. Por lo que al implementar este tipo de actividades el estudiante no solo está aprendiendo un segundo idioma con el lenguaje utilizado en la actividad, sino que también desarrolla otras habilidades, como la investigación, la imaginación, la intuición, etc.

2.3.7 Jenga digital “*Digital jenga*”

Se ha demostrado que el jenga es una herramienta didáctica que ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales y psicológicas cuando se utiliza dentro del salón de clase como parte del material didáctico, es por eso que en esta intervención se utilizó esta herramienta con la implementación de las TIC para apoyar aún más los propósitos de esta. Esta herramienta se utilizó como herramienta de gamificación para que sirviera como elemento didáctico para la adquisición del idioma inglés, utilizando las piezas del juego con verbos escritos en ella y con diferentes colores para poder diferenciar el tipo de verbos.

2.3.8 Nudo humano “*Human knot*”

El desarrollar este tipo de actividades lúdicas con la implementación de las TIC en el salón de clase se garantiza la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como se aplica como una herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, favorece el proceso socializador, cumple una

función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente, en concreto, este tipo de actividad ayuda a los estudiantes a mejorar una de las habilidades lingüísticas que tiene por cometido el curso de Inglés, que es la de desarrolla la escucha, por lo que al implementar esta actividad los estudiantes mejoran esta habilidad y el docente puede tener un mejor control de clase con las instrucciones que se dan para que se pueda llevar acabo esta actividad.

2.3.9 Adivina quien “*Guess who!*”

Con la actividad de un juego de mesa en el aula con el desarrollo de las TIC, los estudiantes fortalecen las competencias de análisis, evaluación y argumentación al tratar de descubrir lo que se oculta detrás de cada carta del tablero. También se fortalece el desarrollo de competencias, al utilizar asertivamente recursos tecnológicos para la creación de materiales propios que les permita fortalecer el aprendizaje a través del trabajo colaborativo y tolerancia para la solución de un problema de contexto académico. (Villanueva, 2017)

2.3.10 Habla por un minuto “*Talk for a minute*”

Para los estudiantes que aprenden una lengua la expresión oral resulta una de las destrezas más difíciles. Los estudiantes en generalmente presenta siempre diferentes deficiencias como organizar y estructurar el discurso de modo coherente (en orden cronológico), Exponer claramente cuáles son las ideas principales y cuáles las secundarias. Transmitir un mensaje con fluidez (sin excesivos titubeos, pausas, falsos comienzos, corrección: fonética, gramatical y léxica y precisión: conceptual, léxica), Adecuarse a la situación en la que se desarrolla el discurso (tono, registro, tema, aclarar, ampliar, resumir, valorar). (Macías-Mendoza, 2017)

De acuerdo con esto es que se implementó este tipo de actividades en las clases, no solo para ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades lingüísticas sino que también apoyaran la practica del docente y que la clase fluyera de forma adecuada.

2.3.11 El ahorcado “*The Hangman*”

Una de las principales razones para que los estudiantes no presten atención a determinadas clases puede ser por poco interés del estudiante o falta de recursos didácticos no empleados por el docente entre las cuales se encuentran los juegos de caracteres educativos. Los juegos educativos, además de que el estudiante pueda distraerse a la misma vez despierta un lado creativo hacia una materia, a través de diversos conocimientos. El ahorcado siendo uno de los juegos más conocidos por los estudiantes, se muestra como una actividad de aprendizaje que puede ser utilizada para la adquisición de un segundo idioma.

2.3.12 Adivina la canción “*Guess the song*”

De acuerdo con Vaquero (2012) señala que la música tiene un componente afectivo, ya que su poder evocador puede cambiar nuestro estado de ánimo según el tipo de melodía que estamos escuchando o según la letra de cada canción. Es un detonante y un modo de expresar nuestros propios sentimientos. También se ha sabido que el conocimiento musical se procesa globalmente en varias partes del cerebro, pero no sólo en las áreas de procesamiento del sonido y del lenguaje, sino incluso en centros ajenos, como los destinados a la visión. De ahí que la música tenga un poder evocador que estimula la imaginación visual, el entorno lingüístico, la memoria, etc.

Para conseguir un aprendizaje más duradero, la implicación de las emociones es fundamental, y las canciones son una forma de manifestar sentimientos difíciles de expresar, puesto que la música tiene un gran poder para la estimulación de las emociones, la sensibilidad y la imaginación sin olvidar las consecuencias que se derivan de la capacidad que poseen las canciones para engancharse y permanecer en nuestra memoria. El trabajo de Gatbonton y Segalowitz (1998) demuestra que este hecho es totalmente beneficioso para el aprendizaje de una lengua extranjera. Gracias a las canciones se pueden practicar ejercicios de repetición sin que los estudiantes los perciban como tales, sino como una práctica necesaria en la canción, por tanto, en un contexto comunicativo y natural.

2.3.13 Documentales “*Documentaries*”

En el documental, filmar es observar y eso quiere decir sumergirse en el interior de un acontecimiento o de un lugar para captar como se vive, cómo funciona el pequeño o gran mundo que se quiere analizar. El documental, con frecuencia, confronta épocas y enseña al público qué se transforma y cómo se transforma (Breschand, 2004).

¿Podemos pedir más a un aliado para desplegar las clases de historia? El cine documental trabaja sobre la realidad o la representa, por lo que siempre está relacionado con la historia, aunque el acontecimiento mostrado sea actual. De esta forma, es el reflejo, más o menos fiel, del fragmento de historia del momento que se relata (Juncosa y Romaguera, 1997)

Debido a los usos que tiene esta herramienta didáctica, se planeó implementar los documentales en la clase de inglés para que los estudiantes pudieran mejorar sus habilidades lingüísticas y con esto mismo pudieran ayudar a mejorar la práctica docente por medio de las líneas de acción que se implementaron.

2.3.14 Películas “*Movies*”

Analizando las ventajas, Cukierman (2009), refiere que: “Utilizar la película como parte de un material de formación significa aportar realismo y dinamismo a los contenidos, en definitiva, tomar lo que de positivo tienen los medios audiovisuales para la presentación y transmisión de información y de contenido”. Asimismo, considera que:

- “Aumenta la sensación de realismo, mejorando la autenticidad y credibilidad de una información y de unos contenidos.
- Aprovecha la cultura audiovisual de otros medios y los procesos de alfabetización visual por los que ya han pasado actualmente todos los estudiantes, principalmente gracias al uso masivo de la televisión desde edades muy tempranas.

- Sintetiza los contenidos, aprovechando diferentes vías perceptivas.” (p. 248-249)

Las películas son uno de los tantos recursos digitales de los que disponen los docentes para poder crear ese dinamismo que esperar tener en su práctica educativa, por lo que se consideró que este recurso podría ser de gran ayuda para la intervención.

2.3.15 Karaoke

Según Nichols (1993) “el karaoke es un indicador significativo de cambios en relación con la tradición y entretenimiento, por lo que debemos ser conscientes de ello y hacer un buen uso”. Los docentes pueden ofrecer las estrategias necesarias para un aprendizaje significativo, basado en los conocimientos previos del alumnado y que le permitan estar motivado para aprender, y a la vez, mostrarse más competente desde el punto de vista musical y global. Siendo esta una actividad enriquecedora para los estudiantes se decidió trabajar con ella ya que los mismos mencionaban que les gustaba el cantar y escuchar música en clase.

2.3.16 Baile/coreografía *Choreography*

Ferreira (2009) señala al tratamiento del baile como actividad curricular en Educación, supone no perder de vista la esencia misma de la disciplina como lenguaje artístico, sirviendo como vehículo para dotar a los estudiantes de una mejor disponibilidad desde lo corpóreo, para acceder a todos los otros aprendizajes que demanda el proceso educativo en la escuela.

El docente para poder intervenir en el proceso en su papel de mediador de los aprendizajes debe manejar el concepto de gestión escolar y sus dimensiones, y dentro de ellas, el quehacer educativo: la gestión del aprendizaje de sus estudiantes (Soubal, 2008). Siendo una buena práctica para mejorar algunos de los aspectos sociales de los estudiantes, se tomó esta práctica con ayuda de las TIC para la intervención.

Es importante señalar que todas estas actividades se realizan con las instrucciones en el idioma inglés.

2.4 ACTIVIDADES PARA EL CONTROL DE GRUPO SIN EL USO DE LAS TIC

También se realizaron actividades en donde no se implementaron el uso de las TIC para observar la diferencia que ocurriría cuando no se empleaban y así poder identificar si los estudiantes generaban aprendizajes significativos y que al mismo tiempo ayudaran a mantener el control de grupo. Las actividades que se utilizaron para esta intervención se mencionan a continuación.

2.4.1 La lotería “*The lottery*”

Mazariegos (2017) propone que la lúdica dentro del aula en cualquier nivel es primordial, ya que ayuda a la construcción de aprendizajes, a la adquisición y desarrollo de los mismos con un grado de interés bastante elevado lo cual permite que el estudiante pueda obtener la práctica de los mismos junto a la de valores así mismo, una capacidad de actuar libremente y de adquirir aprendizajes verdaderamente significativos, lo que para algunos docentes es tedioso, por la falta de uso de cierta metodología, pero que a la larga para los estudiantes significará un cambio estupendo.

Para el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes al aprender un nuevo idioma, es necesario que se practiquen actividades que dejen en ellos aprendizajes significativos, por lo que una de las actividades favoritas de los estudiantes es la lotería, teniendo en cuenta que esta se modifica al idioma para que los estudiantes puedan generar esos aprendizajes significativos y al mismo tiempo ayude al docente a mantener un buen control de grupo.

2.4.2 Los colores “*The colors*”

Piaget (1983) destaca la importancia del juego, es el sujeto en desarrollo, es decir le interesa tanto al niño como al adolescente, para poder explicar el proceso de conocimiento en el adulto, ya que brinda placer al niño en los sentidos al jugar donde

toca, escucha, mira, siente diversas texturas, ya que expresa movimientos libres de los sonidos del mundo. Desempeña un papel importante que responde a las necesidades, es considerado un factor socializador, puesto que ayuda a identificarse, lo que hará que él mismo logre un crecimiento en desarrollo y madurez.

Siendo el juego de los colores uno de los preferido de los estudiantes ya siendo adultos jóvenes, este se implementó debido a las facilidades de adaptarse y modificarse del mismo, siendo la clase de inglés una buena razón para poder llevar a cabo actividades lúdicas y al mismo tiempo actividades de aprendizaje.

2.4.3 Terremoto “*Earthquake*”

Posada (2014) postula que el ser humano posee una curiosidad epistemológica natural, una necesidad de conocer, que se combina y le permite ser experimentada y saciada por medio del juego. El ser humano aporta al juego la función simbólica, lo lleva a un estado más evolucionado en el cual los símbolos y signos son usados para representar, crear contextos nuevos, que generan mundos imaginarios en la mente de los jugadores. El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales, con lo cual tiene el poder de traspasar un sentido a un objeto que puede ser diferente al que pueda tener en el cotidiano.

Enmarcando a esta actividad como un juego simbólico, se planeó que los estudiantes pudieran utilizar sus habilidades cognitivas para que pudieran llevar a cabo esta actividad, con el fin de aprender expresiones lingüísticas y que al mismo tiempo el docente tuviera control sobre las acciones que hicieran los estudiantes.

2.4.4 Stop

¡El juego del Stop! tiene como finalidad trabajar la cooperación de los estudiantes mediante grupos de una misma clase. Es un juego que tiene la virtud de poder aplicarse a cualquier edad y a cualquier asignatura. Incluso puede ser muy útil como dinámica de grupo para una sesión de tutoría. Siendo una buena alternativa para mejorar la convivencia en clase y con ello el aprendizaje cooperativo, se toma esta

actividad como una buena opción para promover estos dos aspectos de gran importancia para que el docente pueda tener un buen manejo de la clase.

2.4.5 Papa caliente “Hot potato”

A través del uso de juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje, es posible lograr en los estudiantes la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares -las realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes-, de respeto y cooperación para sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (Dávila, 1987 p.31). Siendo la dinámica de la papa caliente una alternativa para hacer la clase más dinámica y que con ella los estudiantes puedan participar y generar aprendizajes significativos, se pensó en esta actividad para llegar a lograr dichos aspectos.

2.4.6 Amigo secreto “*Secret friend*”

En la escuela, los niños, niñas y adolescentes dialogan, comparten, viven, sufren sus dificultades y el escenario innato de esta amalgama de expresiones humanas y personales es la convivencia escolar. Siendo los problemas en el aula uno de los mayores desafíos a los que se enfrenta el docente para poder desarrollar de manera adecuada su práctica educativa, se pensó en implementar este tipo de actividades como lo es el amigo secreto ayuda en crear una experiencia pedagógica que refleja los aspectos positivos de una sociedad cooperativa, que al mismo tiempo resalta a sus estudiantes no como objetos de cuidado sino como sujetos de derechos y responsabilidades, proactivos y competentes.

2.4.7 Simón dice “*Simon says*”

Jugar con el lenguaje implica una actividad de carácter lúdico. En ocasiones se trata de disfrutar con el doble sentido de las palabras, poniendo a prueba el ingenio como en las adivinanzas; otras veces, se trata de recitar algo rápidamente sin equivocarse como en los trabalenguas o simplemente aprovechar cualquier motivo para recordar o aprender retahílas, refranes, dichos... con los que poder manifestar una

superioridad memorística ante los demás o el mero goce de la palabra. En especial este tipo de actividades como lo es *Simón dice* permite al docente que los estudiantes generen aprendizajes significativos y que al mismo tiempo el docente pueda tener el control del grupo.

3 METODOLOGÍA

Para el desarrollo de este capítulo primero se describirá quiénes fueron los participantes, después se presentarán las condiciones sobre las que se realizó esta intervención, para continuar con la propuesta de intervención con la que se trabajó, por consiguiente, revisar las líneas de acción que se emplearon en dicha propuesta y que tipo de actividades se emplearon en esta, así como su descripción de igual manera. Para continuar con el desarrollo del plan de clase que se diseñó para las sesiones de clase u por último mencionar los instrumentos que se utilizaron para la recolección de evidencias.

3.1 PARTICIPANTES

Para fines de esta investigación se trabajó con estudiantes inscritos de manera regular al grupo de 3ºA perteneciente al periodo del cuatrimestre de mayo del 2018 a abril del 2019 de la Licenciatura de Nutrición Humana de la Universidad Autónoma de Durango campus Morelia. El grupo está conformado por un total de 11 estudiantes, de los cuales 5 son hombres y 6 mujeres. El rango de edades de los estudiantes es de 18 a 20 años. Los estudiantes son originarios de diferentes municipios, 8 de ellos fuera de Morelia y solamente 3 de los estudiantes pertenecen a esta ciudad. La relación de amistad entre los participantes no era muy buena, ya que el grupo se encuentra dividido en dos.

3.2 ESCENARIO

Esta intervención se llevó a cabo durante 3 cuatrimestres, los cuales serán descritos a continuación.

La presente investigación se llevó a cabo en la Universidad Autónoma de Durango campus Morelia. Durante el 3er cuatrimestre en el periodo de mayo-agosto 2018, las clases se llevaron a cabo en el edificio central de la universidad que está localizado en Av. Lázaro Cárdenas 1480, Col. Ventura Puente, 58020 Morelia, Mich. El salón en el que se llevó a cabo dicha investigación se conoce como A2 localizado en la segunda planta de este edificio. El edificio consta de tres plantas y un sótano.

El salón de clases tiene una capacidad de 15 butacas las cuales están acomodadas en 3 filas, cuenta con un pintaron y una ventana del tamaño de la pared, el material audio visual se tiene que pedir a los vigilantes de dicho edificio, el material audio visual con el que cuenta la universidad son proyectores y bocinas, además todo el edificio cuenta con conexión de banda ancha del servicio de internet que tanto los estudiantes como los profesores tiene acceso a dicho servicio.

Este edificio de la universidad cuenta con espacio para estacionamiento, no cuenta con cafetería ni áreas verdes, cada planta está equipada con tres baños, uno para hombres, otro para mujeres y uno más que es para ambos géneros, además también se cuenta con un laboratorio de computo denominado Laboratorio MAC ya que está equipado con equipo de Apple. También se cuenta con una cabina de radio y con las oficinas de cobranza, administración, mercadotecnia, dirección y coordinación de cada licenciatura. Este edificio esta acondicionado para albergar a grupos no mayores de 20 estudiantes. La pintura de los salones es blanca y el piso de este es azulejo de color blanco, la Universidad cuenta con asistencia médica y los estudiantes tienen derecho a la seguridad social IMSS.

Para el periodo del 4to cuatrimestre de septiembre a diciembre del 2018 se sigue trabajando con el mismo grupo, pero ahora las clases se llevaron a cabo en el campus de camelinas. En el aula C2, el aula está equipada con mesas y sillas de las cuales cada mesa puede albergar a dos estudiantes, el salón cuenta con pizarrón y al igual que el edificio principal, el material audiovisual se tiene que pedir prestado al vigilante, este salón cuenta con un total de 14 mesas. El salón tiene vista a la calle, con un ventanal del tamaño de toda la pared, el edificio es de tres plantas y no cuenta con áreas verdes, cuenta con una cafetería y también cuenta con estacionamiento, el edificio está equipado con dos baños para hombres y dos para mujeres en cada piso, además también cuenta con una cocina equipada para la licenciatura de gastronomía. También se tiene acceso a laboratorios para la licenciatura de fisiología. Las oficinas de cobranza, administración, coordinación y dirección están en este piso además de una biblioteca.

Para el 5to cuatrimestre que abarco el periodo de enero a abril del 2019 se trabajó en el edificio denominado Independencia que se encuentra en Av. Lázaro Cárdenas 824, Ventura Puente, 58020 Morelia, Mich. En este edificio las clases se impartieron en el salón C1 que está ubicado en la tercera planta del edificio, el salón ya cuenta con el material audiovisual instalado, además cuenta con su pizarrón y también una ventana que da vista hacia la calle, el salón se encuentra equipado con butacas con un total de 15, cabe mencionar que este salón también está equipado con aire acondicionado, algo que los demás salones carecían. Este edificio es el más amplio de los tres edificios que cuenta la universidad en Morelia, ya que cuenta con estacionamiento en el sótano, para una mayor capacidad de autos, así como con un auditorio y una mayor cantidad de salones, además se tiene dos laboratorios de cómputo y con un laboratorio de equipado para la licenciatura de Psicología. Cada piso cuenta con dos baños tanto para hombres, así como para mujeres, todos los salones están equipados con aire acondicionado, en este edificio se encuentran las oficinas de control escolar de la universidad, así como también de cobranza, coordinación y dirección.

3.3 PROPUESTA

La metodología para llevar acabo la intervención se trabajó en 4 fases y actividades con base en los objetivos propuestos.

Las fases fueron básicamente 4:

- Fase 1. Caracterización de las actividades
- Fase 2. Diseño de las estrategias
- Fase 3. Aplicación o intervención
- Fase 4. Evaluación de la intervención

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES
Fase 1: Caracterización	Caracterizar diferentes tipos de actividades	1.1 Revisión bibliográfica de las diferentes

	interactivas y su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje	actividades interactivas que tratan sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje. 1.2 Identificar herramientas didácticas interactivas para la enseñanza-aprendizaje.
Fase 2: Diseño y construcción	Implementar un plan estratégico con las TIC para mejorar el control de grupo.	2.1 Diseño de un plan estratégico apoyado en el uso de las TIC para un mejor control de grupo. 2.2 Diseño de nuevas metodologías con base en los recursos de las escuelas en donde se labora.
Fase 3: Aplicación	Aplicar las TIC (Kahoot, vídeos, actividades en la plataforma universitaria) como estrategia didáctica en estudiantes de educación superior.	3.1 Aplicación de planeaciones estratégicas basadas en el uso de las TIC de acuerdo con el material de aprendizaje que se pretende revisar en la unidad de aprendizaje. Con la aplicación de las planeaciones se logrará mejorar el control de grupo y que los estudiantes generen aprendizajes significativos.

Fase 4: Evaluación

Conocer los avances en el proceso de aprendizaje de los estudiantes antes y después de usar las TIC.

4.1 Por medio de las diferentes evaluaciones ya sean mensuales, bimensuales, cuatrimestrales, etc. que el docente realiza en la institución conocerá el avance de los estudiantes.

4.2 Pedir al coordinador de la licenciatura las evaluaciones docentes realizadas a mi práctica docente.

3.4 CRONOGRAMA

En la tabla 1 se muestra el cronograma a seguir durante el desarrollo de este trabajo final de maestría.

Las actividades se numeran de acuerdo con los objetivos planteados para este proyecto, se muestra el siguiente cronograma con las actividades planeadas de acuerdo con los meses de los años que abarca esta investigación.

*Tabla 1.
Cronograma de actividades*

ACTIVIDADES	2018 MESES					2019 MESES		
	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR
Actividad 1.1								
Actividad 1.2								
Actividad 2.1								

Actividad 2.2								
Actividad 3.1								
	2019 MESES							
	ABR	MAY	JUN	JUL	AG	SEP	OCT	NOV
Actividad 3.1								
Actividad 4.1								
Actividad 4.2								
Redacción de Resultados								
	2019 MES		2020 MESES					
	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL
Redacción de Marco Teórico								
Redacción final del Trabajo Terminal								
Titulación								OCT- ENE

Fuente: elaboración propia.

La tabla 1 muestra el cronograma que se siguió para este proceso de investigación acción para el periodo de agosto 2018 – agosto 2020.

3.5 ACCIÓN

En los períodos que abarcaron del mes de mayo – agosto 2018, septiembre – diciembre 2018 y enero – abril 2019 se trabajó con el grupo de Nutrición de la Universidad Autónoma de Durango 3er, 4to y 5to cuatrimestre respectivamente. En el 3er cuatrimestre se obtuvo el diagnóstico de la situación socioeducativa y en los periodos del 4to y 5to cuatrimestre se emplearon las estrategias diseñadas de la intervención así también como el proceso de evaluación de las mismas de este proceso de metodología investigación acción para la mejora de mi práctica docente.

3.5.1 LÍNEAS DE ACCIÓN

En este proceso de investigación acción se siguieron cinco líneas de acción para poder aplicar las estrategias diseñadas de acuerdo con las necesidades de la problemática socioeducativa.

3.5.1.1 Motivación.

Huerta (1997), menciona que la motivación es parte de los factores o elementos que intervienen para que alguien halle una finalidad en su obrar. Es el impulso que le otorga a las acciones humanas. Proviene etimológicamente del vocablo latino *motivus* que significa movimiento y *ción* que es acción. La motivación es el disparador que nos lleva a accionar.

Chóliz (2005) por su parte expresa que la motivación también es considerada como el impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación.

Con ello considero que es importante trabajar la motivación en los estudiantes, porque así es más fácil para ellos entender y comprender lo que se va a ver y a tratar en clase y al estar motivados sembrar el interés por las cosas que van a realizar tanto en las actividades del salón de clase como en las tareas, todo esto con el motivo de que los estudiantes desarrollen aprendizajes significativos.

3.5.1.2 Disciplina.

Raffino (2018), menciona que la disciplina (del latín *discipulus* “discípulo, estudiante”) se refiere a una manera coordinada, ordenada y sistemática de hacer las cosas, de acuerdo con un método o código o alguna consideración del modo correcto de hacer las cosas.

Blanco (2007) señala que la disciplina consiste en el conjunto de estrategias educativas diseñadas para lograr la superación entre las antinomias que plantean

las contraposiciones en los sistemas de intervención, teniendo en cuenta los aspectos individuales y diferenciales de cada caso.

Es importante trabajar la disciplina en el salón de clase, ya que es una de las claves para poder mantener el control de grupo, siendo el docente una pieza clave para que esta se lleve de forma adecuada, ya que se le considera como el actor principal en promover la disciplina a los estudiantes, siendo esta una de las aristas para mantener el control de grupo.

3.5.1.3 Valores.

Raffino (2018), dice que los valores son cualidades específicas que los sujetos le confieren a los objetos o a los sujetos. Y es a través de ellos que le podemos dar importancia o no a estos objetos, pero también comprende a los sucesos o a los acontecimientos, parten de la atribución y de la percepción que tienen los sujetos sobre el mundo exterior en el cual desarrollan su actividad, los cuales posibilitan un ordenamiento según el grado de importancia.

Es importante trabajar la práctica de los valores con los estudiantes, ya que en gran medida la falta de disciplina en el salón de clase es por la poca o nula práctica de los valores por parte de los estudiantes, esto debido a que en ocasiones llegue a notar que había falta de respeto entre los estudiantes y existía esa fragmentación del grupo en donde existían “grupitos”, bullying, insultos y otras acciones daban a notar la falta de valores.

3.5.1.4 Convivencia.

Para Casassus (1993) la convivencia está considerada como una de las técnicas más idóneas para alcanzar objetivos relacionados con el diseño e implementación de experiencias de mejora en los centros educativos.

La convivencia es la percepción que tienen los sujetos acerca de las relaciones interpersonales que establecen en el contexto escolar (a nivel de aula o de centro) y el contexto o marco en el cual estas interacciones se dan.

Siendo esta una de las líneas de acción más importante en esta intervención, se buscó el crear estrategias y actividades que ayudarán a convivir a los estudiantes entre ellos para que ayudarán a mejorar sus relaciones interpersonales desde una simple acción como trabajar en parejas, trabajar en equipos hasta trabajar de manera grupal para la ayuda de resolución de problemas.

3.5.1.5 Autocontrol.

Arana (2014), menciona que el autocontrol es la capacidad de ejercer dominio sobre uno mismo, es decir, de controlar las propias emociones, comportamientos, deseos, o simplemente estar tranquilo. Esta capacidad permite afrontar cada momento de la vida con mayor serenidad y eficacia.

Yirda (2020), concibe el autocontrol como aquella capacidad que puede poseer un ser humano de ejercer dominio sobre sí mismo, es decir, de poder controlarse, tanto en sus pensamientos como en su actuar. Sin embargo, el término se inclina más hacia los actos que pueda llegar a realizar una persona, sobre todo cuando son hechos por impulso y no porque la persona se haya detenido a pensar el pro y los contras de dicho acto.

Con esta línea de acción se planeó trabajar con los estudiantes el autocontrol que, aunque sean ya personas adultas aún falta el dominio de las emociones y comportamientos dentro del salón de clase, esto con el para que ellos mismo pudieran generar esos aprendizajes significativos que tenían por meta las estrategias implementadas en la intervención.

3.6 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Estrategias	Actividades	Líneas de acción
Aprendo jugando	• Kahoot	Motivación

	• Jenga digital • Adivina quien • Se quema la papa	
Con disciplina llegaremos a los objetivos	• Habla por un minuto • Adivina la canción • Plataforma universitaria • La lotería	Disciplina
Respeto a los demás	• Nudo humano • Karaoke • Stop • Amigo secreto	Valores
Mi amigo y mi compañero de clases	• Completa la canción • ¿Qué escena es? • Ahorcado • Documentales • Películas • Terremoto	Convivencia
Me controlo, pienso y actuó	• Auto-filmaciones • Vamos a bailar • Los colores • Simón dice	Autocontrol

Para el diseño de las estrategias a implementar se consideraron de 2 tipos de actividades, unas que implicaban el uso de las TIC y otras, que no implementaban el uso de las TIC, éstas últimas solo para tener un punto de comparación.

Las actividades que se implementaron con el uso de las TIC se muestran en la tabla 2. Éstas se manejaron para la clase de inglés, por lo que su diseño y construcción fue siguiendo las instrucciones en inglés.

Tabla 2.
Actividades que implementaron el uso de las TIC.

Actividad Español	Actividad Inglés
Kahoot	Kahoot
Auto-filmaciones	Self-filming
Completa la canción	Complete the song
¿Qué escena es?	What scene is it?
Jenga digital	Digital Jenga
Nudo humano	Human knot
Adivina quien	Guess who
Habla por un minuto	Talk for a minute
Ahorcado	The hangman
Adivina la canción	Guess the song
Documentales	Documentaries
Películas	Movies
Plataforma universitaria	University platform
Karaoke	Karaoke
Vamos a bailar	Let's dance

Fuente: elaboración propia.

También se utilizaron otro tipo de actividades para mejorar el control de grupo pero que no estuvieron implicadas las TIC, esto con motivo de conocer si los estudiantes podían generar aprendizajes significativos y que al mismo tiempo se pudiera mejorar el control de grupo.

*Tabla 3.
Actividades que no implementaron el uso de las TIC*

Actividad Español	Actividad Inglés
La lotería	The lottery
Los colores	The colors
Terremoto	Earthquake
Stop	Stop
Papa caliente	Hot potato

Amigo secreto	Secret friend
Simón dice	Simon says

Fuente: elaboración propia.

La tabla 3 muestra las actividades que se idearon para que se observara la diferencia de usar las TIC o no en las clases y así poder diferenciar la importancia de uso de las mismas.

3.7 DESCRIPCIÓN DE ESTRATEGIAS

3.7.1 Aprendo Jugando

Para el desarrollo de esta estrategia, se pensó en la implementación de actividades que ayudarán al docente a mantener el control de grupo y al mismo tiempo que los estudiantes se interesarán por la clase y que ellos mismos fueran los responsables de crear sus aprendizajes. Por lo que se plantearon e implementaron actividades con el uso de las TIC y una de ellas que no se hizo el uso de estas que fue se quema la papa, para que los estudiantes pudieran llegar a lograr estos cometidos. Esas actividades fueron: Kahoot, jenga digital, adivina quién y se quema la papa. El objetivo de implementar estas actividades en esta estrategia fue que los estudiantes se motivarán al trabajar con las actividades para que fuera sencillo aprender un segundo idioma de una manera distinta a la tradicional. Con la implementación de las actividades en distintos tiempos de la clase, a mí como docente me dio un mayor control de grupo para decidir qué momento era el adecuado para poder realizar las actividades y que al mismo tiempo me ayudara a mantener la disciplina.

3.7.2 Con disciplina llegaremos a los objetivos

Esta estrategia se pensó con la intención de que una vez teniendo la atención y entusiasmo de los estudiantes con las actividades ya realizadas de la estrategia anterior, pudiéramos trabajar de una manera ordenada y tranquila, ya que uno de los puntos que el coordinador de la carrera mencionaba en mi evaluación docente conforme al control de grupo, era que los estudiantes llegaban a hacer mucho ruido

y a descontrolarse un poco cuando aplicaba alguna actividad relacionada con el juego. Debido a esto las actividades que se plantearon para esta estrategia tenían como objetivo ayudar a mejorar la disciplina en el salón de clase, sin dejar aún lado el desarrollo de los aprendizajes significativos. Las actividades para llevar acabo dicho objetivo fueron: Habla por un minuto, adivina la canción, la plataforma universitaria y la lotería.

3.7.3 Respeto a los demás

De acuerdo con las observaciones que logré tener en mi diagnóstico, pude notar una falta de respeto y empatía en el grupo, algo que perjudicaba mi práctica educativa. Por lo que se diseñó esta estrategia, con el objetivo de mejorar la práctica de valores en los estudiantes por medio del desarrollo e implemento de diversas actividades. Las actividades que se aplicaron para poder llevar a cabo dicha estrategia fueron: el nudo humano, karaoke, stop y el amigo secreto. Cabe mencionar que algunas de estas actividades se modificaron para poder hacer uso de las TIC y otras no, esto con el objetivo de saber la diferencia del uso de las TIC cuando son aplicadas en actividades y cuando no lo son.

3.7.5 Mi amigo y mi compañero de clase

La falta de valores y compañerismo que existió en el primer cuatrimestre de clases fue uno de los detonantes para buscar actividades que ayudarán a los estudiantes a mejorar su convivencia escolar y social además de que dicho problema afectaba mi práctica docente ya que los estudiantes tendían a no trabajar en equipo o parejas con compañeros que no fueran sus amigos. Las actividades que se desarrollaron para esta estrategia fueron pensadas y diseñadas para cumplir con el objetivo de la misma, que fue el mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes por medio de actividades sociales y educativas. Dichas actividades fueron: Completa la canción, ¿qué escena es?, ahorcado, documentales, películas y el juego de terremoto.

3.7.5 Me controlo, pienso y actuó

Uno de los factores que afectaba el control de grupo era que los estudiantes tenían ciertos comportamientos que no eran del todo bueno, como utilizar el celular en clase, llegar tarde a clase, comer en clase, hacer tareas de otras materias, salir del salón o entrar al salón sin permiso, interrumpir la clase entre otras, llegando a ser estos comportamientos molestos para mí como docente y para algunos de los estudiantes, por lo que el diseño de esta estrategia se concentró en mejorar el control de grupo por medio de los estudiantes con ayuda de las TIC. Las actividades diseñadas para esta estrategia fueron: auto-filmaciones, vamos a bailar, los colores y Simón dice.

3.8 DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

Para llevar a cabo las estrategias diseñadas, se elaboraron e idearon las siguientes actividades que se describen en la tabla 4. En ella se encuentran las instrucciones que se les dieron a los estudiantes para poder llevar a cabo dichas actividades, así como también los materiales que se necesitaron para cada una y por último el tiempo que se invirtió en cada una de ellas. Cabe mencionar que el tiempo es variable ya que en algunas ocasiones y dependiendo de la planeación se puede modificar el tiempo

Tabla 4.
Descripción de actividades con el uso de las TIC

Actividad	Descripción	Material	Tiempo
Kahoot	El docente entra a la página de la plataforma https://www.kahoot.com escoge o planea la trivia que se verá, da el número de pin de la sesión para que los	Computadora Proyector Dispositivos móviles	10 – 15 min.

estudiantes con sus dispositivos móviles entren a la misma, los estudiantes tienen que escoger la respuesta correcta en su dispositivo móvil de acuerdo con la pregunta que ve proyectada, gana el estudiante que conteste correctamente la mayoría de las preguntas.

Auto-filmaciones
Self-filming

El docente pide al estudiante que grabe un video de él mismo donde solamente sale su cara narrando alguna historia o alguna otra actividad que el docente este revisando en clase, la grabación será enviada a la aplicación de WhatsApp del docente.

Smartphone

1 – 5 min.

Completa la canción <i>Complete the song</i>	El docente pide a los estudiantes que impriman la letra de la canción que ha mandado a su grupo de WhatsApp, en clase los estudiantes tienen que completar la letra de la canción escuchando la dos veces, una vez completada la canción el docente revisa la canción con todo el grupo, después de revisar la canción se proyecta la letra de la canción para revisar que no haya faltas de ortografía.	Canción impresa Bocinas Computadora Proyector	10 – 15 min.
¿Qué escena es? What scene is it?	El docente proyecta una escena de diferentes shows, ya sean novelas, caricaturas, programas de ocio, etc. los estudiantes tienen que adivinar de qué programa es esa escena y tienen que suponer que pasa después.	Computadora Proyector Bocinas	10 – 15 min.

Jenga digital Digital jenga	El docente forma la torre del jenga, las piezas tienen escritas verbos, los estudiantes pasan de uno por uno a tomar una pieza de jenga y memorizar los verbos que contiene esa pieza, una vez memorizado el verbo, el estudiante tiene que completar alguna de las oraciones que el docente ha proyectado en el pinter, una vez realizado esto el estudiante tiene que apuntar esos verbos en su cuaderno para finalizar buscando en sus diccionarios digitales el significado del verbo. Otra de las dinámicas empleadas con el jenga es que el estudiante tiene que buscar las formas conjugadas en	Jenga de verbos Computadora Proyector Smartphone	10 – 15 min.
--	--	---	--------------

	pasado simple y participio del verbo.		
Nudo humano Human knot	El grupo se dirige a una área abierta de la escuela, el docente lleva consigo las bocinas para reproducir la canción titulada <i>Shake it off</i> de la cantante Taylor Swift, el docente pide a los estudiantes que formen un círculo y que se tomen de las manos con sus brazos entrecruzados, la actividad consiste en que los estudiantes no se pueden soltar de las manos y solamente se pueden mover cuando escuchen la frase <i>shake it off</i> para deshacer el nudo de sus brazos, la canción se repite una vez y en ese tiempo el grupo tiene que deshacer el nudo.	Canción Bocinas	5- 10 min.

Adivina quién Guess who!	El docente forma dos equipos, cada equipo escoge a un estudiante para pasar en cada ronda, el docente pide a los estudiantes que se paren enfrente del pintaron donde detrás de ellos tendrán proyectados las imágenes o palabras de las cuales los estudiantes tienen que adivinar, cada estudiante tiene solamente 1 minuto para adivinar el personaje, cosa o palabra. Gana el equipo que junta más puntos o adivina más cosas.	Computadora Proyector	10 – 15 min.
Habla por un minuto Talk for a minute	El docente proyecta la presentación titulada <i>Talk for a minute</i> la cual tiene una diapositiva que cuenta con las letras desde la A a R, cada letra al hacer clic en ella tiene una	Computadora Proyector	10 – 15 min.

	temática o pregunta diferente, el estudiante tiene 1 minuto para hablar de ese tema.		
El ahorcado The Hangman	Por medio de la Computadora página de internet titulada <i>hang man</i> https://www.gamestolearnenglish.com/hangman el docente realiza el juego titulado <i>el ahorcado</i> , el docente pide que los estudiantes formen dos equipos, cada equipo da tres palabras al docente para que sea adivinada por el otro equipo, gana el equipo que ha acertado a las tres palabras.	Proyector	10 – 15 min.
Adivina la canción Guess the song	El docente pide que se formen tres equipos, cada integrante de cada equipo deberá tomar turnos y pasar al pintaron lo más rápido posible a escribir la canción que ha escuchado,	Bocinas	10 – 15 min.

	ganará el integrante del equipo que haya escrito la canción de manera correcta		
Documentales Documentaries	El docente proyecta un documental relevante al tema que se está revisando, al finalizar el mismo realiza diferentes preguntas y pide que los estudiantes realicen un mapa mental del documental.	Computadora Proyector Bocinas	10 – 20 min
Películas Movies	Al finalizar el cuatrimestre el docente proyecta una película de la cual el estudiante tiene que hacer un reporte de película, la película es acorde a la licenciatura.	Computadora Proyector Bocinas	2 horas.
Karaoke	Se le pide al estudiante que seleccione la canción que sea de su agrado, el docente pide que se estudie y memorice la canción para que sea lo más parecido	Computadora Proyector Bocinas	30 – 40 min.

a la canción original,
con esta estrategia
el estudiante
práctica la
pronunciación y
vocabulario de la
misma ya que se le
pide al estudiante
que busque también
la traducción de la
canción, para la
siguiente semana el
estudiante tiene que
hacer un
performance de la
canción.

Baile/coreografía
Choreography

El docente proyecta
una coreografía de
su agrado que no
sea difícil de realizar
por los estudiantes,
se dan las
instrucciones y los
estudiantes tiene
que ver y realizar los
movimientos
acordes al video
está siendo
proyectado. Esta
dinámica sirve para
aprender nuevo
vocabulario e
instrucciones y
algunas estructuras

Bocinas
Computadora
Proyector

10 – 15 min.

gramaticales.

Siendo una de las
favoritas de los
estudiantes y
completamente
aceptada.

Fuente: elaboración propia

Dentro de las actividades que se diseñaron para esta intervención, también se idearon y utilizaron actividades en que no estaban implicadas con las TIC, esto con el motivo de tener un control y diferencia de los resultados que había entre las actividades sin y con el uso de las TIC. A continuación, se muestran en la siguiente tabla 5 las actividades que se implementaron sin el uso de las TIC.

Tabla 5.
Descripción de actividades sin el uso de las TIC

Actividad	Descripción	Material	Tiempo
La lotería	La actividad consiste en que el docente da una carta de objetos y otra carta de números cabe mencionar que todo el material didáctico que se utiliza esta en inglés. Los estudiantes tienen que completar las dos cartas para poder ganar.	Cartas de lotería de objetos y números	10 – 15 min.
Los colores The colors	El docente dirige a los estudiantes a un	Mínimo 10 estudiantes	10 – 15 min.

área abierta de la escuela, forma dos equipos, uno será de los colores y el otro de los compradores, el juego consiste en que los compradores van a atrapar a los colores, pero los colores harán todo lo posible para salvar a sus compañeros y también para rescatar a sus compañeros ya atrapados, gana el equipo que en el tiempo establecido haya realizado más escapes o atrapamientos.

Terremoto
Earthquake

El docente pide que se formen equipos con tres integrantes cada uno, dos compañeros estarán tomados de las manos asemejando la estructura de una casa, el otro compañero estará

Mínimo 10
estudiantes

10 – 15 min.

adentro de la casa,
cuando el docente
grita *Earthquake* los
equipos se tiene que
deshacer y formar
otro equipo con
diferentes
integrantes, cuando
el docente grita
hotel los dos
compañeros
tomados de la mano
tiene que correr y a
buscar a otro
compañero del
centro que no sea el
mismo que ya está
adentro, cuando el
docente grita *quest*
el compañero del
centro tiene que
salir corriendo a
buscar otro *hotel*, el
docente va
señalando los
quipos o los
compañeros más
lentos o que
repite equipo,
para así solamente
quedar con el
equipo ganador.

	Esta dinámica es una de las favoritas de los estudiantes.		
Stop	El docente pide a los estudiantes que formen un círculo y que pongan un pie al frente de cada uno, el docente da un país a cada estudiante para cuando ya todos tienen su país el docente inicia la guerra con la frase <i>I declare the war against my worst enemy that is...</i> al momento de decir el país cada integrante corre lo más lejos del círculo y el país que escucho su nombre tiene que decir <i>Stop</i> en el círculo, siguiente el país ahora tiene que contar el número de pasos que son para llegar al país que escogió, si logra decir el numero correcto y llegar con el otro país ese país	Mínimo 6 estudiantes	10 min.

	gana y el otro pierde.		
Papa caliente Hot potato	El profesor da algún objeto suave y pequeño a los estudiantes para que pasen el uno a otro mientras el docente está diciendo <i>hot potato</i> , cuando escuchan la palabra <i>Burn</i> ese estudiante tendrá que pasar a realizar el ejercicio que el docente tiene proyectado.	Objeto <i>hot potato</i> Proyector Computadora	5 – 10 min.
Amigo secreto Secret friend	El docente escribe en papelitos el nombre de todos sus estudiantes, una vez realizado esto les pide a sus estudiantes que pasen a tomar un papelito del bote mágico, ya teniendo el nombre de su amigo secreto, el docente pide que hagan una descripción de su amigo secreto, en la siguiente clase va a	Bote mágico Golosina	10 min.

traer un golosina de entre 10 y 15 pesos con la descripción de su amigo secreto, antes de finalizar la clase el docente da un tiempo para empezar con la dinámica, empieza con un estudiante al azar y cada estudiante tiene que decir la descripción de su amigo secreto para al finalizar de la misma los demás estudiantes adivinen al amigo secreto de ese estudiante y darle su golosina.

**Simón dice Simon
says**

Esta dinámica normalmente se utiliza cuando se está aprendiendo vocabulario nuevo ya sea partes del cuerpo u objetos del salón o la clase, el profesor dice, Simón dice que toque tu nariz o alguna otra frase en inglés, los estudiantes asocian

5 – 10 min.

el vocabulario nuevo
con las
instrucciones que
dice el profesor.

Fuente: elaboración propia

3.9 PLANEACIÓN

Para que esta investigación se pudiera dar de forma correcta en el momento apropiado, se tuvo que modificar la planeación educativa que se llevaba. La planeación es una pieza clave en la clase pues de esto depende el éxito de la misma, se decidió estudiar y reflexionar los momentos en los que se iban a utilizar las TIC para que se pudieran conseguir los objetivos de la investigación.

3.9.1 Intervención usando Kahoot

En esta intervención se propone el uso de Kahoot como herramienta TIC para mantener la atención de la clase, la disciplina y conseguir el aprovechamiento del tema central de la clase.

En la tabla 6 se muestra la planeación estratégica ya con las adecuaciones necesarias para poder utilizar la herramienta TIC en el momento adecuado.

Tabla 6.

Planeación estratégica de la intervención en la materia de Inglés III descrita en idioma inglés. La herramienta TIC propuesta es Kahoot.

Name (Class): COMPARATIVE ADJECTIVES	Teacher's Name: BENJAMIN ROGELIO HERNANDEZ
Date: January 22nd 2019	Level: 5th Trimester UAD
Main Aim: To provide of comparative adjectives and to know the grammar structure	
Skills: Speaking and Writing	

Time	Teacher's Activity	Ss Activity	Material	Grouping	Other

Warm Up	5 min	- Start to describe the place where the teacher is from, putting emphasis in the adjectives (Use as possible many adjectives). - Ask the students where they are from.	- Answer the questions and listens carefully the adjectives.	Groupwork	
	2 min	- Explain what an adjective is and show a list of different adjectives.	- Write in their notebooks the definition of adjective.	Student's book Notebook Whiteboard	Groupwork Pair work
Developing	5 min	- Introduce the topic "Comparative adjectives" showing some examples in the whiteboard using posters.	- See the posters and pay attention.	Markers Posters Projector Computer	
	5 min	- Explain what the use of these adjectives are and say the students to go to the page 99 in the Student's book.	- Open their books in page 99 and see the rules on the top of the page.		
	10 min	- Explain the grammar rules and give some exercises. - Project some pictures of different objects, people, animals etc.	- Answer the exercise A in the Student's book page 99. - Work in pairs, watch the pictures and say your partner all the examples you can form using the comparative adjectives.		

Wrap Up	10 min	-Give the Kahoot pin	- Introduce the pin into their smartphones and play the quiz	Projector Computer Object	Pair work Groupwork
	8 min	- Play hot potato and choose the students who get burnt to say some examples using the comparative adjectives.	- Stand up and make a circle, pass the object and say an example when you get your turn.	Smartphones	
Further Activity	1.- Answer the exercise 3 on page 101 in the Student's book				
	2.- Work in pairs and make a list of one syllable adjectives, adjectives which finish with "y" and adjectives which have more than two syllables.				
Notes, Homework, etc.	1.- Answer the page 74 and 75 in the workbook.				

Fuente: elaboración propia.

Una de las características de las TIC es que presentan una gran diversidad de usos, por lo que fue bueno la utilización de las mismas, ya que en algunas clases podía empezar con ellas y utilizarlas como warm up o calentamiento, para que los estudiantes se sintieran cómodos, interesados y parte de la clase. O si bien, en el desarrollo de la clase podía utilizarlas como un ejercicio demostrativo o como un ejercicio de evaluación esto ya sea dependiendo la temática de la clase y la innovación de la herramienta o la estrategia. En algunos casos utilizaba las TIC como herramientas de evaluación para cerrar la clase y/o tema, ya que las podía

adecuar y modificar para motivo del cierre. Para esta intervención, el objetivo de su uso fue para reforzar el tema visto.

Tabla 7.

Planeación estratégica de la intervención en la materia de Inglés III descrita en idioma español. La herramienta TIC propuesta es Kahoot.

Clase: ADJECTIVOS COMPARATIVOS			Maestro: BENJAMIN ROGELIO HERNANDEZ			
Fecha: 22 de Enero 2019			Nivel: 5to Cuatrimestre UAD			
Objetivo Principal: Proporcionar adjetivos comparativos y conocer la estructura gramatical.						
Habilidades : Habla y escritura.						
	Tiempo	Actividad del maestro	Actividad del estudiante	Material	Forma de trabajo	Otros
Apertura	5 min	- Comenzar a describir el lugar de donde proviene el profesor, poniendo énfasis en los adjetivos (Usar como sea posible muchos adjetivos). - Preguntar a los estudiantes de que parte son.	- Responder las preguntas y escuchar atentamente los adjetivos.		Trabajo grupal	
Desarrollo	2 min	- Explicar qué es un adjetivo y mostrar una lista de adjetivos diferentes.	- Escribir en sus cuadernos la definición de adjetivo.	El libro de estudiante	Trabajo grupal	
				Cuaderno	Trabajo en parejas	
				Pizarra		
	5 min	- Presentar el tema "Adjetivos comparativos" que se muestran algunos ejemplos en la pizarra, utilizar carteles.	- Ver los carteles y prestar atención.	Marcadores		
				Carteles		
				Proyector		
				Computadora		

	5 min	- Explicar cuáles es el uso de estos adjetivos y decir a los estudiantes que vayan a la página 99 del libro del estudiante.	- Abrir sus libros en la página 99 y ver las reglas en la parte superior de la página.		
	5 min		- Responder el ejercicio A en la página 99 del libro del estudiante.		
	10 min	- Explicar las reglas gramaticales y dar algunos ejercicios.			
		- Proyecte algunas imágenes de diferentes objetos, personas, animales, etc.	- Trabajar en parejas, mirar las imágenes y decir a tu pareja todos los ejemplos que puedes formar usando los adjetivos comparativos.		
Cierre	10 min	- Dar el pin para realizar una sesión de Kahoot	- Introducen el pin para realizar una sesión.	Proyector	Trabajo individual
				Computadora	
	8 min	- Juegue papa caliente y elija a los estudiantes que se queman para decir algunos ejemplos usando los adjetivos comparativos.	- Levántate y haz un círculo, pasa el objeto y di un ejemplo cuando tengas tu turno.	Objeto	Trabajo grupal
				Smartphones	

Actividad adicional	1.- Responda el ejercicio 3 en la página 101 del libro del estudiante.
	2.- Trabaja en parejas y haz una lista de adjetivos de una sílaba, adjetivos que terminan con "y" y adjetivos que tienen más de dos sílabas.

1.- Responda las páginas 74 y 75 del libro de trabajo.

Notas,
tarea, etc.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 7 se muestran la traducción de la planeación de la tabla 6, las planeaciones de las clases se encuentran en mi bitácora del docente, no se adjuntan todas ya que solo se muestra un ejemplo de las planeaciones que se realizaron para dicha intervención.

3.10 INSTRUMENTOS

Para conocer el avance de la práctica docente conforme al objetivo de esta intervención (control o disciplina del grupo), se consideraron 2 evaluaciones que la misma institución realiza.

1. Se solicitó al coordinador de dicha carrera las evaluaciones docentes que se realizaron al finalizar cada cuatrimestre.
2. Para conocer el desempeño de los estudiantes en el proceso de aprendizaje se solicitó al coordinador las calificaciones de los estudiantes y se realizaron exámenes periódicos a los estudiantes para conocer el avance de estos.
3. Además, se utilizarán los resultados obtenidos en las sesiones de Kahoot para revisar el avance de los resultados,
4. Se realizaron filmaciones de las clases donde se aplicaron las estrategias,
5. Se mantuvo una bitácora del docente, y
6. Se hicieron entrevistas a los estudiantes de los grupos donde se aplicaron las intervenciones.

3.10.1 Evaluación docente

La evaluación docente se lleva a cabo por medio de un cuestionario a los estudiantes sobre el desempeño de su maestro, ésta abarca los siguientes aspectos:

- Asistencia. Los estudiantes responden si el profesor ha asistido regularmente a las clases.
- Puntualidad. Se les pregunta que tan puntual es su profesor para entrar a clase.
- Cumplimiento del programa. Los estudiantes comentan si el profesor cumplió con el programa que se proporcionó al inicio del cuatrimestre.
- Preparación de la clase. Los estudiantes dan su opinión si el maestro preparó su material de clase, así como también para la clase.
- Resolución de dudas de la clase. Los estudiantes responden si el profesor resuelve las dudas de manera oportuna y clara.
- Promoción de la participación. Los estudiantes comentan que tanto promueve el profesor la participación en clase.
- Control de grupo. Se les pregunta a los estudiantes si el profesor tiene control de grupo, refiriéndose a la disciplina del grupo.
- Métodos de la evaluación. Se les pregunta a los estudiantes si los métodos de evaluación que utilizó el profesor fueron los adecuados de acuerdo con la materia que imparte.
- Métodos didácticos. Los estudiantes comentan si el profesor utilizó diferentes métodos didácticos en su práctica docente.
- Entrega de calificaciones en tiempo y forma. Este punto es evaluado por el coordinador de la carrera, ya que a él/ella se le entregan las calificaciones en el período que las solicita.

El rango de escala que se utiliza para realizar la evaluación son números enteros que van desde el número 5 hasta el número 10, siendo 5 la calificación más baja.

De acuerdo con los instrumentos utilizados se tienen distintos tipos de información para conocer el avance de los estudiantes.

3.10.2 Kahoot

Al terminar cada sesión de Kahoot se obtienen los resultados en forma de gráfica mostrando los primeros tres lugares del test, al finalizar la sesión se pueden descargar todos los datos de esa sesión los cuales muestran los siguientes aspectos:

- Nombre del test
- Fecha de la aplicación
- Aplicador
- Los jugadores
- El número de preguntas
- Total de respuestas correctas
- Total de respuestas incorrectas
- La cantidad de puntos obtenidos

3.10.3 Filmación de clase

En la investigación-acción, la cámara de video se puede utilizar para grabar las clases (u otros entornos) enteras o en parte. Es aconsejable que un observador utilice el equipo mientras docente y estudiantes realizan sus tareas. Elliott (1993) señala que es más provechoso revisar primero la cinta, detenerse en los acontecimientos significativos, y luego transcribir los episodios pertinentes. Para esta intervención las filmaciones se realizarán una vez por semana cuando se estén aplicando las estrategias diseñadas para esta intervención. El realizar las grabaciones de las clases se espera tener información para saber qué tipos de estrategias funcionan mejor, el comportamiento de los estudiantes y la visualización de mi práctica educativa.

3.10.4 Bitácora del docente

Latorre (2005) señala que la bitácora como técnica de recogida de información en investigación-acción está muy extendida. Es una de las técnicas que goza de más

popularidad. Según el autor del diario, éste puede ser: *diario del investigador*, *diario del profesor* o *diario del estudiante*. Para esta intervención se trabajó con la bitácora del docente que este método de recolección de datos es muy eficaz y de gran ayuda al docente, ya que en él es posible anotar todo lo observado en clase, entre otras cosas: cualquier situación que haya pasado durante la práctica educativa, o suceso ocurrido en el momento de aplicación de las estrategias y alguna modificación de la planeación.

3.10.5 Entrevistas a los estudiantes

Latorre (2005) menciona que la entrevista es una de las estrategias más utilizadas para recoger datos en la investigación social. Posibilita obtener información sobre acontecimientos y aspectos subjetivos de las personas creencias y actitudes, opiniones, valores o conocimiento que de otra manera no estaría al alcance del investigador. La entrevista proporciona el punto de vista de entrevistado que permite interpretar significados y es un complemento de la observación. Se usa en variedad de contextos de investigación y, cómo no, en los proyectos de investigación-acción. Para conocer la perspectiva que los estudiantes tenían sobre el control de grupo durante las clases y después de estas con la implementación de todas las estrategias con el uso de las TIC, se utilizó este método como recolección de datos y resultados.

RESULTADOS

4.1 EVALUACIÓN DOCENTE

Los resultados han sido tomados de las evaluaciones docentes que se realizaron hacia mi práctica educativa, el primer resultado que se presenta ha sido del cuatrimestre de mayo – agosto del 2018, siguiendo con el resultado del cuatrimestre septiembre – diciembre 2018 para finalizar con el resultado del cuatrimestre de enero – abril del 2019.

La evaluación docente abarca los siguientes aspectos:

- Asistencia
- Puntualidad
- Cumplimiento del programa
- Preparación de la clase
- Resolución de dudas de la clase
- Promoción de la participación
- Control de grupo
- Métodos de la evaluación
- Métodos didácticos
- Entrega de calificaciones en tiempo y forma

El rango de escala que se utiliza para realizar la evaluación son números enteros que van desde el número 5 hasta el número 10.

Los aspectos que se toman en cuenta para el control de grupo son:

- Mantener el orden y la disciplina en todo momento durante la clase.
- La postura que el docente toma en su práctica educativa.
- Manejo del grupo.
- Respeto al reglamento establecido por el docente de inicio a fin de cuatrimestre.

Estos aspectos aplican para clase, examen y práctica.

Dichos aspectos están en todas las evaluaciones que se le realizan al docente, empleado por la Universidad Autónoma de Durango, dicha evaluación es realizada por los coordinadores de cada carrera con la participación de los estudiantes y de la percepción propia del coordinador, además algunos aspectos son dados por el sistema como lo son la asistencia y la entrega de calificaciones en tiempo y forma.

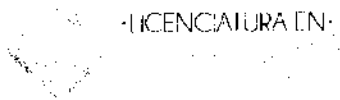
Dentro del período de mayo – agosto 2018, septiembre – diciembre 2018 y enero – abril 2019 se recolectaron las siguientes evaluaciones docentes correspondientes a mi práctica docente.

4.1.1 Evaluación docente del periodo mayo - agosto 2018

Esta evaluación fue practicada al grupo de la licenciatura de Nutrición se le impartieron clases de la materia de Inglés I, el cual se encontraba compuesto por 13 estudiantes en total, 7 alumnas y 6 estudiantes.

La primera evaluación docente que se muestra (figura 4) corresponde al período de mayo – agosto 2018 para el grupo de Nutrición de 3er cuatrimestre en donde se muestran los aspectos a evaluar del docente. En la figura se muestra la evaluación docente realizada por el coordinador de la carrera el LN. Cesar Serna Estrada, en donde se puede observar que la mayoría de las calificaciones a mi evaluación docente son de 10 a excepción en los aspectos de resolución de dudas de la clase el cual es de 9 y control de grupo es cual es de 8. El coordinador solicita al finalizar la evaluación que se tenga mayor control de grupo y que sea más estricto.

Debido a esta calificación en el control de grupo en mi práctica docente, se decidió que el proyecto de maestría estaría enfocado a mejorar la práctica docente en el aspecto de control de grupo tomando en cuenta el uso de las TIC.



ASUNTO: EVALUACIÓN DOCENTE MAY-AGO 2018 CUATRIMESTRAL

NOMBRE DEL CATEDRÁTICO: Q.F.B. BENJAMÍN ROGELIO HERNÁNDEZ FLORES

ASIGNATURA: INGLÉS I

RÚBRICA	EVALUACIÓN DE ESCALA DEL 5 AL 10
ASISTENCIA	10
PUNTUALIDAD	10
CUMPLIMIENTO DEL PROGRAMA	10
PREPARACIÓN DE LA CLASE	10
RESOLUCIÓN DE DUDAS DE LA CLASE	9
PROMOCIÓN DE LA PARTICIPACIÓN	10
CONTROL DEL GRUPO	8
MÉTODOS DE EVALUACIÓN	10
MÉTODOS DIDÁCTICOS	10
ENTREGA DE CALIFICACIÓN EN TIEMPO Y FORMA	10

SOLICITAR TENER MAYOR CONTROL DEL GRUPO, QUE SEA ESTRICTO.

ATENTAMENTE

L.N. CESAR SERNA ESTRADA

COORDINADOR DE LA LICENCIATURA EN NUTRICIÓN

Figura 4. Evaluación docente mayo – agosto 2018.

Evaluación docente correspondiente al período de mayo – agosto 2018 de la asignatura de Inglés I de la carrera de Nutrición.

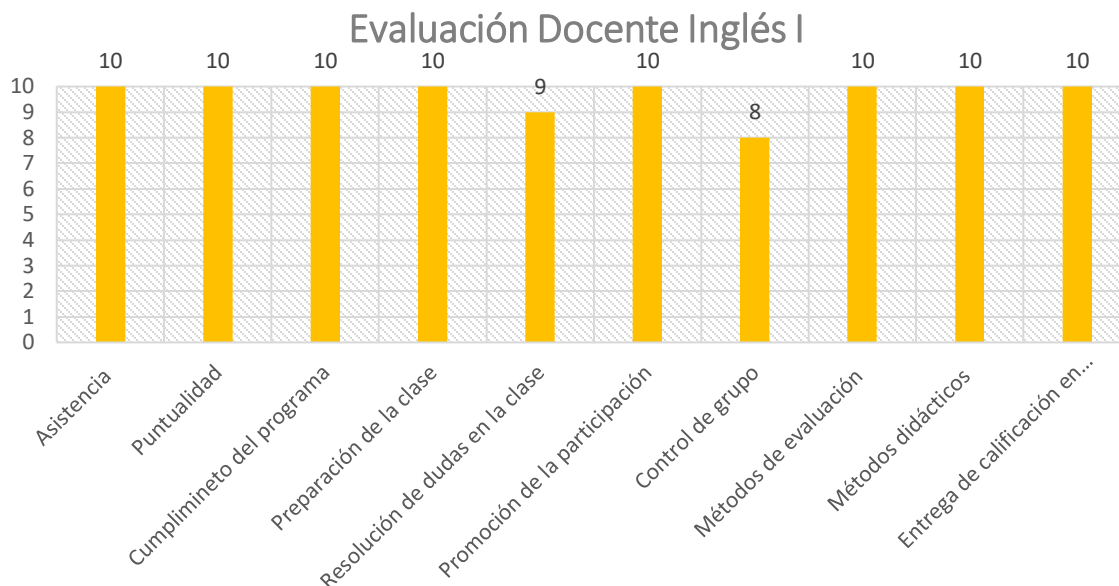


Figura 5. Evaluación docente mayo – agosto 2018.

4.1.2. Evaluación docente del periodo septiembre-diciembre 2018

Para el período de septiembre – diciembre del 2018 se trabajo con el mismo grupo de la licenciatura de nutrición ya en 4to cuatrimestre.

A los estudiantes de 4to cuatrimestre ahora ya con un grupo de 11 estudiantes compuesto por 6 alumnas y 5 estudiantes, se les impartió la materia de Inglés II. Cabe resaltar que a mediados del mes de noviembre del 2018 se comenzó a utilizar las TIC como estrategia para mejorar el control de grupo, pero solamente para observar como reaccionaban los estudiantes a las estrategias utilizadas.

La estrategia utilizada para este periodo fue la aplicación en clase de Kahoot, los resultados obtenidos al emplear esta aplicación fueron muy positivos, ya que los estudiantes se mostraron muy empáticos con la aplicación, además mejoró mucho su habilidad para recordar vocabulario de la clase.

Al observar la evaluación docente (figura 6) se puede notar como aún no mejora la práctica docente, al contrario, baja un poco en el aspecto del control de grupo. La evaluación que se muestra a continuación corresponde a los dos cuatrimestres, en el primer apartado se observa el cuatrimestre 1 con la evaluación docente para la materia de Metodología de la Investigación, al observar este apartado se puede notar que la calificación en el aspecto de control de grupo es de 8.

Para el 4to cuatrimestre con la materia de Inglés II se puede observar que en el aspecto de control de grupo se tiene una calificación de 7 lo cual es muy alarmante para mi evaluación docente.

 LICENCIATURA EN NUTRICIÓN												
EVALUACIÓN A CATEDRÁTICOS		ASISTENCIA	PUNTUALIDAD	CUMPLIMIENTO DEL PROGRAMA	PREPARACIÓN DE LA CLASE	RESOLUCIÓN DE DUBIOS DE LA CLASE	PROMOCIÓN DE LA PARTICIPACIÓN	CONTROL DEL GRUPO	MÉTODOS DE EVALUACIÓN	MÉTODOS DIDÁCTICOS	ENTREGA DE CALIFICACIÓN EN TIEMPO Y FORMA	ENTREGA DE CROQUIS EN TIEMPO Y FORMA
1° CUATRIMESTRE GRUPO "A"												
Samantha Cobos Quezada		10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	9.0	10.0	10.0	10.0	9.0	10.0
Eleazar Borja Peralta		10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	9.0	10.0	10.0
Atziri Gabriela Cruz Bravo		10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
Citlalli Pérez Sánchez		10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	9.0	9.0	10.0
Benjamin Rogelio Hernández Flores		10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	8.0	10.0	10.0	10.0	10.0
José Jesús Silva Chávez		10.0	9.0	10.0	6.0	6.0	10.0	10.0	9.0	10.0	10.0	10.0
4° CUATRIMESTRE GRUPO "A"												
Ana Karen Silva Vargas		10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	9.0	10.0
Juan Manuel Cornelio Herrejón		10.0	8.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	9.0	10.0
Luis Fernando Coria Calderón		10.0	10.0	10.0	10.0	9.0	10.0	9.0	10.0	8.0	10.0	10.0
Álvaro Rodrigo Orozco García		10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	8.0	10.0	10.0	10.0	10.0
Diana Lizeth Ponce Gómez		10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
Benjamin Rogelio Hernández Flores		10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	7.0	10.0	10.0	10.0	10.0



L.N. CESAR SERNA ESTRADA
COORDINADOR DE LA LICENCIATURA EN NUTRICIÓN

Figura 6. Evaluación docente septiembre – diciembre 2018

La Figura X correspondiente al período de septiembre – diciembre del 2018 para el 1er cuatrimestre y el 4to cuatrimestre de la licenciatura de Nutrición.

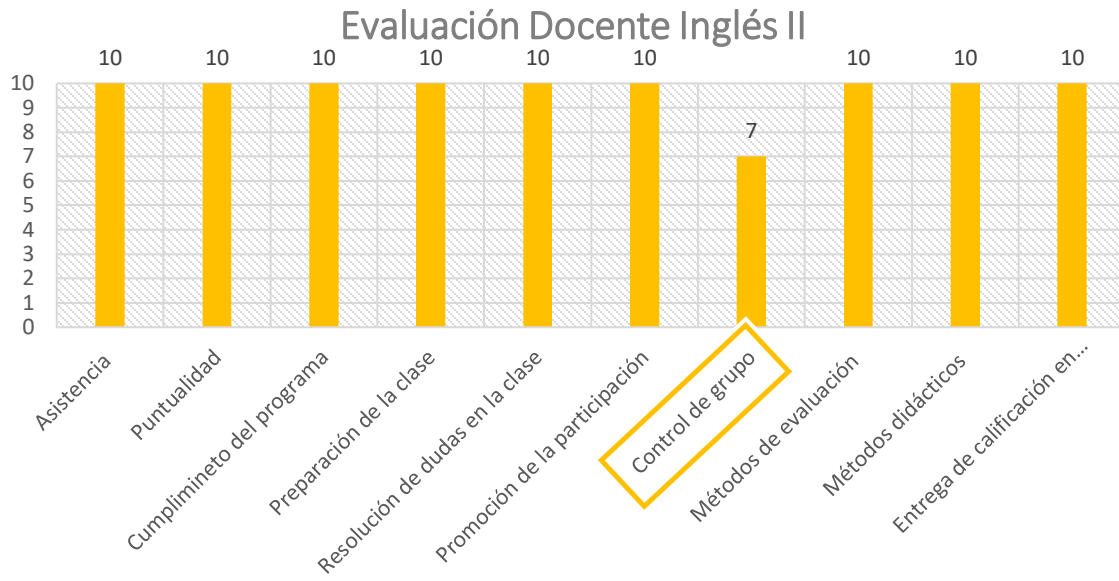


Figura 7. Evaluación docente septiembre – diciembre 2018.

4.1.3 Evaluación docente del periodo enero-abril 2019

Para el último período de clases de esta materia, se muestra la evaluación docente (Figura 8) correspondiente al grupo de Nutrición de 5to cuatrimestre con la materia de Inglés III.

Para este período comprendido de enero – abril del 2019 se implementó completamente las TIC como herramientas para mejorar el control de grupo y generar aprendizajes significativos. Las cuales fueron las que se presentaron en la tabla 2.

Tabla 2.

Dinámicas y estrategias que implementaron el uso de las TIC.

Estrategia Español	Estrategia Inglés
Kahoot	Kahoot
Auto-filmaciones	Self-filming
Completa la canción	Complete the song
¿Qué escena es?	What scene is it?

Jenga digital	Digital Jenga
Nudo humano	Human knot
Adivina quien	Guess who
Habla por un minuto	Talk for a minute
Ahorcado	The hangman
Adivina la canción	Guess the song
Documentales	Documentaries
Películas	Movies
Plataforma universitaria	University platform
Karaoke	Karaoke
Vamos a bailar	Let's dance

Fuente: elaboración propia.

La tabla 2 muestra las estrategias que se idearon para que pudieran utilizar las TIC, las estrategias se manejaron para la clase de inglés, por lo que su invención fue en siguiendo las instrucciones en inglés.

También se utilizaron otro tipo de estrategias para mejorar el control de grupo pero que no estuvieron implicadas las TIC, esto con motivo de conocer si los estudiantes podían generar aprendizajes significativos y que al mismo tiempo se pudiera mejorar el control de grupo.

*Tabla 3.
Dinámicas y estrategias que no implementaron el uso de las TIC*

Estrategia Español	Estrategia Inglés
La lotería	The lottery
Los colores	The colors
Terremoto	Earthquake
Stop	Stop
Papa caliente	Hot potato
Amigo secreto	Secret friend
Simón dice	Simon says

Fuente: elaboración propia

La tabla 3 muestra las estrategias que se idearon para observar la diferencia de usar las TIC o no en las clases y así poder diferenciar la importancia de uso.

Los resultados que se obtuvieron fueron positivos (figura 6), tanto para la práctica docente como para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que los estudiantes utilizaron las TIC de una forma diferente a como estaban acostumbrados y se involucraron más en ellas, además en este cuatrimestre se implementó la utilización de la plataforma digital de la Universidad de Durango, la cual, fue otra herramienta que se tomó en cuenta para la utilización de nuevas estrategias y herramientas en el control de grupo.

Los resultados obtenidos en la evaluación docente fueron más favorecedores en el aspecto de control de grupo, en contraste con la última evaluación. Ahora la calificación para este apartado fue de 9 (figura 8).

EVALUACIÓN DOCENTE											
 LICENCIATURA EN NUTRICIÓN	RÚBRICA A EVALUAR										
	ASISTENCIA	PUNTUALIDAD	CUMPLIMIENTO DEL PROGRAMA	PREPARACIÓN DE LA CLASE	RESOLUCIÓN DE DUDAS DE LA CLASE	PROMOCIÓN DE LA PARTICIPACIÓN	CONTROL DEL GRUPO	MÉTODOS DE EVALUACIÓN	MÉTODOS DIDÁCTICOS	ENTREGA DE CALIFICACIÓN EN TIEMPO Y FORMA	ENTREGA DE CRONOGRAMA EN TIEMPO Y FORMA
EVALUACIÓN A CATEDRÁTICOS											
5° CUATRIMESTRE GRUPO "A"											
José Jesús Villagómez Rangel	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	8.0	9.0	9.0	8.0	10.0	10.0
Juan Manuel Cornelio Herrejón	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
Marco Antonio Rodríguez Ruíz	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
Ana karen silva vargas	9.0	9.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
Ana Gabriela Rodríguez Calderón	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	9.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
Benjamin Rogelio Hernández Flores	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	9.0	10.0	10.0	10.0	10.0



LN. CESAR SERNA ESTRADA
COORDINADOR DE LA LICENCIATURA EN NUTRICIÓN

Figura 8. Evaluación docente enero – abril 2019

La Figura correspondiente al período de enero – abril del 2019 de la asignatura de inglés III.

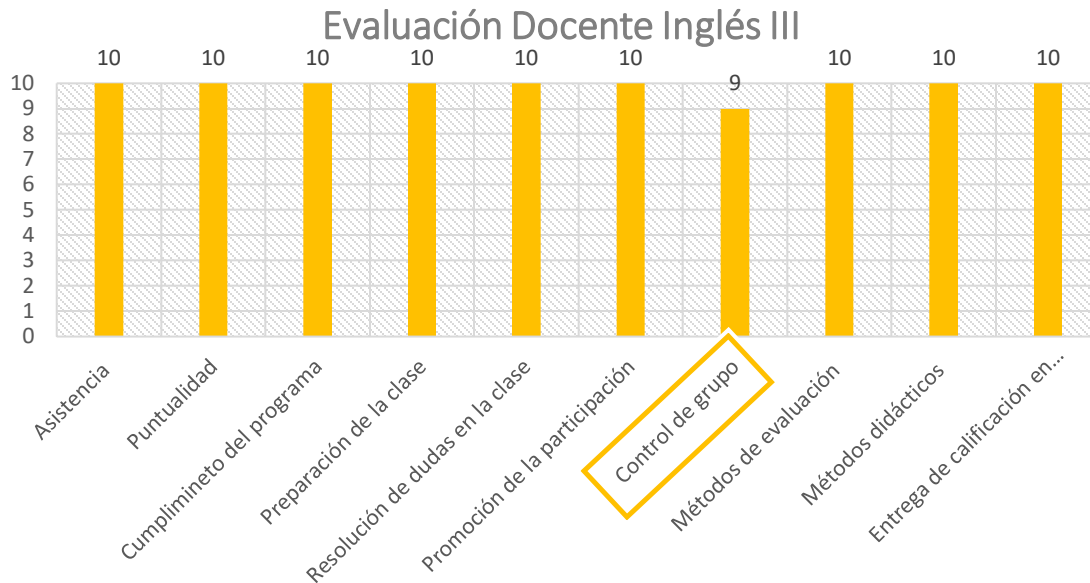


Figura 9. Evaluación docente enero – abril 2019.

4.2 KAHOOT

Para el análisis de los datos del uso de esta aplicación, se recabaron los datos obtenidos en cada sesión. A continuación, se muestran algunas figuras y tablas de las sesiones realizadas, así como los resultados de cada una. La tabla 8 muestra el tema de la sesión, así como el organizador, el número de participantes y la fecha en que se realizó la sesión.

Tabla 8.
Primera sesión de Kahoot

Clothes (Ropa)	
Jugado el	13 nov 2018
Organizado por	Benja25
Jugado con	10 jugadores
Jugó	15 de 15

Fuente: elaboración propia.

En la tabla 9, se muestra el resumen general de la sesión, donde se muestra el porcentaje del total de respuestas correctas e incorrectas, así también la puntuación media de la sesión.

Tabla 9.
Rendimiento global de la sesión

Rendimiento Global	
Total de respuestas correctas (%)	64.67%
Total de respuestas incorrectas (%)	35.33%
Puntuación media (puntos)	9586.50 puntos

Fuente: elaboración propia.

Al finalizar cada partida de Kahoot, se le da la opción a los usuarios que califiquen la sesión recién realizada, a lo que sería una retroalimentación de la sesión. En la tabla 10 se muestra el resultado de las preguntas realizadas a los usuarios, cabe mencionar que los resultados que se muestran a continuación son los resultados de la primera sesión y del primer encuentro que tuvieron los estudiantes con la aplicación, ya que comentarios de los estudiantes reflejaron que era nueva para ellos y que fue una experiencia completamente positiva.

Tabla 10.
Retroalimentación de la sesión

Retroalimentación			
Numero de respuestas	10		
¿Qué tan divertido fue? (de 5)	5 de 5		
¿Aprendiste algo?	100% Yes	0.00% No	
¿Lo recomiendas?	100% Yes	0.00% No	
¿Cómo te sientes?	☒ 100% Positivo	☒ 0.00% Neutral	☒ 0.00% Negativo

Fuente: elaboración propia.

Cuando se obtiene el reporte de la sesión, se presenta en un documento en formato de Excel, en cual se pueden observar los datos importantes de cada sesión que se realice, uno de esos datos es la observación de los puntajes finales, que muestra la posición de los usuarios en modo de ranking. Cabe mencionar que cuando se realiza la sesión con los jugadores solo se muestran los primeros cinco lugares, pero cuando se descargan los datos, se muestran el lugar que cada jugador obtuvo en el test.

En la tabla 11 de puntajes finales además se observan el número de respuestas correctas que cada jugador obtuvo en la partida, así como también el número de respuestas incorrectas.

Tabla 11.
Puntajes finales de la sesión

Puntajes Finales				
Rank	Jugador	Puntuación total (puntos)	Respuestas correctas	Respuestas incorrectas
1	Gaby	11982	12	3
2	Jair	11868	11	4
3	Salma	10959	10	5
4	Lizzy	10353	10	5
5	Flavio	9827	10	5
6	Luz Arelia	8690	9	6
7	Javi	8345	9	6
8	Bella	8218	9	6
9	Lía	7967	9	6
10	Ismael	7656	8	7

Fuente: elaboración propia

Correct-incorrect answer ratio



Figura 10. Proporción del porcentaje de respuestas totales.

Se muestra el porcentaje total de respuestas correctas o incorrectas a la interrogante realizada, en este caso es a la interrogante de la figura 11.

Otra de las opciones que se encuentran cuando se obtiene el reporte final de resultados de la partida de Kahoot, es una figura de manera individual por pregunta, en la que se muestra el tiempo que se tardaron los usuarios en contestar la interrogante y si se contestó de forma correcta o incorrecta. En la figura 12 se muestran los resultados de la interrogante de la figura 11 mostrando el tiempo en segundos y cuál fue el momento en el que hubo un mayor número de respuestas correctas.



Figura 11. Ejemplo de interrogante en Kahoot.

La figura 11 muestra el objeto a preguntar, la interrogante y las opciones para contestar.

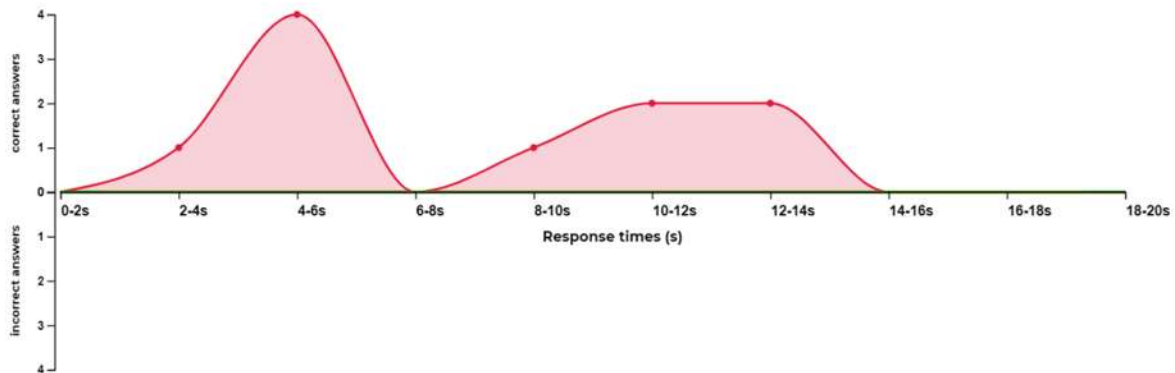


Figura 12. Número de respuestas acorde al tiempo interrogante 1.

La figura 12 muestra el número de respuestas totales que se obtuvieron de forma correcta o incorrecta conforme al tiempo que se da como opción para contestar la interrogante. Cabe mencionar que en cada interrogante puede variar el tiempo que se da para contestar o la dificultad de la misma, esto es de acuerdo con el organizador del test. En la figura 13 se observa la segunda interrogante de este primer test aplicado al grupo, la imagen que se utilizó para la realización del test se puede considerar un poco confusa, ya que los estudiantes no estaban familiarizados con esa ilustración.



Figura 13. Segunda interrogante del test titulado “Clothes”

En la figura 13 se muestra la segunda interrogante de este primer test aplicado al grupo de la licenciatura de Nutrición Humana para la materia de Inglés II.

Una vez que realizaron la segunda interrogante, se puede notar que no les fue tan bien como en la primera interrogante. La figura 14 muestra la proporción en porcentaje del total de respuestas, notando que la mitad de los jugadores contestó de manera acertada a la interrogante y la otra mitad no. Se puede observar que, en el rango de respuestas incorrectas, el 20% de los jugadores escogieron la respuesta en color rojo que pertenece a T-shirt, el otro 20% escogió la respuesta que pertenece a la opción de shirt, y por último el 10% de los jugadores escogió la respuesta en azul que pertenece a la opción de sweater.



Figura 14. Proporción de porcentaje del total de respuestas.

Se muestra el porcentaje total de respuestas incorrectas y correctas del interrogante número dos del test.

Por lo que en la figura 15 se muestra el tiempo que les tomo contestar la interrogante a los estudiantes y el número de respuestas correctas e incorrectas, así como también se muestran por colores, la respuesta que escogieron de acuerdo con las opciones que tenían para resolverla.

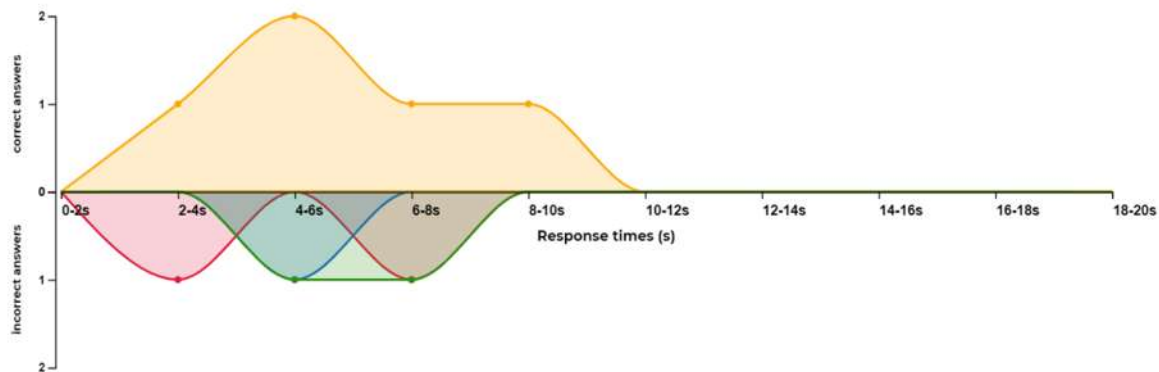


Figura 15. Número de respuestas acorde al tiempo interrogante 2.

En la figura 15 se observa el tiempo en segundos que les tomó a los jugadores contestar la interrogante 2, se muestran el total de respuestas correctas e incorrectas.

El uso de esta herramienta facilitó mucho la labor docente al momento de llevar acabo el control de grupo, ya que los estudiantes centraban su atención en contestar de forma correcta las interrogantes y se olvidaban de otra cosa que pudieran hacer, también ayudo mucho a los estudiantes para que formaran aprendizajes significativos, ya que cuando realizábamos el repaso de la materia para hacer las evaluaciones, les resultaba sencillo recordar que era lo que habían contestados en los cuestionarios de la plataforma.

4.3 BITÁCORA DEL DOCENTE.

Una de las herramientas de recolección de datos fue el uso de la bitácora del docente, ya que esta herramienta se centra en reflexionar de las vivencias ocurridas en el aula desde el punto de vista del docente y como las enfrenta, además permite identificar información para plantear alternativas de las problemáticas que se están enfrentado y evidenciarlas como un proceso.

En este apartado se muestra un ejemplo de cómo se registró la bitácora, en la tabla 12 se muestra lo que ocurrió el día 22 de enero del 2019, se presentan los datos de

la clase, del profesor, materia y lugar. La tabla muestra los tres procesos de la clase y que ocurrió en cada proceso.

4.4 EVALUACIONES ANTES DEL USO DE LAS TIC

4.4.1 Evaluaciones durante el periodo de mayo - agosto 2018

Es importante señalar que para que un estudiante presente examen final debe de obtener una sumatoria menor a 27 puntos en los primeros tres exámenes parciales. En la figura 16 se muestra el método a seguir para evaluar a los estudiantes, cada cuatrimestre se sigue el mismo método. Se tiene que sacar un promedio de 27 para poder exentar el examen final, de lo contrario se tendrá que presentar. Una vez que se presenta el examen final, se tienen que promediar las cuatro evaluaciones, si el estudiante no logra sacar un promedio de 7 en estas evaluaciones, tendrá que presentar examen extraordinario.

En la figura 17 se muestran las calificaciones de la materia de Inglés I del grupo de Nutrición de 3er cuatrimestre del período de mayo – agosto del 2018. Durante este periodo no se llevaba a cabo aún la aplicación de las TIC como estrategias de control de grupo y tampoco se pensaba en ellas como estrategias para que los estudiantes pudieran desarrollar aprendizajes significativos de la materia en estudio. Los resultados de las evaluaciones son de carácter satisfactorio, ya que solo un estudiante presento examen final.



Figura 16. Método de evaluación.

La figura 16 muestra el método de evaluación que se sigue para evaluar a los estudiantes que están inscritos de manera regular al cuatrimestre en curso en la Universidad Autónoma de Durango.

La figuras 17 y 18 muestran de manera cuantitativa las evaluaciones de la materia de Inglés I para el cuatrimestre de mayo - agosto 2018.



Campus Morelia
Modalidad Cuatrimestral

Nutrición

INGLÉS

Ciclo Escolar: 102018B | Cuatrimestral Mayo- Agosto 2018

Cuatrimestre: 03A

QFB. BENJAMIN ROGELIO HERNANDEZ FLORES

No	Alumno	Parcial 1			Parcial 2			Parcial 3			Final		Promedio	
		Calif.	Faltas	Folio A	Calif.	Faltas	Folio B	Calif.	Faltas	Folio C	Calif.	Liberación	Calif.	Faltas
1	1017008007	9.6			9.4			9.3					9.4	
2	1017008008	9.1			0.0	3		0.0					3.0	
3	1017008002	10.0			9.6			9.3					9.6	
4	1018008007	9.6			9.4			9.3					9.4	
5	1017008019	9.2			7.9			9.0			8.5		8.6	
6	1017008017	9.6			9.3	1		9.5					9.4	
7	1017008013	9.6	1		0.0	3		0.0					3.2	
8	1017008014	9.6			9.8			9.5					9.6	
9	1017008020	9.4			9.4			9.2					9.3	
10	1017008009	9.8			9.2			9.2					9.4	
11	1018008006	9.4	1		8.8			9.5					9.2	
12	1017008016	9.4			9.0			9.3					9.2	
13	1017008004	9.1			8.7			9.3					9.0	

Alumno en recursamiento

NOMBRE DEL PROFESOR

Figura 17. Evaluaciones de la materia de Inglés I.

La figura 17 muestra las calificaciones pertenecientes al grupo de 3A de la licenciatura en Nutrición Humana periodo Mayo – Agosto 2018.

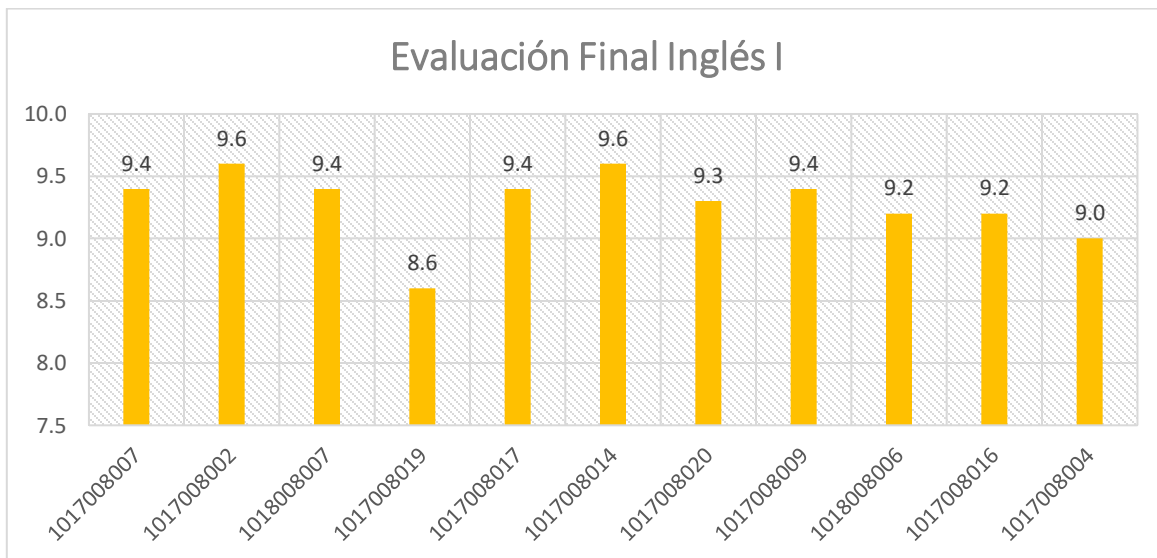


Figura 18. Evaluación final de la materia de Inglés I.

La figura 18 muestra las calificaciones finales de los estudiantes en la materia de Inglés I, se puede observar que el promedio más bajo es de 8.6 y el promedio más alto es de 9.6.

4.4.2 Evaluaciones durante el periodo de septiembre - diciembre 2018

En la figura 19 se muestran las calificaciones de la materia de Inglés II ahora para el período de septiembre – diciembre 2018. Las calificaciones se muestran un poco más bajas a comparación del periodo anterior, cabe mencionar que en este período apenas se estaban planeando las estrategias para mejorar el control de grupo y que los estudiantes pudieran generar aprendizajes significativos con estas. En este periodo al finalizar el mismo se introdujo a la planeación la aplicación de Kahoot, se trabajó con ella poco en clase y obtuve buenos resultados con la misma.



CampusMorelia
Modalidad Cuatrimestral

Nutrición

INGLÉS II

QFB. BENJAMIN ROGELIO HERNANDEZ FLORES

Ciclo Escolar: 002019A | Cuatrimestral Septiembre- Diciembre 2018

Cuatrimestre: 04A

No.	Alumno	Parcial 1			Parcial 2			Parcial 3			Final		Promedio	
		Calif.	Faltas	Folio A	Calif.	Faltas	Folio B	Calif.	Faltas	Folio C	Calif.	Liberación	Calif.	Faltas
1	1017008007	9.2			9.6			9.5					9.4	
2	1017008002	10.0			10.0			9.7					9.9	
3	1018008007	9.2	2		9.3	1		9.4	1				9.3	2
4	1017008019	8.0	1		8.7			9.0	1		8.0		8.4	3
5	1017008017	9.3			9.2	1		9.3					9.2	
6	1017008014	9.7			9.7			9.6					9.6	
7	1017008020	9.3			9.5			9.1					9.3	1
8	1017008009	9.3			9.1			9.3					9.2	1
9	1018008006	9.1	1		8.8			9.3					9.0	2
10	1017008016	9.2			9.7	1		9.5	1				9.4	
11	1017008004	9.2			9.0	1		9.6	2				9.2	2
	Alumno en recursamiento													

NOMBRE DEL PROFESOR

Figura 19. Evaluaciones de la materia de Inglés II.

La figura 19 muestra las calificaciones pertenecientes al grupo de 4A de la licenciatura en Nutrición Humana, período septiembre – diciembre 2018.

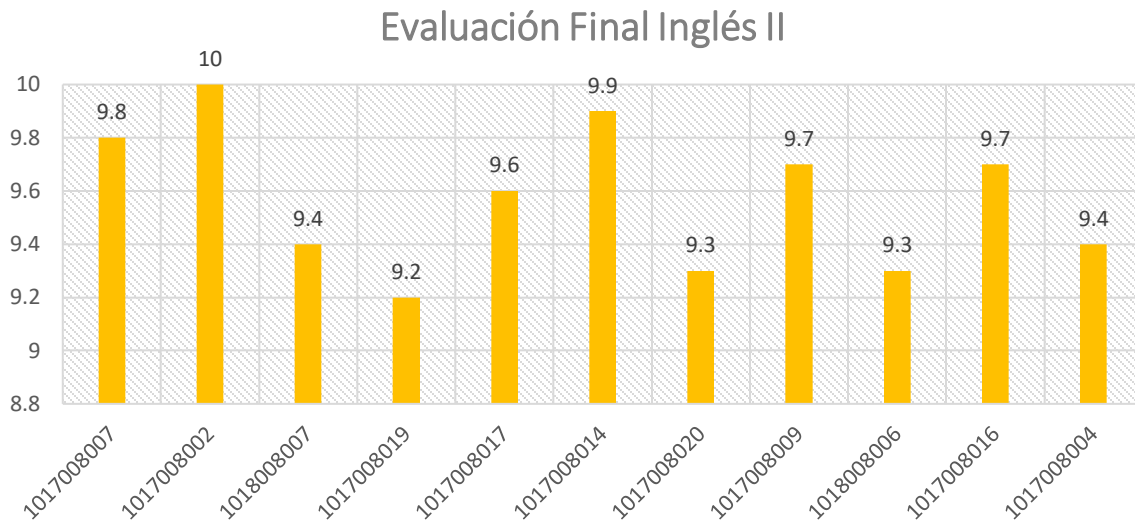


Figura 20. Evaluación final de la materia de Inglés II.

Se muestran las calificaciones finales de la materia de Inglés II, en este periodo se empezaron a probar las TIC, se puede observar que la calificación más baja es de 9.2 y la más alta de 10.

4.5 EVALUACIONES DESPUÉS DEL USO DE LAS TIC

4.5.1 Evaluaciones durante el periodo de enero- abril 2019

Para el periodo de enero – abril 2019 se presentaron todas las estrategias planeadas, así como las actividades con el uso de las TIC para mejorar el control de grupo, que fueran significativas para los estudiantes y que estos pudieran generar aprendizajes significativos. Al ver la figura 21 nos podemos dar cuenta que las calificaciones que se ven reflejadas en todos los estudiantes son mayores que los dos cuatrimestres anteriores a este. Además, podemos observar que ya no hay estudiantes que presentaron el examen final ya que todos pudieron exentar.



CampusMorelia
Modalidad Cuatrimestral

Nutrición

Ciclo Escolar: 002019A | Cuatrimestral Enero- Abril 2019

INGLÉS III

Cuatrimstre: 05A

QFB. BENJAMIN ROGELIO HERNANDEZ FLORES

No.	Alumno	Parcial 1			Parcial 2			Parcial 3			Final		Promedio	
		Calif.	Faltas	Folio A	Calif.	Faltas	Folio B	Calif.	Faltas	Folio C	Calif.	Liberación	Calif.	Faltas
1	1017008007	9.5			9.9			10.0					9.8	
2	1017008002	10.0			10.0			10.0					10.0	
3	1018008007	9.3	1		9.3			9.7	1				9.4	2
4	1017008019	9.2	1		9.2	1		9.4	1				9.2	3
5	1017008017	9.6			9.6			9.7					9.6	
6	1017008014	9.7			10.0			10.0					9.9	
7	1017008020	9.2	1		9.5			9.4					9.3	1
8	1017008009	9.5			9.7	1		10.0					9.7	1
9	1018008006	9.3			9.3	1		9.4	1				9.3	2
10	1017008016	9.6			9.7			10.0					9.7	
11	1017008004	9.4			9.4	1		9.6	1				9.4	2

Alumno en recursamiento

NOMBRE DEL PROFESOR

Figura 21. Evaluaciones de la materia de Inglés III.

Calificaciones pertenecientes al grupo de 5A de la licenciatura en Nutrición Humana período Enero – Abril 2019.

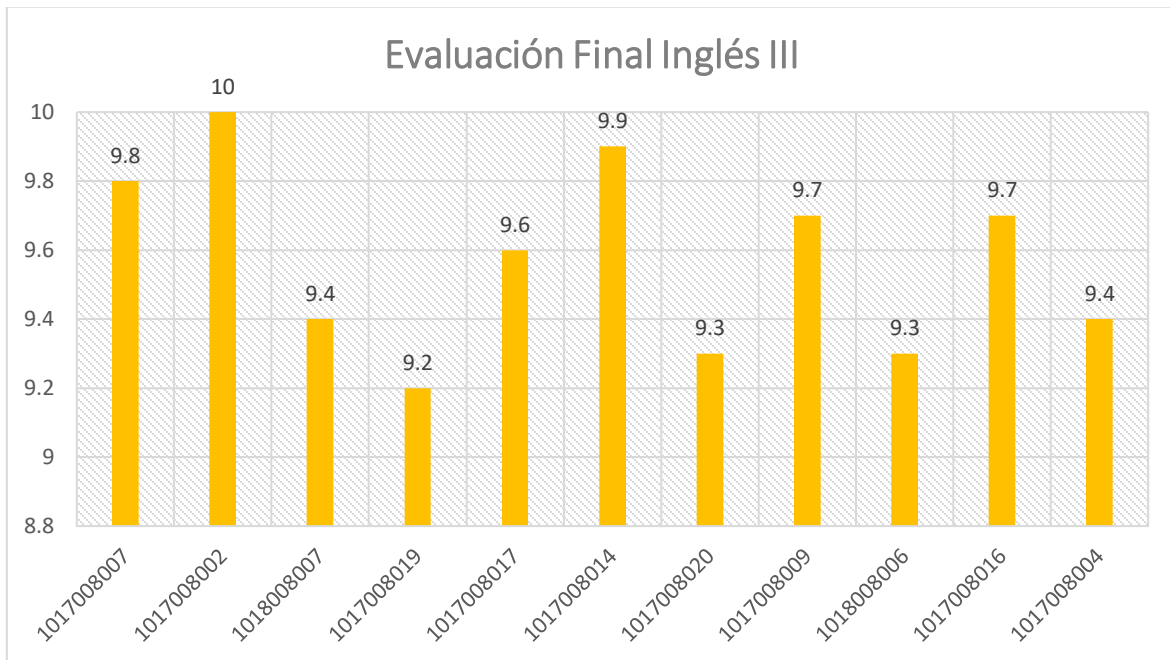


Figura 22. Evaluación final de la materia de Inglés III.

La figura 22 muestra las calificaciones finales de la materia de Inglés III ya para este periodo se implementaron las TIC, se puede observar que el promedio más bajo fue de 9.2 y el promedio más alto fue de 10.

4.6 ENTREVISTA

Uno de los instrumentos de recolección de datos fue la entrevista grabada en formato de audio realizada a los estudiantes, para conocer la perspectivas y comentarios que ellos tenían de la clase y de los avances que ellos tuvieron durante estos tres cuatrimestres que les impartí la materia de Inglés.

La entrevista se encuentra en los anexo II de esta investigación, a continuación se muestran algunos fragmentos de dicha entrevista.

Los cinco alumnos entrevistados se presentaron de manera puntal a la entrevista realizada, se inició la entrevista con una pequeña introducción en donde se les comentaba a los estudiantes que se buscaba rescatar de está, también se dio a conocer algunos de los conceptos que se manejarían en la entrevista y la finalidad de esta.

La entrevista se llevó de manera natural con los estudiantes, es decir, los estudiantes se sintieron con la libertad de expresar su opinión sin sentirse presionados. La entrevista se conformó principalmente de tres tiempos, primero la impresión general del grupo, en segundo lugar el uso de las tecnologías de información y comunicación y finalmente el control de grupo.

De la **impresión general** del grupo se pueden rescatar los siguientes comentarios que confirman los estudiantes entrevistados

E1: *“no éramos muy unidos y siempre tuvimos problemas desde un inicio”*

E2: *“el grupo desde que iniciamos a estudiar se separó por grupitos”*

E3: *“siempre hacíamos lo que queríamos pero el maestro César nos daba nuestras regañadas”.*

Con esto que comentan los estudiantes se puede ver que no solamente en la clase de ingles se presentaba la indisciplina y que está situación de falta de control de grupo se presentaba con otros docentes.

Por la parte del **uso de las tecnologías de información y comunicación**, los alumnos comentaron lo siguiente:

E1: *“¡A mí me encantaron! Pues es que usted sabe que yo soy muy dinámica, muy visual, me gusta mucho ese tipo de cosas, y son maneras en las que aprendo, aprendemos, realmente a mí me gustaba mucho sus clases”*,

E2: *“el uso de Kahoot y de las aplicaciones que utilizamos en su clase me facilitaron mucho el aprender el Inglés”*,

E3: *“me divertía mucho el jugar y utilizar el celular para la clase, porque aprendía más”*

E4: *“siento que nos facilitó mas las cosas el utilizar la tecnología”*

Los alumnos comentan que la clase de inglés fue más dinámica y constructivista cuando se fueron empleando las TIC y que no solo les ayudaba a generar aprendizajes sino que también les ayudaron como grupo para poder mejorar su relación escolar y grupal.

Por último se les cuestionó si habían notado alguna mejoría en mí práctica docente con la implementación con el uso de las tecnologías a los que los alumnos comentaron:

E1: *“las clases mejoraron mucho cuando empezó a meter más actividades como juegos”*

E2: *“yo veía que usted estaba más emocionado y que le gustaban también las actividades que nosotros hacíamos”*

E3: *“nos unió más como grupo y eso se notó, ya que también nosotros mejoramos nuestra convivencia y se veía que usted ya no se estresaba tanto porque ya no hacíamos tanto ruido”*.

Los alumnos comentaron que se había notado una mejoría en la práctica docente desde que había implementado las actividades, haciendo el uso de las TIC y que ellos se sentían más cómodos porque podían utilizar el celular en clase y la computadora también cuando se realizaban actividades.

4.7 ANÁLISIS DE VIDEOS

El uso de esta herramienta como parte de la recolección de evidencias dentro de los resultados, abrió el panorama para el procesamiento de datos. Como se había mencionado en los instrumentos, esta herramienta se utilizó una vez por semana para grabar la práctica docente, observar cómo iban funcionando las estrategias con las actividades implementadas y como estas mismas iban dando resultados de los objetivos planteados.

El análisis de los videos dio resultados diferentes a los esperados, ya que cuando se realizó este análisis, se pudo observar lo siguiente en los estudiantes:

- Los estudiantes presentaban actitudes distintas a las que presentan de forma ordinaria, me pude percatar que cuando ellos se daban cuenta de que estaban siendo filmados, su actitud cambiaba de forma radical, ya en ese momento ellos no actuaban con indisciplina, algunos de ellos se cohibían y no querían que fueran grabados hasta el punto de llegar a esconder su cara con el celular o con libretas.
- Algunos estudiantes cambiaban su forma de ser, ya que se comportaban de manera distinta a lo habitual.
- Se mostraba un cierto sentimiento de acosamiento por parte de la cámara, los estudiantes se mostraban serios y sin el entusiasmo y euforia que mostraban cuando no estaban siendo filmados cuando se realizaban las actividades.
- En varios de los videos se muestra como los estudiantes cambian su tipo de relación de convivencia con sus compañeros, ya que esta cambiaba a lo habitual.

- En algunos vídeos los estudiantes se mostraban emocionados, nerviosos, entusiastas, alegres y hasta preocupados, pero no de manera normal a como lo hacían cuando no estaban siendo filmados, considero que se controlaban o mantenían por estar siendo filmados.

Como se observa en el análisis, se percibe que los vídeos son una buena herramienta para poder observar la práctica docente, pero no para observar el comportamiento de los estudiantes, ya que ellos al momento de darse cuenta de que están siendo filmados o que se les va a grabar, su comportamiento cambia.

Las ventajas que tuvo esta herramienta para la reflexión de mi práctica docente son las siguientes:

- Me pude dar cuenta de la postura que estaba teniendo frente al grupo, la observación tanto de mi postura corporal como de mi postura educativa. Al observar los vídeos me di cuenta de que tenía que mejorar la forma de mi postura corporal y la forma de dirigirme a los estudiantes.
- Otro de los puntos que pude observar fue mi comportamiento hacia los estudiantes, considero que mi comportamiento hacía los estudiantes es adecuado, pero pude observar que me hace falta tomar más liderazgo y firmeza en mis decisiones, que esto es algo que se está trabajando en la actualidad.
- Dentro de mi práctica educativa al realizar algunas actividades de las que fueron planteadas en las estrategias, las instrucciones en 3 de las actividades fueron confusas para los estudiantes y por ello no pudieron llevar de manera adecuada la actividad, este es un punto importante ya que me doy cuenta de que mi desarrollo instruccional debe mejorar.
- Mi identidad ética no se vio en decremento o afectada por los problemas que afectaban al grupo, por lo que cuando se analizaron los vídeos, mi forma de dirigirme a los estudiantes y mi práctica profesional estaban de forma adecuada.
- El dominio de los temas y contenidos que eran presentados a los estudiantes era el adecuado a lo que pensaba o creía y con el análisis pude corroborarlo.

- Mis habilidades digitales e intelectuales se vieron favorecidas por el uso de las TIC como herramientas didácticas y al realizar el análisis de los videos me di cuenta de que efectivamente mi crecimiento es este tema era para mejor.

SEGUIMIENTO DE LA INTERVENCIÓN

Actualmente me encuentro laborando en diferentes licenciaturas de la Universidad Autónoma de Durango, desde la licenciatura en donde se hizo la intervención que fue en Nutrición, hasta las licenciaturas de Gastronomía, Mercadotecnia, Psicología y Administración de Empresas Turísticas.

Para este cuatrimestre los estudiantes ya tuvieran la opción de evaluar a los maestros ellos mismos, ya que antes las evaluaciones docentes las llevaba a cabo cada coordinador de cada carrera haciendo la encuesta a los estudiantes. A continuación, se muestran las evaluaciones pertenecientes al periodo de enero - abril del 2020.

Tabla 12.
Evaluación docente Nutrición enero – abril 2020.

EVALUACIÓN DOCENTE Promedios



Campus	Ciclo Escolar	Escala de Evaluación			
Morelia	Cuatrimstral (Enero - Abril 2020) (102020A)	5 Malo (No)	8 Regular	9 Bien	10 Muy Bien (Si)

Cuatrimstral

Nutrición

Cuatrimstre 05

INGLÉS III

HERNANDEZ FLORES BENJAMIN ROGELIO

No.	Pregunta	Alumnos	Promedio
1	¿Entregó y explicó el programa de la asignatura el primer día de clase?	15	10.00
2	¿Informó al inicio del ciclo sobre los criterios de evaluación del curso?	15	10.00
3	¿Presenta dominio y vincula la teoría y la práctica de la materia que imparte?	15	10.00
4	¿Promueve el uso de herramientas digitales (TICs) en su clase?	15	10.00
5	¿Atiende y resuelve adecuadamente las dudas de sus alumnos?	15	10.00
6	¿Incluye actividades de aprendizaje extracurriculares (talleres, visitas guiadas, conferencias, etc.)?	15	9.533
7	¿Su expresión oral, presentación personal y respeto por los alumnos son los adecuados?	15	10.00
8	¿Tiene habilidad para transmitir sus conocimientos?	15	10.00
9	¿Cumplió al 100% con el programa del curso?	15	9.933
			9.94

Fuente: Universidad Autónoma de Durango.

La tabla 12 muestra la evaluación docente hecha por los estudiantes inscritos en la licenciatura de Nutrición Humana.

Tabla 13.
Evaluación docente Gastronomía enero – abril 2020

EVALUACIÓN DOCENTE
Promedios



Campus	Ciclo Escolar	Escala de Evaluación			
Morelia	Cuatrimestral (Enero - Abril 2020) (102020A)	5 Malo (No)	8 Regular	9 Bien	10 Muy Bien (Si)

Cuatrimestral

Administración de la Gastronomía

Cuatrimestre 02

INGLÉS I

HERNANDEZ FLORES BENJAMIN ROGELIO

No.	Pregunta	Alumnos	Promedio
1	¿Entregó y explicó el programa de la asignatura el primer día de clase?	9	9.778
2	¿Informó al inicio del ciclo sobre los criterios de evaluación del curso?	9	9.778
3	¿Presenta dominio y vincula la teoría y la práctica de la materia que imparte?	9	9.667
4	¿Promueve el uso de herramientas digitales (TICs) en su clase?	9	9.667
5	¿Atiende y resuelve adecuadamente las dudas de sus alumnos?	9	9.556
6	¿Incluye actividades de aprendizaje extracurriculares (talleres, visitas guiadas, conferencias, etc.)?	9	9.111
7	¿Su expresión oral, presentación personal y respeto por los alumnos son los adecuados?	9	9.889
8	¿Tiene habilidad para transmitir sus conocimientos?	9	9.778
9	¿Cumplió al 100% con el programa del curso?	9	9.778
			9.67

Fuente: Universidad Autónoma de Durango.

La tabla 13 muestra la evaluación docente realizada por los estudiantes de la licenciatura en Gastronomía para el cuatrimestre enero - abril 2020.

Tabla 14.
Evaluación docente Mercadotecnia enero – abril 2020

Mercadotecnia				
Cuatrimestre 08				
INGLÉS VI				
HERNANDEZ FLORES BENJAMIN ROGELIO				
No.	Pregunta	Alumnos	Promedio	
1	¿Entregó y explicó el programa de la asignatura el primer día de clase?	1	10.00	
2	¿Informó al inicio del ciclo sobre los criterios de evaluación del curso?	1	10.00	
3	¿Presenta dominio y vincula la teoría y la práctica de la materia que imparte?	1	10.00	
4	¿Promueve el uso de herramientas digitales (TICs) en su clase?	1	10.00	
5	¿Atiende y resuelve adecuadamente las dudas de sus alumnos?	1	10.00	
6	¿Incluye actividades de aprendizaje extracurriculares (talleres, visitas guiadas, conferencias, etc.)?	1	10.00	
7	¿Su expresión oral, presentación personal y respeto por los alumnos son los adecuados?	1	10.00	
8	¿Tiene habilidad para transmitir sus conocimientos?	1	10.00	
9	¿Cumplió al 100% con el programa del curso?	1	10.00	
			10.00	

Fuente: Universidad Autónoma de Durango.

La tabla 14 muestra la evaluación realizada por un estudiante de esta licenciatura, cabe mencionar que solamente hay cuatro estudiantes en total en este cuatrimestre. Los estudiantes no están obligados a realizar las evaluaciones docentes.

Tabla 15.
Evaluación docente Psicología enero – abril 2020

Psicología			
Cuatrimestre 05			
INGLÉS III			
HERNANDEZ FLORES BENJAMIN ROGELIO			
No.	Pregunta	Alumnos	Promedio
1	¿Entregó y explicó el programa de la asignatura el primer día de clase?	10	9.90
2	¿Informó al inicio del ciclo sobre los criterios de evaluación del curso?	10	10.00
3	¿Presenta dominio y vincula la teoría y la práctica de la materia que imparte?	10	10.00
4	¿Promueve el uso de herramientas digitales (TICs) en su clase?	10	9.90
5	¿Atiende y resuelve adecuadamente las dudas de sus alumnos?	10	10.00
6	¿Incluye actividades de aprendizaje extracurriculares (talleres, visitas guiadas, conferencias, etc.)?	10	9.00
7	¿Su expresión oral, presentación personal y respeto por los alumnos son los adecuados?	10	10.00
8	¿Tiene habilidad para transmitir sus conocimientos?	10	10.00
9	¿Cumplió al 100% con el programa del curso?	10	9.90
			9.86

Fuente: Universidad Autónoma de Durango.

La tabla 15 muestra la evaluación docente realizada por los estudiantes a mi práctica docente perteneciente al cuatrimestre de enero – abril 2020.

Estas evaluaciones fueron obtenidas del portal de calificaciones de las Universidad Autónoma de Durango <https://portal.uad.mx/> de mi cuenta personal. En el mismo apartado de la evaluación docente, se encuentran los comentarios que realizaron los estudiantes en dicha evaluación. En la tabla 10 se encuentran los comentarios de los estudiantes de las licenciaturas de Gastronomía, Nutrición y Psicología que hicieron de la práctica docente.

Tabla 16.
Comentarios de la evaluación docente enero – abril 2020

EVALUACIÓN DOCENTE
Comentarios



Campus	Ciclo Escolar
Morelia	Cuatrimstral (Enero - Abril 2020) (102020A)

Cuatrimestral	
Administración de la Gastronomía	
Cuatrimestre 02	
INGLÉS I	
HERNANDEZ FLORES BENJAMIN ROGELIO	
- Excelente maestro	
Nutrición	
Cuatrimestre 05	
INGLÉS III	
HERNANDEZ FLORES BENJAMIN ROGELIO	
- Perfecto	
Psicología	
Cuatrimestre 05	
INGLÉS III	
HERNANDEZ FLORES BENJAMIN ROGELIO	
- El maestro es muy bueno explicando y aclarando dudas y tiene control de clase - Es el mejor maestro de ingles que he conocido. - Es un excelente profesor - Es un gran maestro, exenté su materia pero las veces que he entrado es muy didáctico y hace que el grupo esté muy unido, sus clases son muy divertidas - Excelente profesor!	

Fuente: Universidad Autónoma de Durango.

La tabla 16 muestra los comentarios de la evaluación docente que realizaron los estudiantes de las licenciaturas de Gastronomía, Nutrición y Psicología.

Al revisar las evaluaciones que realizaron los estudiantes, así como los comentarios que dejaron en las evaluaciones, me doy cuenta de que, la implementación de las TIC en las clases de manera cotidiana siguen dando excelentes resultados, ya que los estudiantes lo muestran de manera cuantitativa y cualitativa en las evaluaciones, que realizaron sobre la práctica educativa del docente.

DISCUSIÓN

Hoy en día, el uso de las tecnologías de información y comunicación es más común de lo que era hace 20 años, por lo que se puede visualizar que una parte de la educación se valla a enfocar en un futuro no muy lejano en el uso de la tecnología como fuente para que los estudiantes pueden llevar a cabo de manera satisfactoria los procesos de enseñanza y aprendizaje. Cuando pensé en entrar a esta maestría, tenía una idea muy diferente a lo que quería realizar como trabajo terminal, pero al darme cuenta que el objetivo principal de la misma era mejorar de la práctica docente a todos los docentes interesados en cursarla, me dí cuenta que tenía diferentes áreas de mejora, y una área que necesitaba mucha atención era el control de grupo que tenía en mi práctica docente.

Por lo que se pensó que al utilizar las tecnologías de información sería una mejor manera para mejorar el control de grupo en la práctica docente, ya que se estaba familiarizado con estas y contaba con los recursos necesarios para que se pudieran desarrollar las actividades, además se revisó también que los alumnos y la universidad contaran con los recursos para poder aplicar esta intervención.

Lo primero que se realizó fue caracterizar que tipo de actividades se podían implementar en el salón de clase para que ayudaran a mejorar el control de grupo y que al mismo tiempo se pudieran aplicar para que los alumnos pudieran aprender y divertirse, dentro de estos cometidos, surgieron aspectos en el grupo que también se podían ver beneficiados con el uso de estas actividades.

A continuación se mencionan las actividades que ayudaron a mejorar el control de grupo y con estas a su vez se dividieron para que se pudiera tener un control y revisar que aspectos se podían mejorar de dichas actividades.

6.1 ACTIVIDADES QUE AYUDARON A MEJORAR EL CONTROL DE GRUPO

6.1.1 Con el uso de las TIC

Para conocer las diferencias de trabajo con el uso de las TIC y sin ellas, se muestran las siguientes tablas y graficas que se reportaron de acuerdo con los resultados reportados en la bitácora del docente. Cabe mencionar que conocer las diferencias de uso con y sin las TIC es uno de los objetivos específicos de esta investigación, por lo cual se considera importante hablar del resultado obtenido, ya que pueden mejorar mucho la práctica educativa para cualquier docente que las utilice, no solo como fue en mi caso que si se nota la diferencia de usarlas y de no usarlas en las estrategias ideadas, ya que considero que sería de gran utilidad que los docentes noveles utilizaran las TIC como estrategias para control de grupo y que al mismo tiempo los estudiantes generaran aprendizajes significativos.

Las actividades que se utilizaron para para ayudar a mejorar el control de grupo con ayuda de las TIC se muestran en la tabla 17, además se muestra el porcentaje que demuestra que tan eficientes fueron las estrategias. Por lo consiguiente se reportaron las mejores para trabajar con ellas de manera continua.

Tabla 17.

Actividades con el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el control de grupo

Actividad	Ayudo a mejorar el control de grupo (%)
Adivina la canción	100
Adivina quien	90
Ahorcado	100
Auto-filmaciones	60
Completa la canción	95
Documentales	100
Habla por un minuto	85
Jenga digital	100
Kahoot	100
Karaoke	100

Nudo humano	90
Películas	100
Plataforma universitaria	70
¿Qué escena es?	100
Vamos a bailar	80

Fuente: elaboración propia.

La tabla 17 muestra el porcentaje de las actividades que fueron ideadas con el uso de las TIC para ayudar a mejorar el control de grupo.

Por otra parte, también se trabajaron con actividades que no utilizaron las TIC para saber cuál era la reacción y recibimiento de los estudiantes. La tabla 19 muestra las actividades que se utilizaron y el porcentaje de mejora en el control de grupo. Las actividades registradas recibieron un gran recibimiento, siendo estas algunas de las favoritas de los estudiantes, como “terremoto”.

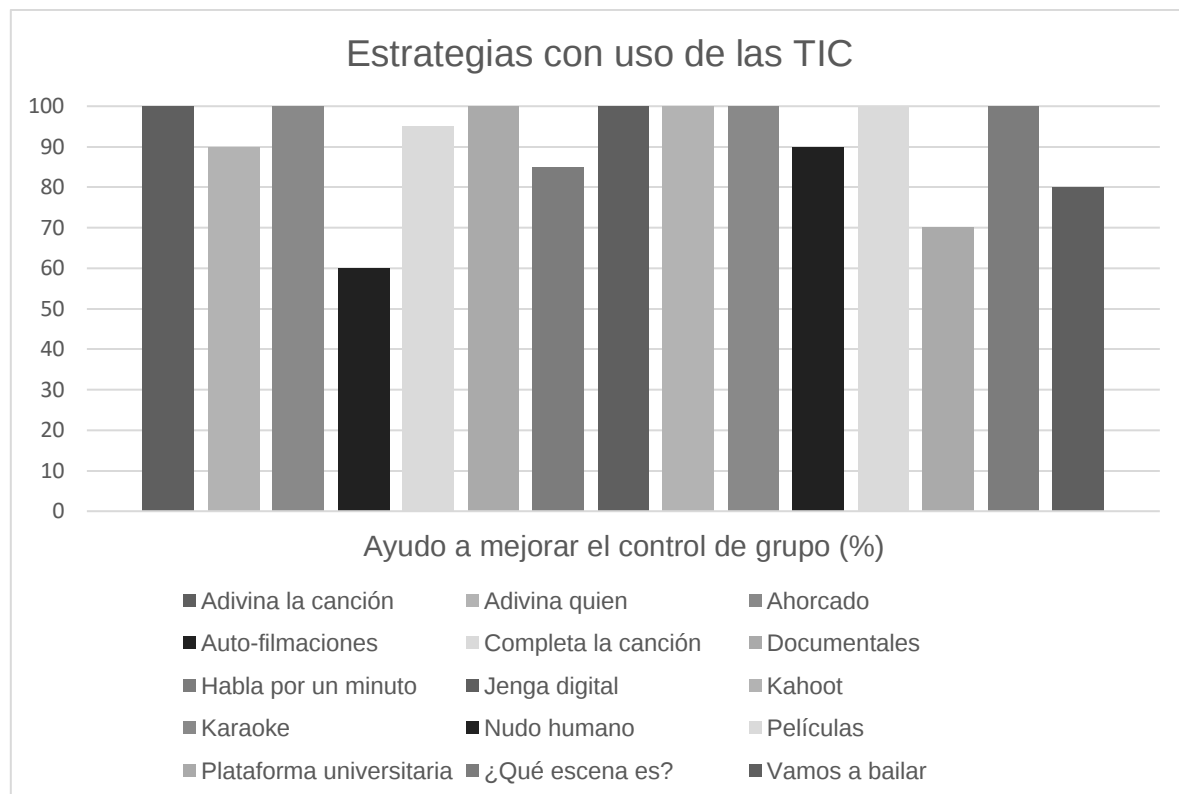


Figura 23. Estrategias que ayudaron a mejorar el control de grupo.

La figura 23 muestra el porcentaje de las estrategias que utilizaron las TIC para mejorar el control de grupo.

6.1.2 Actividades sin el uso de las TIC

Las actividades que se utilizaron sin el uso de las TIC, en su mayoría se utilizaron a fuera del aula de clase, por lo que también abrió el panorama para ver la reacción de los estudiantes cuando no se encuentran en el salón de clase. La mayoría de ellas pidiendo hacer un poco de esfuerzo físico y movimiento en el área a trabajar. Por lo que considero que son buenas actividades para mantener el control de grupo afuera del salón de clase.

Tabla 18.
Actividades sin el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el control de grupo.

Actividades	Ayudo a mejorar el control de grupo (%)
Amigo secreto	80
La lotería	100
Los colores	90
Papa caliente	90
Simón dice	100
Stop	90
Terremoto	100

Fuente: elaboración propia.

La tabla 18 muestra el porcentaje de las actividades que fueron ideadas pero que no utilizan las TIC para ayudar a mejorar el control de grupo.

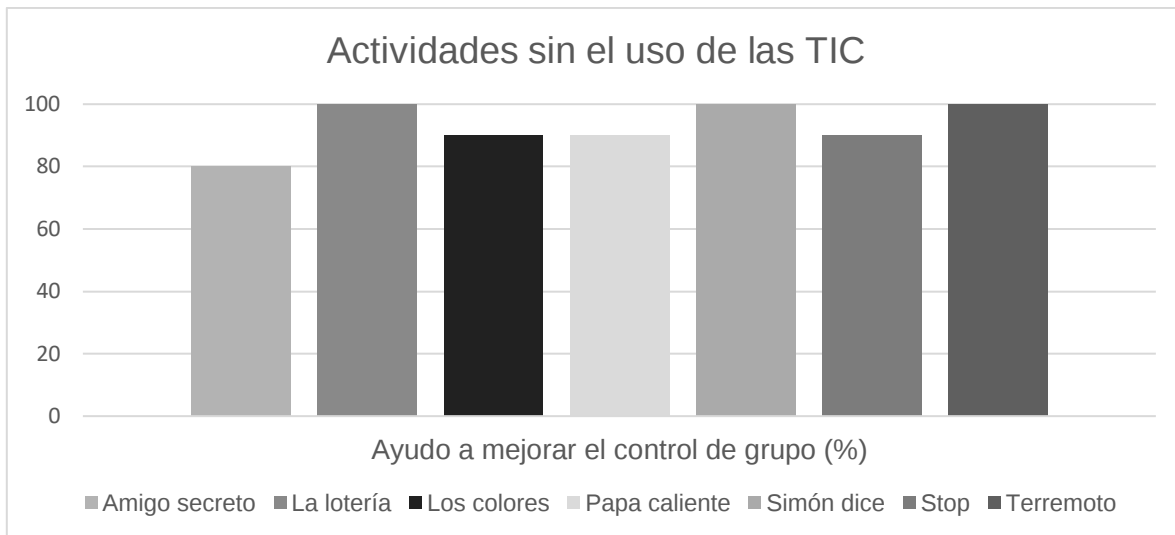


Figura 24. Actividades sin el uso de las TIC para ayudar a mejorar el control de grupo.

En la figura 24 se muestran el porcentaje de las actividades sin el uso de las TIC que se utilizaron para ayudar a mejorar el control de grupo.

6.2 ACTIVIDADES QUE PROPICIARON A MEJORAR EL APROVECHAMIENTO ACADÉMICO

6.2.1 Con el uso de las TIC

Para conocer las diferencias entre las actividades que utilizaron las TIC y las que no las utilizaron, se realizaron diversas evaluaciones, entre las que más se utilizaron fueron las de manera escrita y oral. Esto para saber si las actividades que utilizaron las TIC ayudaban a los estudiantes a mejorar su aprovechamiento académico. Como se revisó en los resultados de las calificaciones de los estudiantes cuando se emplearon de manera completa y cotidiana las TIC se observó que los estudiantes tuvieron calificaciones más altas que las de los anteriores periodos en donde no se implementaron las estrategias con el uso de las TIC.

Tabla 19.
Actividades con el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el aprovechamiento académico.

Actividades	Ayudo mejorar el aprovechamiento académico (%)
Adivina la canción	95
Adivina quien	100
Ahorcado	100
Auto-filmaciones	100
Completa la canción	100
Documentales	100
Habla por un minuto	100
Jenga digital	100
Kahoot	100
Karaoke	100
Nudo humano	90
Películas	100
Plataforma universitaria	90
¿Qué escena es?	100
Vamos a bailar	80

Fuente: elaboración propia.

En la tabla 19 se muestran el porcentaje de las actividades que se utilizaron con las TIC para mejorar el aprovechamiento académico.

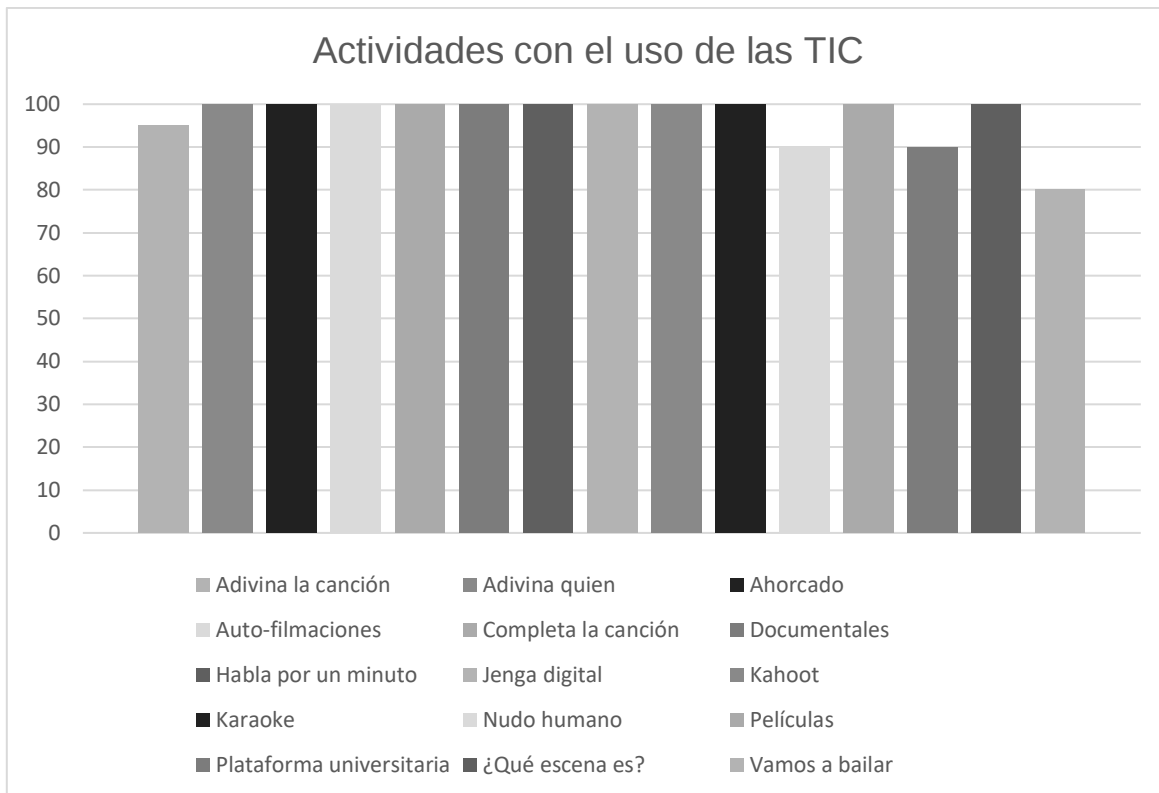


Figura 25. Actividades con el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el aprovechamiento académico.

La figura 25 muestra el porcentaje de las actividades ideadas con el uso de las TIC que ayudaron a generar aprendizajes significativos.

Tabla 20.

Actividades sin el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el aprovechamiento académico.

Actividades	Ayudo a generar aprendizajes significativos (%)
Amigo secreto	80
La lotería	100
Los colores	90
Papa caliente	90
Simón dice	100
Stop	90
Terremoto	100

Fuente: elaboracion propia.

6.2.2 Sin el uso de las TIC

En la tabla 20 se muestran las estrategias que no utilizaron las TIC para ayudar a mejorar el aprovechamiento académico.

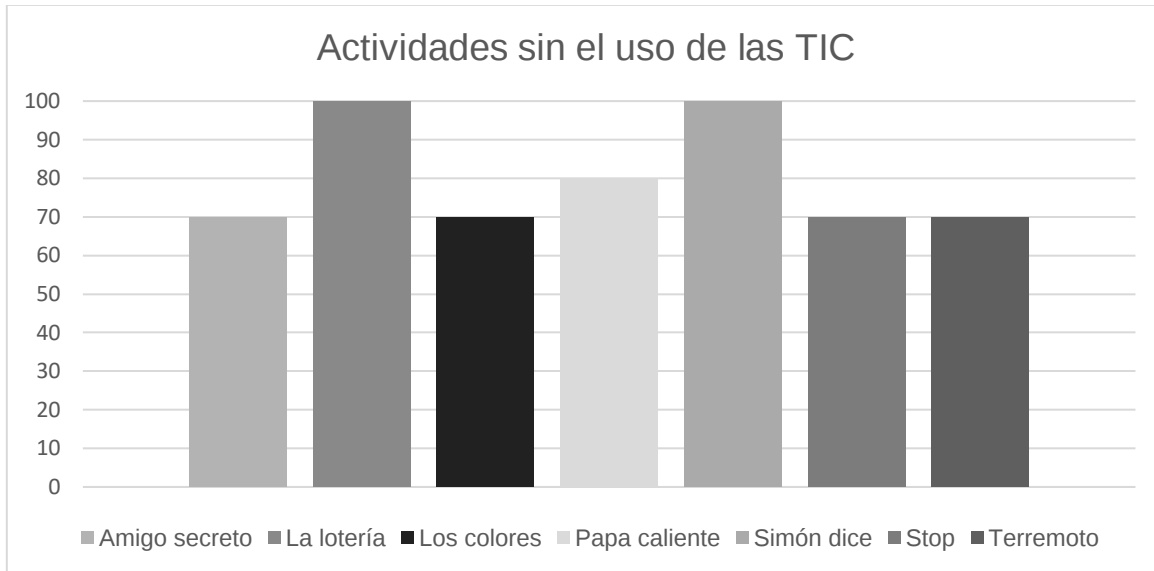


Figura 26. Actividades sin el uso de las TIC que ayudaron a mejorar el aprovechamiento académico.

La figura 26 muestra las actividades que se utilizaron sin el uso de las TIC para que los estudiantes pudieran mejorar el aprovechamiento académico.

CONCLUSIONES

Con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como estrategias didácticas ayudaron a mejorar el control de grupo en la práctica cotidiana. Como docente novel se agrega que es complicado trabajar con grupos de estudiantes de nivel medio superior y superior cuando no se tiene una preparación pedagógica. Pero se pueden buscar alternativas y herramientas que puedan ayudar a mejorar la misma.

El uso de las TIC en ambientes complicados ayuda a mejorar las relaciones interpersonales de los usuarios, esta interacción que se da con las TIC genera ambientes de aprendizaje que ayudan generar al mismo tiempo ambientes de mejor convivencia tanto para el anfitrión, así como para los usuarios.

Para que se puedan generar estos ambientes de convivencia y aprendizaje es importante no dejar a un lado las diferentes líneas de acción que se pueden emplear en un salón de clase para que se puedan llevar a cabo dichos aspectos, estas líneas de acción son la disciplina, la motivación, el implemento de los valores, la cooperación y el autocontrol. Se demostró que al implementar dichas líneas de acción estos aspectos de convivencia y aprendizaje se vieron beneficiados enormemente.

Se pudo observar que la clave para que las clases se den de forma adecuada y fluida se deben de llevar con el uso de una planeación estratégica que sea capaz de modificarse y emplearse en cada momento de la clase, la planeación es fundamental para lograr los objetivos del curso y con ella mejorar la práctica de todo docente.

Por lo que al utilizar una planeación estratégica con secuencias didácticas donde estén presente el uso de las TIC mejora el control de grupo a docentes noveles y docentes experimentados que pudieran tener o presentar alguna situación de conflicto.

Las nuevas generaciones de estudiantes que están hoy en día en las aulas de clase consideradas como generaciones de nativos digitales son un gran reto para la mayoría de los docentes, ya que aún falta preparación en el campo de la tecnología, pero se puede tomar como un punto favorable para poder seguirse preparando en este campo.

La educación hoy en día está cambiando y más con los problemas sociales y de salud que se están presentado, por lo que el uso de las TIC como herramientas educativas de forma presencial y a distancia garantiza un mayor número de resultados positivos para la sociedad educativa.

Por parte del coordinador se recibió una felicitación en donde mencionaba que los estudiantes presentaron más disciplina, fueron más responsable con sus trabajos escolares dentro y fuera del aula, además los estudiantes mencionaron que les gustaría que en el futuro se les impartiera clase de alguna otra materia ya que el programa solo cuenta con tres cuatrimestres de la materia de Inglés.

RECOMENDACIONES

Para mejorar la disciplina y la convivencia entre los estudiantes se necesita ser constante en el aprendizaje y las actividades integradoras como las que propuse, al mismo tiempo buscar más actividades que sean más interés común para los estudiantes que no cuenten con el material necesario para poder desarrollarlas.

Se necesita tener y hacer un reglamento con los estudiantes en donde se integre también a los coordinadores de las diferentes licenciaturas para que estos estén de acuerdo con los puntos que se platearán en dichos reglamentos.

No hay que dejar a lado el liderazgo docente, ya que este tiene que ver mucho en la toma de decisiones de su grupo y la firmeza que este mismo tome con dichas decisiones.

Las actividades lúdicas en adolescentes permiten que estos se encuentren motivados para realizar el trabajo en clase, por lo que se recomienda que este tipo de actividades no se dejen de practicar en un salón de clase aun cuando sea de adultos jóvenes.

REFERENCIAS

- Acosta, R. (2011). *Fundamentos Teóricos para el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación como mediadores en el aprendizaje de la Geografía*. Investigación Libre N°1, Venezuela, Doctorado en Ciencias Humanas, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad del Zulia, Venezuela.
- Aguilar, M. (2012). *Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10 (2), pp. 801-811.
- Albizuri, I., y Medrano, C. (2002). *Identificación y desarrollo de valores en estudiantes universitarios*. Revista de Educación (Madrid). 1-18.
- Arana, S. (2014). *Autocontrol y su relación con la autoestima en adolescentes*. Universidad Rafael Landívar, 106.
- Arbulú, P., y Arbulú, M. (2013). *Nuevos problemas del aprendizaje en la era digital. Competencias digitales y nuevas formas de aprender*. Actualidades Pedagógicas, 1(61), 191-203.
- Area, M., y Bolívar, A. (2000). *Diseño, desarrollo e innovación del currículum*. Síntesis Editorial.
- Bautista, A. y Alba, C. (1997) *¿Qué es Tecnología Educativa?: Autores y significados*. Revista Píxel-bit, nº 9, 4. Disponible en: <http://www.us.es/pixelbit/art94.htm>
- Beach, R., G. Campano, B. Edmiston, & M. Borgmann (2010). *Literacy Tools in the Classroom: Teaching Through Critical Inquiry, Grades 5–12*. New York: Teachers College Press.

Beck, U. (1998) *¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización* (4ª ed.). Barcelona: Paidós.

Beltrán, J. (1995). *Psicología de la educación*. España: Marcombo. Recuperado de:
<https://books.google.com.mx/books?id=AwYlq11wtjIC&pg=PA466&dq=la+importancia+de+la+disciplina+en+el+aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjsgtb0773mAhVBXK0KHdpADu0Q6AEIKTAA#v=onepage&q=la%20importancia%20de%20la%20disciplina%20en%20el%20aprendizaje&f=false>

Beltrán, J., y Bueno, J. (1995). *Naturaleza de las estrategias*. Psicología de la Educación.

Bernal, J., y Calvo, M. L. (2000). *Didáctica de la música. La expresión musical en la educación infantil*. Málaga: Aljibe.

Blanco, A. (2007). *La temprana recepción de Max Weber en la sociología argentina (1930-1950)*. Perfiles latinoamericanos, 15(30), 9-38. Recuperado en 26 de agosto de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-76532007000200002&lng=es&tlng=es.

Breschand, J. (2004). *El documental: la otra cara del cine; [innovaciones técnicas, evolución e la prácticas; puntos de vista múltiples y comprometidos sobre el mundo]* (Vol. 3). Grupo Planeta (GBS).

Cabero, J. (1998) *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. En Lorenzo, M. y otros (coords): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario.

- Cabero, J., Castaño, C. M., Cebreiro, B., Gisbert, M., Martínez F., Morales, J. A. y Salinas, J. M. (2003). Las nuevas tecnologías en la actividad universitaria. *Píxel-Bit*.
- Casassus, J. (1993). *¿Debe el Estado ocuparse aún de la educación?. Análisis desde las dimensiones de la regulación y la legitimación*. Proyecto Principal de Educación en América Latina y el Caribe. Bol, 3.
- Castells, N., Cuevas, I., y Gracia, M. (2005). *Lectura, escritura y adquisición de conocimientos en Educación Secundaria y Educación Universitaria*. Infancia y aprendizaje, 28(3), 329-347.
- Cebrian, M. (1997). *Nuevas competencias para la formación inicial y permanente del profesorado*. *Edutec. Revista electrónica de Tecnología educativa*, (6), a006-a006.
- Chóliz, M. (2005) *Psicología de la emoción: el proceso emocional*. Universidad de Valencia: España.
- Colina, L. (2008). *Las Tic En Los Procesos De Enseñanza-Aprendizaje En La Educación A Distancia*. *Laurus*, 14(28),295-314. ISSN: 1315-883X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=761/76111716015>
- Cubero, C., Abarca A. y Nieto M. (1996). *Percepción y Manejo de la Disciplina en el Aula. Informe de Investigación*. Costa Rica: Instituto para el Mejoramiento de la Educación Costarricense. Universidad de Costa Rica.
- Cukierman U, Rozenhauz J. y Santángelo Horacio (2009). *Tecnología educativa: recursos, modelos y metodologías*. Buenos Aires. Ed. Prentice Hall.

- Dávila, R. J. (1987). *El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica*. Mérida. Talleres gráficos de la ULA.
- Defrance, B. (2003). *Disciplina en la escuela*. (5ª Edición). Francia. Edit. Morata S.L.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategia docente para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. (3era ed.) México, Mc.Graw-Hill
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., y Varela-Ruiz, M. (2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. Investigación en educación médica, 2(7), 162-167.
- Díaz-Barriga, A. (2013). *TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica*. En Revista Iberoamericana en Educación Superior (RIES), México, UNAM-IISUE/Universia, vol. IV, núm 10, pp. 3-21, <http://ries.universia.net/index.php/ries/article/view/340>
- Fernández, J. M. (1998). *Comunicación medida por tecnologías*. Capítulo 3. En CEBRARIAN DE LA SERNA, M.: *Tecnologías de la Información y Comunicación para la formación de docentes*. Ediciones Pirámide. Madrid.
- Ferreira Urzúa, M, A. (2009) *Un enfoque pedagógico de la danza*. Chile. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3237201.pdf>.
- Flores, C. (2009). *Aula de innovación educativa*.
- Fontana, D. (1986) *El control del comportamiento en el aula*. Barcelona, Paidós
- Furlán, A. (1998). *El control de la disciplina en las escuelas*. Unesco. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000116768_spa

García, A. (2008). *La disciplina escolar*. España: Universidad de Murcia.
Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?id=Ut2z-INR6psC&pg=PA16&dq=concepto+de+disciplina&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjx9sDDvrvmAhhVGaq0KHQnwDk0Q6AEINTAB#v=onepage&q=concepto%20de%20disciplina&f=false>

García-Vera, M. P., y Sanz, J. (2009). *La Clínica Universitaria de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid: historia, características y situación actual*.

Gatboton E. & Segalowitz, N. (1988). *Creative automatization: Principles for promoting fluency within a communicative framework*. Revista Tesol Quarterly, 22,473-492.

Gómez, M. Mir, V. y Serrats, M. (2004). *Propuestas de intervención en el aula*. (7ª Edición). España. Edit. NARCEA. S.A.

Goñi, A. (1998). *Psicología de la educación socio personal*. (2ª Edición). España, Edit. Fundamentos.

Gotzens, C. (1986). *La disciplina en la escuela*. Madrid, Pirámide.

Hernández, M. (2007). *La disciplina*. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/25410.pdf>

Hernández, S. (2008). *Liderazgo del docente y relaciones humanas en los centros educativos*. Tesis inédita. Universidad Rafael Landívar. Campus de Quetzaltenango. Facultad de Humanidades. Quetzaltenango, Guatemala.
Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/25410.pdf>

Huertas, J. A. (1997). *Motivación. Querer aprender*. Buenos Aires: Aique.

Juncosa, X y Romaguera, J. (1997) *El cinema*. Art i tècnica del segle XX. Barcelona: Pòrtic Temes.

López, P. (2013). *La disciplina escolar y su relación con el aprendizaje en el área de historia, geografía y economía de los alumnos*. Recuperado: https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/1819/MAE_EDUC_113.pdf

López Dominguez, Hilda, y Carmona Vazquez, Héctor (2017). *El uso de las TIC y sus implicaciones en el rendimiento de los alumnos de bachillerato. Un primer acercamiento*. Education in the Knowledge Society, 18(1),21-38.Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5355/535554765002>

Macías-Mendoza, F. (2017). *Estrategias metodológicas para mejorar las habilidades de speaking y listening en idioma ingles en la escuela de educación básica de universidad laica Eloy Alfaro de Manabí*. Dominio de las Ciencias, 3(4), 588-641. doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v3i4.714>

Martínez, M. (2006). *Aprender y enseñar en los nuevos entornos tecnológicos de la información y de la comunicación*.

Mayoral-Valdivia, P. J. (2016). *Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un colegio en Colima, México*. Tesis de doctorado, Doctorado Interinstitucional en Educación. Tlaquepaque, Jalisco: ITESO.

Mazariegos Mazariegos, M, A. (2017) *Juego de lotería y su incidencia en el aprendizaje de las tablas de multiplicar*. Guatemala. Recuperado de:

<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/09/Mazariegos-Maydeline.pdf>

MINEDUC (2012) *Idioma extranjero Inglés, propuesta curricular, Primero Básico*
Disponible:

http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/articles18984_programa.pdf

Monsalve-Gómez, J. C., y Granada-de-Espinal, L. A. (2013). *Redes sociales: aproximación a un estado del arte*. Lámpsakos, (9), 34-41.

García-Fernández, J. M., Martínez-Monteagudo, M. C., y Inglés, C. J. (2013). *¿Cómo se relaciona la ansiedad escolar con el rendimiento académico?*. Revista Iberoamericana de psicología y salud, 4(1), 63-76.

Nichols, J. (1993): *Unchained melodies: karaoke night and post-colonial community*. Oregon. American Folklore Society.

Pablos Pons, J. (2009). *Historia de la tecnología educativa*. In *Tecnología educativa: la formación del profesorado de la era de internet* (pp. 95-116). Aljibe.

Piaget, J. (1983). *El Criterio Moral en el Niño*. Barcelona: Editorial Fontanella

Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Colombia. Recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Raffino, M. E. (2018). *Concepto de disciplina*. Argentina. Recuperado de: <https://concepto.de/disciplina-2/>.

Reinosos Hernández, F. L. (2000) *Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje*.

- Saavedra, M. (2008). *Diccionario de Pedagogía*. México. Edit. Pax México.
- Salinas, J. (2005). *La gestión de los entornos virtuales de formación*. En Seminario Internacional: La Calidad de la Formación en Red en el Espacio Europeo de Educación Superior.
- San Martín, M. I. (2009). *Educación y Sociedad. Una perspectiva sobre las relaciones entre la escuela y tecnología*. Cuadernos de Educación. N° 57 I.C.E. Universidad de Barcelona. Horsori editorial. Barcelona España.
- Sánchez, E. (2008) *Las tecnologías de información y comunicación (TIC) desde una perspectiva social*. Revista Electrónica Educare, XII: Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114584020_ISSN
- Santos Asensi, J. (1995). *Música española contemporánea en el aula de español* en boletín de ASELE VI, 367-378. Málaga. Recuperado de: http://cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/asele/pdf/06/06_03.pdf
- Santos, I. (2009). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. En EDUTEC, Revista electrónica de tecnología educativa, N°7, noviembre 2009.
- Soubal Caballero, S. (2008). *La gestión del aprendizaje. Algunas preguntas y respuestas sobre en relación con el desarrollo del pensamiento en los estudiantes*. Polis. Revista Latinoamericana, (21).
- Stenhouse, D. (1974). *The evolution of intelligence: A general theory and some of its implications*. Barnes & Noble Books.
- Vaquero Gonzáles, M. (2012) *La canción como recurso didáctico en el aula de lengua extranjera*. Universidad de Valladolid. Recuperado de:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/2099/TFGL%20130.pdf;jsessionid=776D990A4FE0039D67CDAC1BF8B0369B?sequence=1>

Villanueva Ramirez, M., Hernandez Dauajare, L., y Vazquez, M. (2017, October 04). *¿Adivina quién es? Habilidades del Pensamiento*. OER Commons. Retrieved, from <https://www.oercommons.org/authoring/24638-adivina-qui%C3%A9n-es-habilidades-del-pensamiento>.

Yelon, S. L., & Weinstein, G. W. (1988). *La psicología en el aula* (No. 370.15 Y38p Ej. 1 003854). Trillas,.

Yirda, A. (2020). *Definición de Autocontrol*. Recuperado de: <http://conceptodefinicion.de/autocontrol/>.

ANEXOS

Anexo I

Ubicación de la Universidad



Dirección: Av Lázaro Cárdenas 1480, Ventura Puente, 58020 Morelia, Mich.



Anexo II

Diseño de la entrevista

CONTROL DE GRUPO

ENTREVISTA

11/DIC/2019

INTRODUCCIÓN

¡Hola buen día **“estudiante”**! Gracias por aceptar esta entrevista y regalarme un poco de su tiempo, el motivo de esta entrevista es para recabar algunos datos de mi práctica docente en cuestión del punto de control de grupo.

Antes de comenzar con el cuestionario me gustaría comentar de manera general el tema del cual se basarán las preguntas que es control de grupo

El control de grupo es aquel aspecto que trabajan los docentes en su práctica educativa el cual comprende de varios puntos como lo son:

- Mantener el orden y la disciplina en todo momento durante la clase.
- La postura que el docente toma en su práctica educativa.
- Manejo del grupo.
- Respeta el reglamento establecido por el docente de inicio a fin de cuatrimestre.
- El control de trabajos adentro y fuera del salón de clase, como lo son las tareas, trabajos escolares, plataforma, etc.
- Armonía de trabajo grupal.

Cabe recalcar que fui su maestro durante tres cuatrimestres los cuales fueron mayo-agosto 2018, sep- dic 2018 y enero- abril 2019. Continuando con su entrevista las preguntas son:

1 ¿Cómo percibió el control de grupo en el primer cuatrimestre que iniciamos con la materia de inglés I?

- 2.- En el segundo cuatrimestre ya casi al finalizar el mismo, que empezamos a implementar las tecnologías como Kahoot en las clases y también algunos juegos con tecnologías ¿Cómo se sintió con ellas?
- 3.- ¿Cómo percibió el control de grupo con la implementación de Kahoot en el segundo cuatrimestre?
- 4.- Para el último cuatrimestre, cuando se llevó acabo la implementación completa de las tecnologías como Kahoot en todas las semanas, videos, canciones, documentales, películas, juegos con música, juegos en el patio, etc. ¿cómo se sintió con la implementación de estas dinámicas y estrategias?
- 5.- ¿Cómo percibió el control de grupo con la implementación de todas estas dinámicas y estrategias con las Tecnologías?
- 6.- ¿El utilizar Kahoot y las herramientas tecnológicas en las clases ayudo como crear aprendizajes significativos?
- 7 ¿El utilizar las Tecnologías le ayuda a aprender el inglés de manera positiva?
- 8.- ¿Qué recomendaciones tiene para el teacher Benjamin para mejorar en su práctica docente?
- 9.- ¿Qué comentarios tienes de las clases de inglés?

Anexo III

Estrategias con uso de las TIC

Sesión de Kahoot



Adivina Quién



Adivina la Canción



Exposición cultural



Amigo secreto



Estrategias sin el uso de las TIC

Nudo Humano



Anexo IV

Tabla 21.

Ejemplo de la bitácora del docente

Lugar: Morelia, Michoacán	Escuela: Universidad de Durango
Profesor: Benjamin Rogelio Hernandez Flores	Fecha: 22/Enero/2019
Sesión: 3era	Período: 5to cuatrimestre
Asignatura: Inglés III	Tema: Comparative adjectives

Inicio: El grupo se encuentra ya desesperado porque es la segunda semana de clases y todo el día han tenido corrido de clases, por lo que algunos tienen hambre y otros ya quieren que se acabe la clase ya que es la última y es la 1:00 pm.

Al iniciar la clase les comento de donde soy, se sorprenden todos ya que pensaban que era originario de Morelia, pero les digo que soy de Zitácuaro y les cuento de manera rápida un poco de mí, para después preguntarles de donde son y esto les pone de muy buen humor ya que la mayoría quiere comentar de donde es y hablar un poco de su lugar de origen.

Desarrollo: Al cuestionarles que es un adjetivo, muchos de ellos no recuerdan o no dan la respuesta que yo esperaba, hasta que les empiezo a dar algunos ejemplos y empiezo a describirlos de manera detallada, es así como comienzan a recordar.

La clase se va dando de manera adecuada ya que el tema es sencillo de entender. Comenzamos a revisar la estructura gramatical, así como también la forma de conjugar la forma de los adjetivos en comparativos.

Me doy cuenta de que Bella está muy impaciente y le pregunto qué, que le pasa, a lo que me contesta que ya se quiere ir, porque va a ver en la tarde a su novio, pero tiene que pasar al centro a comprar algunas cosas.

Al poner algunos ejercicios algunos no recuerdan las reglas de conjugación por lo que tuve que explicar de nuevo las reglas con otros ejemplos más significativos para ellos.

Ya que realizan los ejercicios que les indiqué, les proyecto unas imágenes con personajes atractivos tanto para las chicas como para los chicos para captar más su atención. Los ejercicios de speaking los llevan de manera muy satisfactoria ya que logran transmitir la idea del tema. Me siento muy satisfecho de que si lo pudieran lograr de manera correcta.

Cierra: Para finalizar les digo que vamos a realizar un Kahoot de comparative adjectives, a lo que les pone muy feliz, noto que Bella se pone muy atenta para jugar la partida, les pido que pongan nicknames de caricaturas ya que todos tenemos alguna favorita y el Kahoot tendrá caricaturas. La partida se lleva de forma adecuada.

Jair le empieza a decir cosas a Luz Arelia ya que ella va ganando y él va en segundo lugar, le comento a Jair que se comporte con su compañera.

Por último, les dejo tarea a lo que reniegan porque ya tenían mucha que les habían dejado de Microbiología.

Fuente: elaboración propia.