



La Revista oaxaqueña de tecnología educativa DidacTIC surge como iniciativa del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca ante la necesidad de contribuir en la distribución del conocimiento en temas de Tecnología Educativa, con el objetivo de compartir aprendizajes de nuevos enfoques educativos internacionales y nacionales, así como experiencias y saberes de la comunidad educativa estatal.

DidacTIC se publica con los siguientes propósitos:

- Ser sitio de diálogo entre la comunidad educativa estatal para proponer estrategias didácticas que incorporen el uso de la tecnología educativa con el fin de fortalecer el ámbito de aprendizaje.
- Ser un espacio para la difusión de conocimientos, aprendizajes y experiencias en temas relacionados al uso de la tecnología en educación.
- Tener una visión local, nacional e internacional de las nuevas prácticas educativas y motivar al diseño de nuevas estrategias didácticas que propicien el mejor aprovechamiento escolar.
- Publicar artículos que contribuyen a la innovación y al desarrollo de competencias digitales de docentes y estudiantes del siglo XXI, privilegiando la calidad y rigor académico de las y los mismos.
- Los textos que se eligen para ser publicados abordan temas relevantes y originales que enriquecen las prácticas docentes en los Centros de Trabajo.

DIRECTORIO

Director General del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca
Lic. Francisco Felipe Ángel Villarreal

Dirección editorial

Ing. Higinio Carrasco Serrano,
Director de Tecnologías Educativas

Coordinación editorial

L.C.E. Magaly Liliana Ramírez López

Diseño Editorial

L.D.G. María Teresa López López

Consejo Editorial

M.E. Ismael María Burone de León
M.T.C.A. Erik Germán Ramos Pérez

Revisión

Departamento Editorial-UPFE.

DidacTIC Revista Oaxaqueña de Tecnología Educativa, año 2, núm. 3, junio 2020, es una publicación periódica electrónica cuatrimestral publicada por la Dirección de Tecnologías Educativas del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca con domicilio en calle Cerezos No. 117, Col. del Bosque, Santa María Ixcotel, Santa Lucía del Camino. Oaxaca, C.P. 71228, página web: www.ieepo.oaxaca.gob.mx. ISSN: en trámite.

El contenido de los artículos publicados es responsabilidad de cada autoría y no representa el punto de vista del IEPEO. Se autoriza cualquier reproducción parcial o total de los contenidos o imágenes de la publicación, incluido el almacenamiento electrónico, siempre y cuando sea sin fines de lucro o para usos estrictamente académicos, citando invariablemente la fuente sin alteración del contenido y dando los créditos autorales.

▶ ÍNDICE

- ▶ 2 Editorial
- ▶ 4 Estrategias educativas para seguir aprendiendo en tiempos de pandemia
- ▶ 10 Capacitación digital para docentes
- ▶ 16 La Radio Escolar en Oaxaca, un espacio sonoro de conocimientos
- ▶ 23 Herramientas web para docentes
- ▶ 32 Tecnología educativa
- ▶ 35 ¿Sabías qué?
- ▶ 38 Un día hermosamente amarillo
- ▶ 41 Reto TIC





ESTRATEGIAS EDUCATIVAS PARA SEGUIR APRENDIENDO EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Ante las circunstancias y necesidades que se presentan en el campo educativo, resultado de la suspensión de labores presenciales por la pandemia de COVID-19 en los centros escolares, los gobiernos y la comunidad educativa han dado respuesta de atención para poder cubrir los contenidos curriculares y cerrar el ciclo escolar 2019-2020.

APRENDE EN CASA

A través de la Secretaría de Educación Pública (SEP), el gobierno federal, de manera adaptativa, puso en marcha la estrategia Aprende en casa, la cual integra recursos educativos que se transmiten a través de televisión abierta, radio e Internet, con el fin de poder llegar a las distintas poblaciones del país.

GOOGLE: PROPUESTA INTEGRAL FRENTE AL COVID-19

En alianza con la empresa en internet y tecnologías Google, la SEP implementó la Estrategia de educación a distancia: transformación e innovación para México. Propuesta integral frente al COVID-19. Dicha estrategia, convocó a supervisores, supervisoras, personal directivo y docente a integrarse para poder tener acceso a herramientas de Google de manera gratuita y permanente, así como a contenidos curriculares

desarrollados por la Red magisterial¹. Indudablemente las herramientas de Google contenidas en la G Suite², así como el proceso formativo desarrollado por Google para docentes es muy valioso, pues contribuye a acercar al profesorado y estudiantado a un ambiente virtual de aprendizaje que permite la interacción, la generación de recursos educativos, facilita la evaluación, así como la gran ventaja de disponer de un aula virtual con contenidos específicos del grado escolar que se imparte, además de contar con almacenaje de contenido ilimitado; todo de manera ubicua, sincrónica (en tiempo real) y asincrónica (en tiempo diferido). Como parte de la oferta, se entrega a las y los docentes inscritos, así como a cada estudiante, una cuenta exclusiva para uso ilimitado.

ESTRATEGIA DIGITAL SEGUIMOS FORMANDO, SEGUIMOS APRENDIENDO

En el marco de las diversas acciones establecidas por el Gobierno de México para contener y prevenir el contagio del COVID-19, a través del Acuerdo número 02/03/20 emitido por la SEP, así como de la Jornada Nacional de Sana Distancia, el Gobierno del Estado, a través del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca (IEEPO), desarrolló el sitio web Estrategia digital Seguimos formando, seguimos aprendiendo³, en el que puso a disposición de docentes, estudiantes y madres y padres de familia una serie de contenidos y actividades educativas de apoyo a la educación que desarrollaron los representantes de los distintos niveles de educación básica pública, así como la Unidad de Educación Normal y Formación Docente, bajo la coordinación de la Subdirección General de Servicios Educativos del IEEPO.

Estas actividades, con fundamento pedagógico, fueron desarrolladas con apego a los planes y programas de estudio, a partir de una selección de contenidos digitales multimedia y la promoción del desarrollo integral de las y los estudiantes oaxaqueños.

1 Red Magisterial es un proyecto de Edilar, S.A. de C.V, empresa cuyo compromiso con el magisterio mexicano por casi 30 años está cimentado en los proyectos educativos que emprende y apoya. En esta red social pueden participar los diversos actores del sistema educativo (docentes, directivos, alumnos y padres de familia) de habla hispana de todo el mundo. Más información en <https://www.redmagisterial.com>

2 G Suite para educación es un paquete de herramientas diseñadas para permitir el proceso formativo, como Gmail, Drive, Calendario, Documentos, Hojas de cálculo, Presentaciones, Formularios, Jamboard, Sites, Google Meet, Grupos, Vault y Classroom. Disponible en: https://edu.google.com/intl/es-419/products/gsuite-for-education/?modal_active=None

3 Disponible en <https://estrategiadigital.ieepo.gob.mx/apps/principal>

Para dicha estrategia, la Unidad de Educación Inicial desarrolló actividades para lactantes (0-18 meses), con el objetivo de establecer vínculos afectivos entre padres, madres, hijas e hijos y para favorecer su desarrollo psicoemocional; asimismo, propuso actividades para fomentar el acercamiento a la lectura en la primera infancia y con ello fortalecer la confianza y seguridad de niñas y niños de 18 meses a 3 años de edad.

Por su parte, la Unidad de Educación Preescolar, realizó una serie de sugerencias didácticas para que madres y padres de familia pudieran realizar junto a sus hijas e hijos, las cuales les permitirían desarrollar la motricidad gruesa, el pensamiento lógico matemático, así como el manejo de sus emociones.

A la par, la Unidad de Educación Primaria diseñó actividades de reforzamiento de las asignaturas de Español y Matemáticas para todos sus grados escolares.

En cuanto a la Unidad de Educación Secundaria, invitó a las y los estudiantes a realizar una investigación sobre las grandes pandemias que han atacado a la humanidad y a entregar una monografía, una historieta o un ensayo según el grado escolar que cursan.

La Unidad de Educación Indígena diseñó actividades para las y los estudiantes de esta modalidad, considerando el reforzamiento de contenidos de las asignaturas en Español, Matemáticas y Lengua indígena. Estas actividades se colocaron en archivos





imprimibles para facilitar su elaboración en comunidades donde existe baja conectividad.

Además, con el propósito de trabajar en conjunto y convivir a través de actividades lúdicas, la Unidad de Educación Física realizó la propuesta de juegos organizados y juegos de mesa para que en familia, las y los estudiantes de preescolar, primaria y secundaria pudieran mantener la calma y evitar el estrés.

En el mismo sentido, la Unidad de Educación Normal y Formación de Docentes del IEEPO propuso el uso del servicio de almacenamiento en línea de Google Drive para ofrecer a docentes y estudiantes acceso a algunas herramientas de utilidad para continuar con la formación educativa durante las semanas de contingencia.

Cabe resaltar que todos los niveles de educación básica de Oaxaca se unieron y se sumaron a la tarea de aprovechar los recursos digitales existentes, así como de crear nuevos, con la finalidad de promover la continuidad del aprendizaje haciendo uso oportuno de la tecnología.

Además, como parte de la misma estrategia digital, la Dirección de Tecnologías Educativas (DTE) puso a disposición de la comunidad educativa distintas secciones:

Conoce más acerca del coronavirus: donde se presenta información pertinente para prevenir el contagio y conocer algunas estrategias que permiten abordar el tema con niñas, niños y adolescentes de Oaxaca en el cuidado de su salud física y emocional.

Herramientas para docentes: ofrecen orientaciones acerca de herramientas digitales que se encuentran disponibles en la web de manera gratuita y que facilitan la comunicación y la colaboración y fortalecen el aprendizaje del estudiantado, haciéndolo más dinámico, flexible y significativo.

Ciberseguridad: sección donde se invita y se proporcionan herramientas a madres, padres de familia y tutores para que orienten a sus hijas e hijos a realizar un uso seguro, responsable y provechoso de Internet, con el fin de proteger su seguridad, principalmente en estos momentos donde el uso de los dispositivos y de la web aumentó.

Aula de Aprendizaje Digital 2.0: repositorio de aplicaciones desarrolladas y recopiladas por la DTE con enfoque educativo, mismas que funcionan como herramientas de apoyo docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación básica.

Guelaguetza de Aprendizajes: Atlas digital del estado de Oaxaca: plataforma web desarrollada por la DTE como



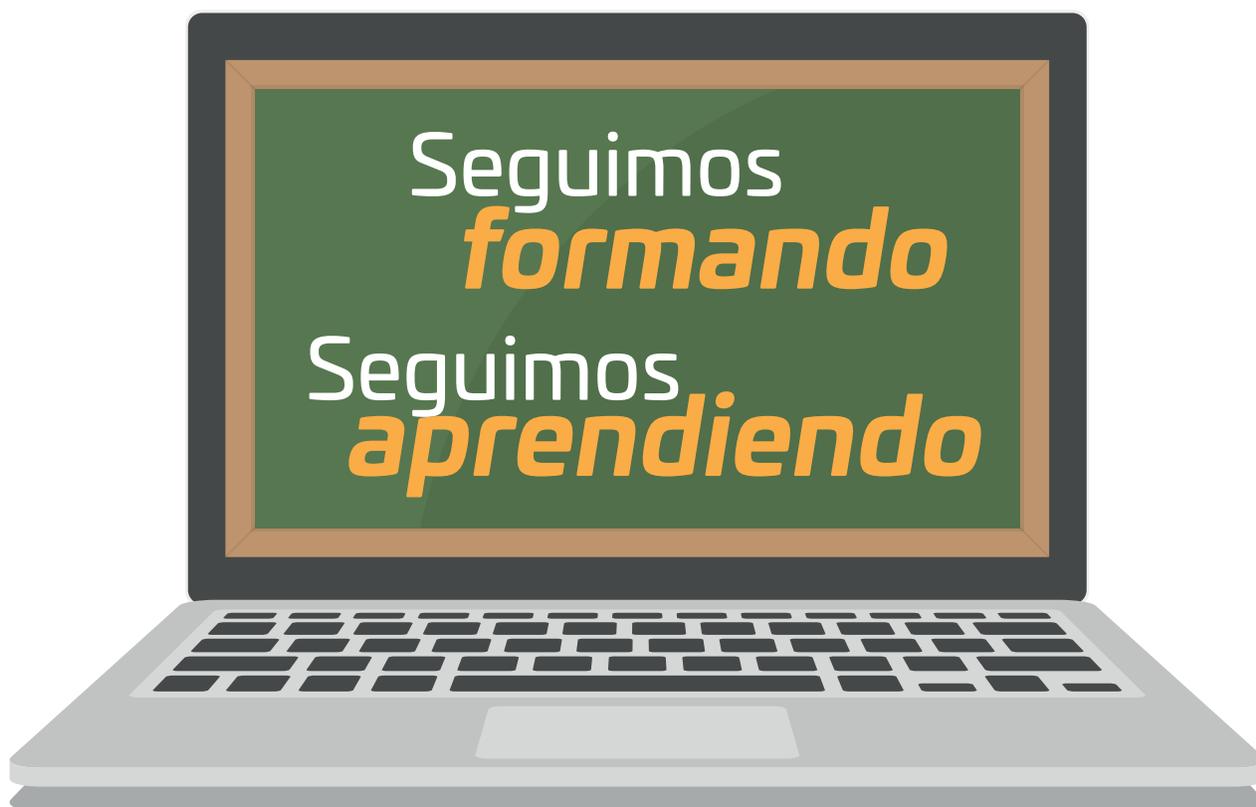
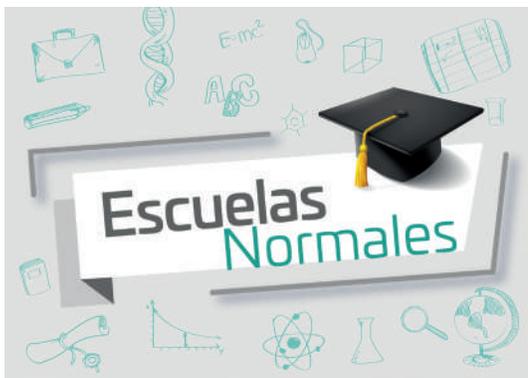


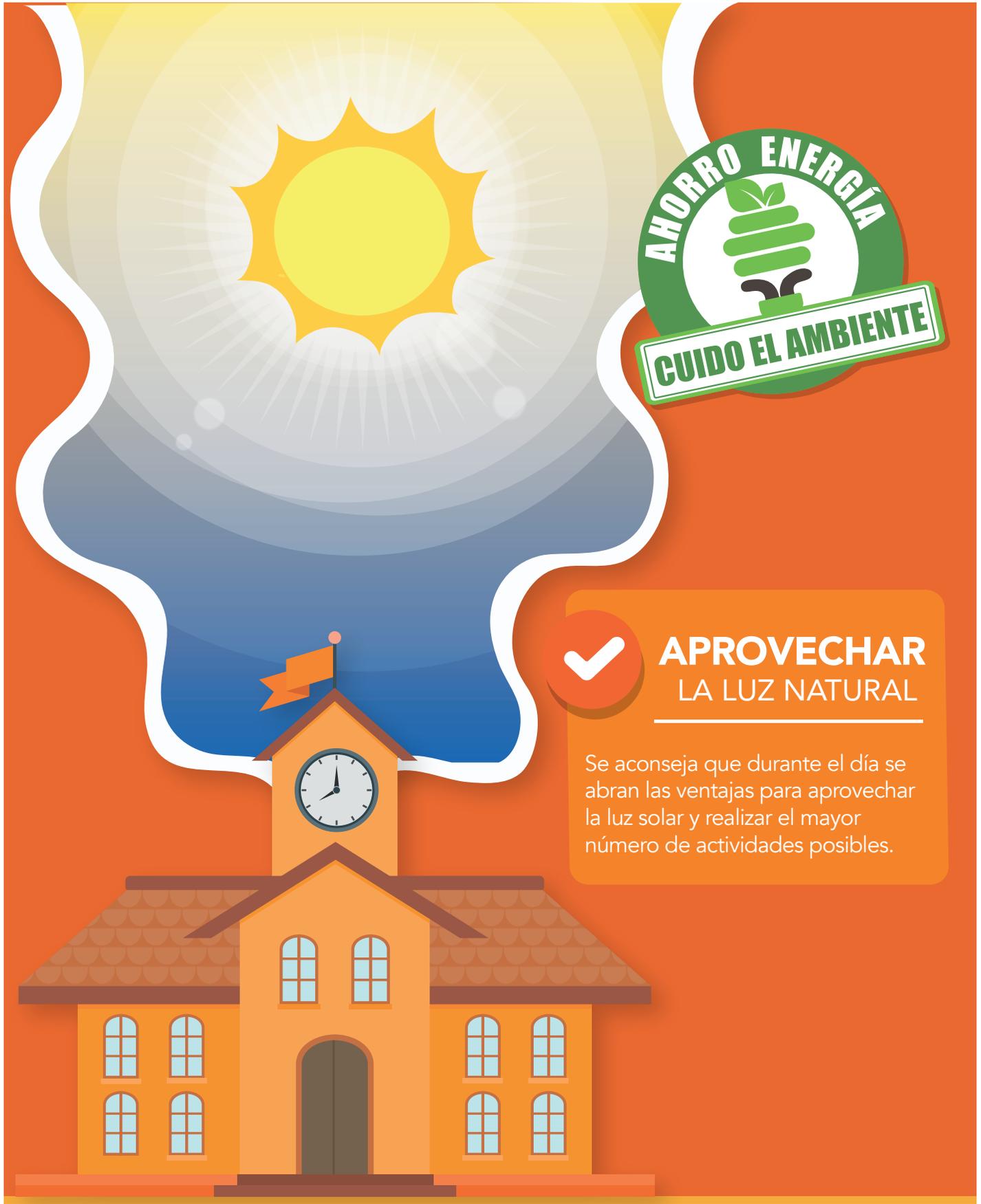
un punto de encuentro de la comunidad educativa estatal, donde docentes, estudiantes, tutores y tutoras contribuyen generando recursos educativos relacionados con el contexto estatal y las asignaturas de primaria y secundaria.

DidacTIC. Revista oaxaqueña de tecnología educativa: publicación electrónica que tiene el objetivo de contribuir en la distribución del conocimiento en temas de tecnología educativa.

Colección «Árbol» del Instituto Nacional Electoral: propuesta literaria del Instituto Nacional Electoral para niñas, niños y adolescentes, que ayuda a promover el gusto por la lectura y en temas de formación ciudadana y valores democráticos.

Cabe destacar que, ante una situación como la que se presenta actualmente, no solo en nuestro estado sino a nivel nacional y mundial, y que altera los distintos sectores sociales, el sector educativo, sin disponer previamente de un plan educativo para una emergencia nacional, como lo es en este momento la pandemia de COVID-19, utilizó los recursos disponibles e implementó el uso de las tecnologías de la información y comunicación al alcance para una atención inmediata.





APROVECHAR LA LUZ NATURAL

Se aconseja que durante el día se abran las ventanas para aprovechar la luz solar y realizar el mayor número de actividades posibles.



CAPACITACIÓN DIGITAL PARA DOCENTES

CLAUDIA HUEZCA DOMÍNGUEZ

Licenciada en Administración de Empresas, responsable del Departamento de Capacitación a Docentes de la Dirección de Tecnologías Educativas del IEEPO.

En la docencia la capacitación constante es necesaria para lograr que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean los adecuados, por los tiempos que actualmente vivimos la interacción digital es un punto obligatorio en todos los niveles educativos. Por ello, conocer el mayor número de herramientas que puedan ayudar a la formación del alumnado, facilitará el desempeño docente de manera óptima dado que, el aprendizaje constante es la base fundamental para el crecimiento personal y profesional. Por lo anterior, es importante no tomar a la ligera la actualización e invertir en nuevos aprendizajes.

De acuerdo con Chiavenato (2007) en Introducción a la teoría general de la administración, la capacitación brinda beneficios como los siguientes:

- Ayuda al individuo para la toma de decisiones y solución de problemas.
- Alimenta la confianza, la posición asertiva y el desarrollo.
- Contribuye positivamente en el manejo de conflictos y tensiones.
- Forja líderes y mejora las aptitudes comunicativas.
- Sube el nivel de satisfacción con el área de trabajo.
- Permite el logro de metas individuales.
- Desarrolla un sentido de progreso en muchos campos.
- Elimina los temores a la incompetencia o la ignorancia individual.

Para las y los docentes, capacitarse en una era digital puede suponer un riesgo con el cual no se encuentren cómodos, debido a que su formación ha sido técnico-instrumental;



por ello, la formación en las TIC ha sido relevada por la auto-percepción de destrezas o confianza en el uso de ciertas aplicaciones, además, la brecha generacional entre personal docente y alumnado es muy significativa, las generaciones actuales son consideradas nativas digitales porque están rodeadas de todo tipo de tecnología (Internet, teléfonos inteligentes, redes sociales), lo cual tiene fuertes implicaciones educativas y deja en rezago el proceso educativo de las y los docentes. Por ello, es de vital importancia que el sistema educativo se encuentre capacitado para la utilización y aprovechamiento de las herramientas tecnológicas que se ofrecen actualmente.

La capacitación digital en la vida de la o el docente es de vital importancia, pues les permite hacer una retrospcción personal y un esfuerzo de adaptación, formación



y actualización en el desarrollo de sus conocimientos, de tal forma que se genere un modelo adecuado que ayude en la formación apropiada de entornos virtuales de aprendizaje para nativos digitales, facilitando el desarrollo de contenidos. La incorporación de la tecnología educativa en las escuelas se debe enfrentar con valor y determinación.

¿Por qué es necesaria la capacitación digital?

Como afirma la Comisión Europea «La revolución digital ha abierto grandes oportunidades para mejorar la calidad, la accesibilidad y la equidad de la educación», pues reduce barreras sociales y permite que las personas puedan aprender en cualquier lugar y en cualquier momento de forma individual y flexible.

En esta era digital existen un sinnúmero de estrategias para capacitarse sin excusas, dos formas de aprender a distancia son a través de los Massive Open Online Course (MOOC) y los Learning Management Systems (LMS), por sus siglas en inglés, así podemos encontrar diferentes plataformas educativas que son accesibles y gratuitas.

Los MOOC son cursos masivos y gratuitos en línea, cuya creación de conocimientos se basa en establecer conexiones, entre mayor sea el número de nodos, mayor información y aprendizajes. Los MOOC cuentan con una estructura que incluye evaluaciones para garantizar el aprendizaje y no requiere la presencia física en el aula, por lo que es necesario contar con equipo de cómputo y una conexión a internet. El alcance del curso se puede seguir desde cualquier ordenador, con materiales accesibles y de manera gratuita.

LAS PLATAFORMAS MOOC MÁS UTILIZADAS SON:

1.- Coursera: Cuenta con cursos de las más prestigiosas universidades de Estados Unidos, así como de Universidades Latinoamericanas.

2.- edX: Fue fundada en 2012 por la Universidad de Harvard y el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), incorpora cursos de las mejores universidades del mundo y se puede obtener un diploma certificado.

3.- Udemy: Es una tienda virtual de enseñanza y aprendizaje global que conecta a estudiantes de todas partes con la mejor enseñanza del mundo e incorpora la posibilidad de crear cursos en esta plataforma.

4.- Google Classroom: Formación del uso básico de Google Classroom con un formato muy flexible y masivo, se adapta a las distintas situaciones de quienes participan y está dirigido a profesorado de cualquier nivel educativo, tiene la opción de crear grupos de trabajo, tareas o lecciones, realizar trabajos colaborativos, controlar y dar seguimiento de calificaciones, grabar videos y acceder a material en YouTube.

Por su parte, las LMS son plataformas que ayudan a crear aulas virtuales en donde se puede compartir material, organizar los resultados de las y los participantes y la efectividad de los cursos que se crean. Esta plataforma puede ser de mayor utilidad en el área educativa, pues se puede llevar un registro de las calificaciones del alumnado, mejorando con ello el seguimiento de aprendizaje.

PLATAFORMAS LMS MÁS UTILIZADAS :

1.- Moodle: Cuenta con una amplia comunidad que se actualiza constantemente, su estructura se basa en concepción constructivista del aprendizaje por lo que también puede constituir un aprendizaje presencial.

2.- Canvas: Fácil de utilizar al crear contenidos y poder incluir enlaces a otros recursos, se pueden utilizar rúbricas de evaluación.

3.- Chamilo E-Learning & Collaboration Software: Incluye funciones sociales, su curva de aprendizaje y su interfaz son más amigables, mejora su usabilidad en dispositivos móviles.

4.- Evolcampus: Es una plataforma con código en la nube y con un sistema de pago económico y flexible, crea cursos con grupos definidos para no generar muchas plataformas, cuenta con la posibilidad de GoToMeeting para impartir clases en directo, no existen actividades y funcionalidades apropiadas para metodologías de aprendizaje como los sistemas colaborativos.

Al tener los recursos educativos a nuestro alcance se nos permite acrecentar nuestra formación de manera más ágil y práctica.



En la **Dirección de Tecnologías Educativas** del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca tenemos el compromiso con el personal docente y administrativo de las instituciones públicas de nuestro estado para cumplir sus metas de capacitación, otorgándoles las herramientas necesarias que les brindaran una mejor preparación para el desempeño de sus actividades. A través de los siguientes cursos:

- Habilidades computacionales básicas.
- Curso básico de Excel.
- Aplicaciones para elaborar recursos didácticos.
- Construcciones dinámicas con GeoGebra para la enseñanza de las Matemáticas.
- ¡A Programar! Una introducción a la programación con Scratch.
- Robótica educativa.
- Asesorías en Google Classroom.

Para mayor información,
comunicarse a los teléfonos
5137002 y 5133645
y al correo electrónico
dtecursosonlinea@ieepo.gob.mx.
Nos ubicamos en la calle Cerezos,
núm. 117, col. Del Bosque, Santa
María Ixcotel, Santa Lucía del
Camino, Oaxaca, Oaxaca.
C.P. 71228.



AHORRO ENERGÍA
CUIDO EL AMBIENTE



DESCONECTAR
CELULAR Y LAPTOP CUANDO
YA ESTÉN CARGADOS

El cargador del teléfono celular o la laptop es uno de los dispositivos que suele dejarse conectado al tomacorriente, aún cuando no es utilizado.



LA RADIO ESCOLAR EN OAXACA, UN ESPACIO SONORO DE CONOCIMIENTOS

VERÓNICA ARLET VICTORIA VELASCO

Mixteca, proactiva y feliz.
Productora de radio y televisión,
ponente y tallerista. Creadora y
responsable del Departamento de
Radios Escolares de la Dirección
de Desarrollo Educativo del IEEPO.
Colaboradora de la UNICEF en la
producción de series radiofónicas
educativas. Licenciada en Ciencias
y Técnicas de la Comunicación,
especializada en Producción
Audiovisual Educativa y Cultural
por el Centro de Entrenamiento de
Televisión Educativa y
la Agencia Internacional
de Japón.



En el estado de Oaxaca las radios escolares son un espacio educativo donde niñas, niños y adolescentes de nivel educativo básico son protagonistas y, a la vez emisores del mensaje educativo. La finalidad de emplear un medio de comunicación como herramienta didáctica es, por un lado, que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y por otro, su uso para ejercer su derecho a la libre expresión.

Cabe señalar que la enseñanza de los medios de comunicación en la educación básica de nuestro estado, es poco aprovechada, debido a varios factores, como por ejemplo: la especialización de las y los docentes en el tema, el suministro del equipamiento en los centros educativos, la capacitación y actualización constante para el manejo de los softwares correspondientes, entre otros aspectos que de alguna manera condicionan su uso. Sin embargo su implementación, sería una alternativa para la trasmisión de conocimientos a los escolares, ampliando su capacidad de análisis activo y crítico ante la emisión y recepción de mensajes educativos.

Ante este panorama, en el año de 2012, se propone la creación del Departamento de Radios Escolares, en un inicio dependiente de la Coordinación de Educación Básica

y Normal y actualmente de la Dirección de Desarrollo Educativo del IEEPO.

Por esta razón, este Departamento surge con la finalidad de llevar la enseñanza de los medios de comunicación a las escuelas de nivel básico del estado, creando radios escolares de excelencia, capacitando, evaluando y dando seguimiento a la comunidad educativa para la operatividad de estas en sus instituciones y puedan emplearla como una herramienta didáctica, que les ayude a reforzar el conocimiento, a partir de una experiencia innovadora.

El Departamento de Radios Escolares del IEEPO propone como estrategia didáctica la formación de radios en instituciones educativas para que a través de procesos y metodologías se enriquezca la labor docente de cara a la nueva cultura cada vez más inmersa en la producción y consumo de imágenes y sonidos. Es así que la radio escolar pretende ser la fuente conceptual que aclare las interrogantes, que complemente y ejemplifique con las diversas experiencias la transmisión del conocimiento por medio de ella.

Por su propia naturaleza la radio posee características técnicas, expresivas, psicológicas y sociales que están por encima de las cualidades de otros medios.

A pesar de la creación de nuevas tecnologías en comunicación, la radio sigue siendo preferida por el público: «por sus bajos costos en todas sus facetas, por su sencilla operatividad, por la calidez de su expresión que estimula la imaginación, como sólo este medio lo logra, por la relación



que guarda desde la perspectiva psicológica como instrumento sonoro y la percepción auditiva humana y por último por lo extenso de su desempeño, donde la radio es el único medio que no discrimina sectores dentro de la escala social y cultural de cada país»¹

Así pues, siendo la radio escolar una herramienta que facilita al personal docente una oportunidad de incursionar en la enseñanza de los medios en escuelas primarias y secundarias del estado de Oaxaca para que niños, niñas y adolescentes complementen su proceso de enseñanza-aprendizaje.

LA RADIO ESCOLAR ES UNA HERRAMIENTA DIDÁCTICA QUE COMPLEMENTA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Crear estaciones radiofónicas escolares en las instituciones educativas surge con el objetivo de transmitir contenidos pertinentes y relevantes para el desarrollo intelectual, cultural, artístico, económico y social desde y para la comunidad estudiantil y, por ende, de la propia localidad, desarrollando la expresión oral, la creatividad e imaginación, el pensamiento crítico, la habilidad en la lectura y la investigación

1. Velasco, Ugalde Enrique.

El guion de radio y su producción, Manual. UAM.



científica para producir programas radiofónicos educativos.

Las y los estudiantes conocen y practican el proceso de producción de radio, conceptos básicos, formatos y géneros, lenguaje y guion radiofónico y, por supuesto, sobre grabación, edición, posproducción y transmisión en vivo, labor donde apoya e imparte el personal capacitado del Departamento de Radios Escolares, para que la radio sea como tal, una radio realizada por jóvenes y para jóvenes.

Con las experiencias prácticas vividas en las ocho radios escolares que se han formado y a las que se les da seguimiento, se ha constatado que la transmisión del conocimiento ha sido innovador para cada estudiante que se ha involucrado en el proceso de producción radiofónica.

La comunidad educativa ha experimentado y obtenido un aprendizaje significativo con el traslado del conocimiento a la radio, ya que investiga, elabora guiones, redacta textos, ejerce su derecho a la libre expresión al emitir sus propias opiniones, realiza entrevistas, reportajes, foros, campañas sociales para prevenir la violencia, aborda te-



mas de interés respecto a su edad como el noviazgo, la prevención de embarazos en adolescentes, la alimentación adecuada, la salud física, la salud emocional y sexual, la concientización en la prevención de riesgos en caso de desastres (educación en emergencias), entre otros temas. Los contenidos curriculares del plan de estudios, son la prioridad de la radio escolar, mismos que han salido del

aula para rebasar fronteras, gracias a la magia del arte sonoro.

Las radios escolares formadas y atendidas por el Departamento de Radios Escolares en el Estado de Oaxaca son:

“**Radio Desafío**”, de la Escuela Secundaria *José María Bradomín* en la Colonia Las Flores, de la ciudad de Oaxaca.

“**Radio JTB**”, de la Escuela Secundaria *Jaime Torres Bodet*, de la localidad de San Lorenzo Cacaotepec.

“**Radio Joven 108**”, de la Escuela Secundaria Técnica núm. 108, en la Colonia del Maestro, de la ciudad de Oaxaca.

“**Radio Mundo Azul**”, de la Escuela Secundaria *Moisés Sáenz Garza*, en el centro de la ciudad de Oaxaca.

“**Radio Coyote**”, de la Escuela Secundaria Técnica núm. 121, de la localidad de San Bartolo Coyotepec.

“**Radio 177**”, de la Escuela Secundaria Técnica núm. 177, en el Fraccionamiento Álamos de la ciudad de Oaxaca.

“**Radio Constitución**”, de la Escuela Secundaria Constitución, de Ciudad Ixtepec, en la región del Istmo de Tehuantepec.

“**Radio Victoriano A. Flores**”, de la Escuela Primaria *Victoriano A. Flores* de la comunidad de Santa Martha Apasco, Etna, Oaxaca.



Finalmente y para cerrar lo referente a esta experiencia didáctica, comparto de manera textual un fragmento de John Pungente, S. J. del proyecto de Comunicaciones de los Jesuitas de Toronto, Canadá, quien realizó una investigación a cerca de la enseñanza de los medios en todo el mundo y encontró siete elementos cruciales para la implementación de la educación audiovisual en las escuelas, mismos que dejan una reflexión para las y los docentes activos e innovadores en el proceso de enseñanza:



1. El profesor tiene que querer enseñar acerca de los medios en la clase.
2. La administración educativa debe apoyar los programas.
3. Las instituciones de formación del profesorado deben tener capacidad y tomar medidas políticas que permitan formar a los profesores los conceptos de la alfabetización audiovisual.
4. Las autoridades educativas locales, deben ofrecer oportunidades progresivas al profesorado en ejercicio.
5. Deberá haber asesores de apoyo para los profesores y que establezcan redes de comunicación con estos.
6. Profesores y alumnos deben de disponer de recursos de educación audiovisual.
7. Deben crearse grupos de apoyo preferiblemente dirigidos por los profesores que organicen talleres y conferencias, difundan noticias sobre educación audiovisual y desarrollen los currículos²

Para la mayoría de las y los educadores en México, la educación tradicional prevalece y la inclusión de medios, excepto el libro de texto en el aula, es la herramienta más utilizada. No obstante, con las experiencias vividas en las escuelas participantes de las Radios Escolares del IEEPO, hemos observado que las actitudes del personal docente y el alumnado hacia el uso de los medios en la educación, resultan ser cada vez más positivas.

² Pungente, John J.S. The Second Spring: Media Education in Canada's Secondary Schools in *education Media International* (Diciembre 1989:202).



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Kaplún, Mario. *Producción de programas de radio: el guión, la realización*. Editorial Ciespal, Col. Intiyan. Quito Ecuador. 1978.
- McLeish, Robert. *Técnicas de creación y realización en radio*. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid. 1985.
- Río Aparicio, Pedro. *La radio en el diseño curricular*. Bruño. Madrid. 1990.
- Bazalgete, Cary, *Los medios audiovisuales en la enseñanza primaria*, Morata, Madrid, 1989.
- Charles M., y Orozco G. *Educación para los medios: una propuesta integral para maestros, padres y niños*. ILCE-UNESCO. México, 1992.
- Hernández Rojas, Gerardo. *Paradigmas en psicología de la educación*. Editorial Paidós. México. 1999.
- Aparici, Roberto. *La educación para los medios de comunicación*, Antología. SEP-ILCE-UPN, México. 1997.
- Velasco, U., Enrique. *El guión de radio y su producción*, Manual. UAM. [Sin imprimir].

La barrera principal y que la mayoría de docentes expone, para la incursión de una radio escolar en una institución educativa, es la falta de tiempo tanto para alumnado como para docentes responsables del funcionamiento de la misma, puesto que se requiere de inversión del mismo para la formación, capacitación y seguimiento en producción y selección de contenidos.

Para dichas actividades, se emplearían horas extras no contempladas dentro de las horas-clase preestablecidas. Sin embargo, quienes han participado y continúan haciéndolo se comprometen, con gran interés y destinan un espacio de su tiempo para esta labor puesto que han notado los beneficios que aporta en el aprendizaje de su alumnado, el uso de este medio.

Como Departamento de Radios Escolares, aunque cuenta con poco personal, tiene toda la disposición y compromiso de asesorar y capacitar a las escuelas de educación básica que quieran usar la radio en sus centros escolares. Nada es pretexto para implementarla como una herramienta didáctica, pues contribuye en el desarrollo de habilidades, de la imaginación y creatividad, de las expresiones orales, del fomento a la lectura, de la investigación y trabajo en equipo, a una comunidad educativa que da vigor a un medio que se convierte en un instrumento valioso para la transmisión sonora del conocimiento.

Para mayores informes sobre este Departamento se puede acudir a la calle de Argentina núm. 206, en la colonia América Sur, en la ciudad de Oaxaca o llamar al teléfono (951) 5168971 o escribir un correo electrónico a dde.ieepo.oaxaca@gmail.com



DESCONECTAR APARATOS CUANDO NO SE UTILICEN

Se les conoce como “vampiros energéticos” y son todos los equipos que sus pantallas digitales permanecen encendidas (en modo stand-by).



HERRAMIENTAS WEB PARA DOCENTES

La situación que se vive a nivel internacional ante la pandemia del COVID-19, coloca a la educación frente al reto de hacer uso de la tecnología, aprovechar sus bondades de manera adecuada, fortalecer las habilidades docentes y asumir que las exigencias educativas del siglo XXI requieren de docentes que innoven y creen contenidos educativos digitales.

Por esta razón, y con el objetivo de brindar apoyo a las maestras y maestros del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca, en esta sección recomendaremos algunas herramientas que se encuentran disponibles en la web de manera gratuita, las cuales facilitan la comunicación, la colaboración y, al mismo tiempo, fortalecen el

aprendizaje del estudiantado haciéndolo más dinámico, flexible y significativo.

COMUNICACIÓN

En el mundo digital existen diversas aplicaciones para mantener una comunicación segura entre el estudiantado, docentes y padres y madres de familia. Estas aplicaciones facilitan el encuentro de manera sincrónica (en tiempo real) a través de mensajes directos, llamadas de audio o video, además, permiten compartir archivos, presentaciones o visualizar la pantalla de quien las utiliza. Asimismo, existen aplicaciones que de manera asincrónica (en tiempo diferido) permiten gestionar el envío de mensajes privados, recordatorios o asignaciones de actividades.



SKYPE

Es una aplicación o programa que se puede instalar en una computadora o teléfono móvil para comunicarse con personas de cualquier parte del mundo por medio de llamadas, videoconferencias y mensajería instantánea. Además, tiene la posibilidad de compartir cualquier tipo de archivo con los contactos de manera gratuita.

<https://education.skype.com>



HANGOUTS

Esta aplicación permite mantener conversaciones entre dos o más personas usuarias a través de mensajes, llamadas de voz o video de manera gratuita. Es posible compartir fotografías, archivos o pantallas.

<https://hangouts.google.com>



ZOOM

Es una plataforma que permite realizar videoconferencias, chatear e impartir webinars de forma rápida y sencilla. Con esta herramienta se pueden hacer videollamadas, concertar reuniones y entrevistas con estudiantes, colegas de trabajo, entre otros.

<https://zoom.us>



REMINDE: COMUNICACIÓN SEGURA

Es una aplicación para el sistema operativo Android. Ofrece a docentes una forma sencilla y segura para enviar mensajes o SMS (Short Message Service) a estudiantes, madres y padres de familia. Docentes o personal administrativo pueden enviar recordatorios, asignaciones, tareas, evaluaciones o mensajes motivadores directamente a los teléfonos de estudiantes y tutores. El envío de mensajes es seguro porque los números de teléfono se mantienen confidenciales. Las y los docentes pueden ahorrar tiempo mediante el envío unidireccional de anuncios u optar por una comunicación por chat personalizada con una o un solo estudiante, tutor o tutora. Con Remind, es más fácil mantenerse informados fuera de la clase.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.remind101>

COLABORACIÓN

El aprendizaje incrementa cuando se realizan actividades colaborativas que permiten sumar esfuerzos para fortalecer el proceso educativo. El aprendizaje en grupo y guiado a través de entornos virtuales de aprendizaje favorece la solución de problemas, la construcción de proyectos innovadores, aumenta la productividad, el desarrollo personal, se asumen roles y aumenta el sentido de pertenencia. Por ello, invitamos a explorar las plataformas educativas que permiten gestionar y promover el aprendizaje de manera significativa.



PADLET

Plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audios, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, a manera de post-its.

<https://es.padlet.com>



CLASSDOJO

Es una aplicación segura y simple para docentes, personas tutoras y estudiantes. Las y los docentes pueden utilizar esta aplicación para dar a sus estudiantes retroalimentación de comportamiento positivo y gestionar sus clases, mientras que las madres y padres de familia pueden revisar el progreso de sus hijos o hijas en la escuela. La aplicación integra informes y favorece una administración fácil del aula, sincronizando la información en todos los dispositivos en los que se utilice.

<https://www.classdojo.com/es-mx/?redirect=true>



EDMODO

Plataforma educativa que permite administrar un aula digital, involucrando a las y los estudiantes de manera segura, simple y gratuita. A través de esta herramienta se pueden compartir materiales de clase y hacer que el aprendizaje sea accesible desde cualquier lugar. Además, las actividades pueden sincronizarse con los tutores o tutoras para que se mantengan al tanto de los avances.

<https://new.edmodo.com/?go2url=%2Fhome>



GOOGLE CLASSROOM

Esta herramienta gratuita de Google permite gestionar clases en línea, crear documentos, compartir información en diferentes formatos, agendar reuniones y realizarlas virtualmente. Las y los usuarios podrán acceder desde cualquier dispositivo a las clases, apuntes o tareas asignadas.

<https://classroom.google.com>



BLACKBOARD

Es una plataforma que integra un ambiente sólido de enseñanza y aprendizaje en línea. Se caracteriza por administrar un conjunto de herramientas que permiten desarrollar cursos virtuales, específicamente, impartir y distribuir contenidos que se encuentran presentados en diversos formatos (texto, sonido, video y animación), realizar evaluaciones en línea, llevar a cabo el seguimiento académico de las y los alumnos participantes, asignar tareas y desarrollar actividades en ambientes colaborativos.

<https://www.blackboard.com/es-lac>

A P R E N D I Z A J E

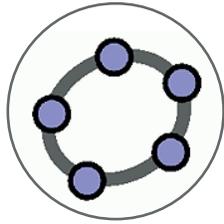
El contexto educativo actual ofrece múltiples recursos digitales que propician la motivación de niñas y niños por aprender. En esta sección colocamos distintos recursos que, además de fortalecer los aprendizajes, permiten el desarrollo de habilidades digitales.



KAHOOT!

Herramienta muy útil para profesorado y estudiantado, pues permite aprender y repasar conceptos de forma entretenida de manera virtual, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también dispone de espacios para la discusión y debate.

<https://kahoot.com>



GEOGEBRA

Software de matemáticas para todo nivel educativo. Reúne dinámicamente geometría, álgebra, estadística y cálculo. GeoGebra, con su libre agilidad de uso, congrega a una comunidad vital y en crecimiento de todo el mundo, ya que dinamiza el estudio, armoniza lo experimental y lo conceptual para experimentar una organización didáctica y disciplinar que cruza las matemáticas, las ciencias, la ingeniería y la tecnología.

<https://www.geogebra.org/>



KHAN ACADEMY

Khan Academy ofrece ejercicios de práctica, videos instructivos y un panel de aprendizaje personalizado que permite a las y los estudiantes aprender a su propio ritmo, dentro y fuera del salón de clases. Abordan las matemáticas, la ciencia, la programación de computadoras, la historia, la economía y más.

Su misión con las matemáticas es guiar a estudiantes desde el jardín de niños hasta el cálculo, por medio de una tecnología novedosa y adaptable que identifica las fortalezas y las debilidades en el aprendizaje.

<https://es.khanacademy.org/>



SCRATCH

Con Scratch se pueden programar historias interactivas, juegos y animaciones, así como compartir creaciones en línea con otras personas de la comunidad. Scratch ayuda a niñas, niños y jóvenes a aprender a pensar de forma creativa, a razonar sistemáticamente y a trabajar colaborativamente, las cuales son habilidades esenciales para la vida en el siglo XXI.

<https://scratch.mit.edu/>



MUNDO PRIMARIA

El portal cuenta con una extensa sección de cuentos para niños y niñas en distintos formatos como texto, audio o interactivos; dibujos para colorear; infografías; imágenes y vídeos educativos. Así mismo, presenta fichas para imprimir, tanto para educación inicial como para primaria, están agrupadas por edad, asignatura y área temática por lo que facilita el acceso al material educativo que más interese. Abarca desde las matemáticas, español o inglés de primaria hasta ejercicios de grafomotricidad y lectoescritura para los pequeños y pequeñas de inicial, así como fichas para aprender a contar.

<https://www.mundoprimaria.com/>



KHAN ACADEMY KIDS

Aplicación educativa en el área de inglés para niñas y niños de 2 a 7 años. Abarca materias básicas como alfabetización temprana, lectura, escritura, lenguaje y matemáticas. Cuenta con actividades interactivas, libros, videos animados, juegos y lecciones creativas que cautivan la atención de los niños y niñas.

<https://learn.khanacademy.org/khan-academy-kids/>



QUIZIZZ

Es una web/app permite aprender y repasar conceptos de forma entretenida de manera virtual, como si fuera un concurso, además se pueden crear cuestionarios online y que el alumnado pueda responder a manera de juego de forma directa, como tarea o de manera individual.

<https://quizizz.com/>



RED ESCOLAR

Portal educativo del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa que tiene como objetivo ser un modelo pedagógico que abre espacios de comunicación y colaboración entre quienes conforman la comunidad educativa. Asimismo, permite potenciar las capacidades de aprendizaje en un ambiente virtual para los estudiantes y proporcionar espacios para la participación de las familias y la comunidad en los procesos educativos, así como contribuir a perfeccionar los recursos humanos, que son la mayor riqueza del país y su principal fuerza de desarrollo.

<https://redescolar.ilce.edu.mx/index.php/recursos-educativos>



DISCOVERY EN LA ESCUELA

Discovery en la Escuela es un proyecto de responsabilidad social de Discovery Networks Latin America/Us Hispanic Networks. Dispone de múltiples recursos audiovisuales, infografías, desafíos y webinars, así como sugerencias didácticas que permitirán fortalecer los conocimientos de las y los estudiantes.

<https://discoveryenlaescuela.com>



PROYECTO SANTILLANA

Santillana, durante el periodo de la pandemia por COVID-19 ofrece acceso de manera gratuita el entorno virtual de Santillana Proyectos, una propuesta articulada sobre la metodología del trabajo por proyectos que desarrolla la creatividad, la curiosidad y la colaboración potenciando el aprendizaje del alumnado.

Para ello, han habilitado un usuario y una contraseña de acceso común a todas las webs. Usuario: santillana, contraseña: santillana.

<https://proyectos.santillana.com>



PRUEBAT.ORG

Plataforma educativa que fortalece conocimientos y habilidades cognitivas indispensables para aprender a lo largo de la vida. Brinda contenidos educativos de calidad y sin costo a estudiantes, docentes, madres y padres de familia. Ofrece un entorno en el que usuarios y usuarias aprenden a su propio ritmo y, a manera de juego, obtienen recompensas virtuales por su desempeño. Contiene cursos, cuestionarios gamificados¹ y notas relacionadas con áreas como matemáticas, ciencias, lenguaje y comunicación, habilidades digitales, innovación educativa, creatividad y pensamiento lógico.

<https://pruebat.org/>

1 La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la dinámica de los juegos al ámbito educativo con el fin de crear experiencias positivas de aprendizaje a través de la motivación y la diversión, promoviendo la interiorización del conocimiento.



APAGA

COMPUTADORAS O UTILIZA LA CONFIGURACIÓN "EN REPOSO" CUANDO NO ESTÉN EN USO

Puedes hacer una gran diferencia al revisar las configuraciones de las computadoras y al hacer algunas cosas simples cuando las computadoras no estén en uso.



TECNOLOGÍA EDUCATIVA

IVÁN ALEJANDRO
PÉREZ OROZCO

Ingeniero
en sistemas
computacionales,
profesor de
matemáticas,
instructor de
robótica educativa
y colaborador
de la DTE.

Para poder entender de forma práctica lo que es la Tecnología educativa, basta con observar los aparatos electrónicos, así como dispositivos y redes de comunicación, entre otras tecnologías que se están usando en estos días de plena pandemia para que las y los estudiantes de los diferentes niveles educativos continúen con su aprendizaje.

Herramientas tecnológicas hay muchas y cada docente ocupará la tecnología que mejor se adecúe a sus prácticas. Para poder lograr los aprendizajes esperados en el estudiantado, algunos utilizarán plataformas como WhatsApp, Facebook, podcast, Moodle, videos, audios, presentaciones, documentos, correo electrónico, televisión o hasta la misma radio, que no necesita de Internet para funcionar.

Sin querer, el rol de las y los docentes, así como de las madres y los padres de familia han cambiado, por una parte, el profesorado dejó de estar frente a grupo para convertirse en una persona facilitadora de conocimientos, adaptándose al uso de las herramientas, estrategias y medios para lograr los aprendizajes esperados en el alumnado, por otra parte, madres, padres o personas tutoras se convirtieron en compañeros, compañeras, guías, facilitadores o facilitadoras, cómplices de aciertos



y errores que, junto con sus hijas e hijos, día a día se superan en esta modalidad de educación.

Todos los gobiernos de los países del mundo hacen su mejor esfuerzo, buscan a través de la tecnología educativa el medio para continuar, mejorar y transformar la educación, así como desarrollar habilidades referentes al siglo XXI, sustentados en los organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) que apoyan y fortalecen estos recursos o herramientas basadas en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Muchas de las tareas de investigación son realizadas a través de una computadora o dispositivos móviles con conexión a Internet, aunque en algunos casos, el uso de estos dispositivos está siendo condicionado dentro del aula de clases, ya que pueden distraer al estudiantado, por lo que se requiere desarrollar habilidades digitales

para manipularlos con un propósito de aprendizaje específico.

El alcance de estos recursos es sorprendente, imaginen el impacto que puede tener la publicación de alguna buena idea, experiencia o proyecto realizado a través de estas herramientas tecnológicas, donde las y los estudiantes elaboren y compartan sus propuestas en un blog, y estas puedan ser vistas por millones de estudiantes alrededor del mundo y puedan comentarlas, y colaborar promoviendo de esta manera el aprendizaje significativo.

La tecnología educativa se ha convertido en una aliada de maestras y maestros, todas estas herramientas y recursos pueden servir de apoyo en algún momento de su clase y de su vida diaria, son alternativas y siempre habrá un recurso para cada tema.

Los expertos dicen que tenemos que preparar a los y las estudiantes para trabajos que aún no existen, entonces surge una pregunta:

¿Qué conocimiento, habilidades y tecnología necesitan dominar las y los estudiantes para desempeñarse en esos trabajos?

Se entiende que la tecnología educativa es el medio para mejorar la calidad en la educación, pero cumplir con este objetivo concreto siempre estará sujeto por el entorno, la comunidad, la escuela, el profesorado y el contexto en el que viven las y los estudiantes al poder otorgarles la posibilidad de incorporarse a esta forma diferente de aprender.

Por lo anterior, te invito a que visites la página <http://dte.ieepo.oaxaca.gob.mx/> y te enteres cómo el Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca siempre se ha mantenido a la vanguardia en tecnología a través de la Dirección de Tecnologías Educativas, ofreciendo a escuelas, docentes y estudiantes diversos programas, proyectos, servicios, cursos, talleres y capacitaciones referentes en la materia.



MEDIDAS PREVENTIVAS ANTE EL CORONAVIRUS



Lavarse las manos frecuentemente con agua y jabón o utilizar gel con base de alcohol al 70%.



No escupir. Si es necesario hacerlo, utilizar un pañuelo desechable, meterlo en una bolsa de plástico, anudarla y tirarla a la basura; después lavarse las manos.



No tocarse la cara con las manos sucias, sobre todo nariz, boca y ojos.



Al toser o **estornudar, cubrirse la nariz y boca** con un pañuelo desechable o con el ángulo interno del brazo.



Si tu hijo **presenta síntomas de infecciones respiratorias** es necesario que acuda a la unidad de salud más cercana, para recibir atención médica oportuna y evite enviarlo a la escuela.



Limpiar y desinfectar superficies y objetos de uso común en casas, oficinas o centros de reunión, etc., ventilar y permitir la entrada de luz solar.





Según datos del INEGI (2019)¹, de la población mexicana comprendida entre los seis o más años de edad, el 75.1% tiene acceso a un teléfono móvil?, ¿y el 70.1% tiene acceso a Internet?

Durante 2019, más de 8 millones de infantes de entre 6 y 11 años de edad y más de 12 millones de adolescentes de entre 12 y 17 años navegaron en Internet. El mayor porcentaje de esta población utilizó Internet para conectarse a las redes sociales, enviar y recibir mensajes de texto, correos electrónicos y buscar información.

Estas cifras representan una responsabilidad para quienes cuidan de esta niñez y adolescencia: padres, madres, docentes, autoridades y la sociedad en general, pues tenemos el compromiso de crear las condiciones necesarias para promover el desarrollo de experiencias que permitan a las niñas y niños, y adolescentes de Oaxaca hacer un uso seguro y responsable de las tecnologías.

Por una parte las tecnologías han favorecido la inclusión y visibilidad de personas con discapacidad, de grupos hablantes de lenguas indígenas y de otros grupos vulnerables, pues han permitido el acceso al conocimiento y favorecido el desarrollo social, reduciendo con ello la brecha de acceso a la información. Asimismo, han accedido al desarrollo de habilidades digitales que fortalecen el futuro profesional del estudiantado, aumentando la igualdad de oportunidades.

Por otra parte, las tecnologías también han sido utilizadas de manera contraproducente para el desarrollo de infantes y adolescentes, pues, en los casos más graves, han propiciado suicidios por el acoso cibernético, y se han incrementado de manera alarmante los casos de violencia sexual en línea, además de que siempre existe la posibilidad de acceder a contenidos y grupos sociales inadecuados, como los que promueven la anorexia y bulimia o a aquellos que realizan actos extremistas. En



¹ INEGI (2019). Comunicado de prensa núm. 103/20. Revisado en junio de 2020 en: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTemEcon/ENDUTIH_2019.pdf

este sentido, cualquier información que se comparte en línea se vuelve vulnerable.

Por lo anterior, el Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca, hace un exhorto a padres madres de familia y docentes, a tomar responsabilidades en casa así como en las aulas, de manera que se cree una colaboración conjunta en la orientación adecuada para el uso de las tecnologías que hacen las niñas, niños y adolescentes de nuestro estado.

PARA ELLO SE RECOMIENDA:

Platica con ellos y ellas sobre los riesgos del uso no controlado de los dispositivos móviles y su acceso a Internet.

Instala aplicaciones que te permitan tener el control parental de los teléfonos, tabletas y computadoras, rastreando la actividad en línea, ubicación, el tiempo dedicado a su utilización y los permisos de navegación.

Preferentemente, no entretengas a tus hijas e hijos menores dándoles una tableta o teléfono sin tu supervisión, existen otras maneras de contribuir en su aprendizaje y diversión.

Te recomendamos informarte más acerca del tema en <https://estrategiadigital.ieepo.gob.mx/apps/ciberseguridad>





ESTABLECE UNA ESTACIÓN DE RECICLAJE EN TU ESCUELA

El reciclaje es una forma excelente de ahorrar energía ya que reduce la necesidad de producir materiales nuevos. Si tu escuela todavía no cuenta con una estación de reciclaje, hazla.





UN DÍA HERMOSAMENTE AMARILLO

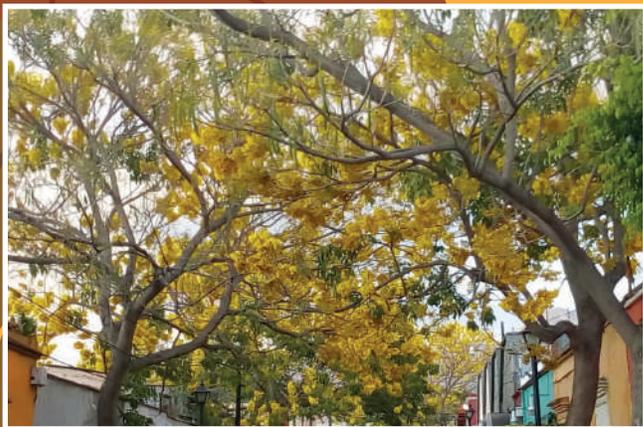
LUIS ANTONIO MALPICA GUTIÉRREZ

Jefe de enseñanza de Geografía
y Coordinador de Asignatura Estatal
en la Mesa Técnica de Escuelas
Secundarias Generales del IEEPO.
Coautor del libro *Oaxaca nuestro
patrimonio natural y cultural*;
compilador de la antología *Dibujando
Oaxaca* y autor de los libros de
inducción a la lectura *Una infancia
muy feliz* y *La vida sigue*.



Fue en una alegre mañana, aunque un poquito fría, en el mes de enero, cuando salí a recorrer algunas calles céntricas de la ciudad de Oaxaca, me sentí maravillado por el intenso color amarillo de las flores de los árboles de framboyanes o tabachines que embellecen como hermosas flamas diferentes espacios de nuestra capital. Fue un día muy especial que iluminó de amarillo todos mis sentidos, no imaginé que en esta ocasión habría de disfrutar otras sensaciones maravillosas. Mi consigna para este día era visitar la Escuela Secundaria General *Moisés Sáenz Garza*, una de las instituciones educativas más emblemáticas de esta ciudad, con la finalidad de conocer experiencias que se han suscitado entre estudiantes y docentes, principalmente en sus actividades relacionadas con el uso del equipo de cómputo, ya sea en sus aulas de medios o en los talleres de informática.

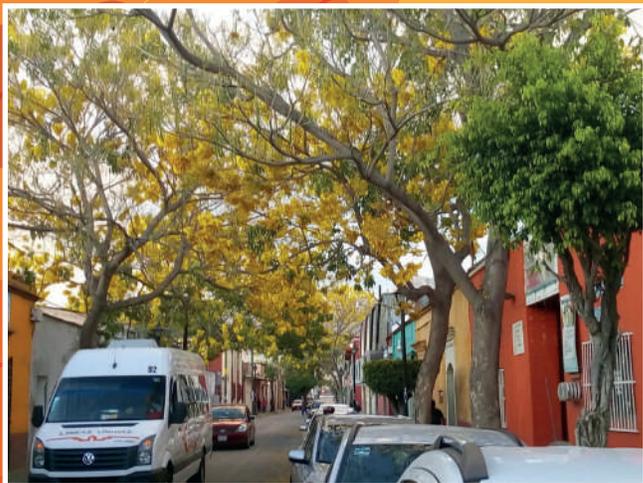
Al llegar solicité autorización ante el director de la escuela para poder platicar con alguno o alguna responsable de las áreas que yo pretendía observar, él de inmediato me dio luz verde para que yo pudiera pasar. Una prefecta de nombre Rocío, me llevó al taller de informática cuya clase estaba siendo atendida por la maestra Elvira, quien me recibió con toda atención y me invitó a pasar para que viera las actividades que estaban desarrollando sus estudiantes. Después, me invitó a tomar asiento cerca de su bonito escritorio, ahí le pude comentar sobre el proyecto en el que me había enrolado y que, por medio de una revista, queríamos difundir algunas de las experiencias que se viven de forma cotidiana en las escuelas. Ella se sintió muy alagada por ser tomada en cuenta y con mucho gusto me compartió algunas de las situaciones que se viven en su clase día con día. También me mostró orgullosa algunas de las cartas que ha recibido de sus alumnos y alumnas, por lo regular en la última sesión de clases al concluir el ciclo escolar. Me mostró la que le dio Angélica, la de Patricia, la de Rafael, la de Jaqueline y otras



más, todas muy efusivas, aunque me imagino que con gotas de nostalgia por el momento en que estaban viviendo al pensar que se acercaba su conclusión de estudios en este espacio. Todos los mensajes estaban impregnados de ese cariño sincero de estudiantes hacia su tutora, algunas también marcan leves reclamos sobre su energía para mantener la disciplina, aunque siempre concluyeron en que a veces es necesario que sus docentes actúen de esa forma por su propio bien.

Sin embargo, una nota que llamó mucho mi atención fue la que le entregó su alumno José Alberto, porque en sus breves líneas, este jovencito le brinda un sincero agradecimiento a la maestra por la paciencia brindada para que él lograra muchos aprendizajes en esta materia, pues manifiesta que en su casa y estudios anteriores no había tenido contacto directo con una computadora, por lo que ignoraba lo que es un monitor o un CPU, en cambio, al finalizar su enseñanza secundaria, hasta las podía armar y desarmar para darles mantenimiento, además de reconocer que al concluir sus estudios contaba con la capacidad de manejar diversos programas que van desde Word hasta editores de gráficos, así como la elaboración de videos y diapositivas en Power Point y tantas cosas hermosas y complicadas que se pueden elaborar en una computadora.

A pesar de mi presencia, las y los educandos continuaban con su actividad y de vez en cuando solicitaban el apoyo de la profesora. Aproveché ese momento para seguir leyendo algunos otros mensajes, y la verdad es que mi alma y mi corazón se estremecieron al dar lectura a estos documentos que para la maestra Elvira son un verdadero tesoro. Después de una larga conversación en la que me compartió un sinfín de anécdotas conmovedoras que se presentan continuamente en esta escuela, me despedí de la maestra, no sin antes reconocer lo valioso de su labor, porque sus alumnos y alumnas llevan los suficientes conocimientos en esta rama, lo cual les facilitará que se vayan abriendo paso en sus estudios superiores.





PINTAR PAREDES CON COLORES CLAROS

Las superficies pintadas con color blanco o colores claros dan una mayor luminosidad que las que tienen colores más oscuros.

[RETO] UFI



En esta época de crisis de salud global, en donde es indispensable quedarse en casa para reducir el número de contagios del virus SARS-CoV-2, en México, muchas actividades, entre ellas la educación presencial, se ha tenido que dar un receso, no obstante, la SEP implementó diversas estrategias de educación a distancia de forma electrónica (televisión y radio) y digital (internet) con el objetivo de no suspender los contenidos de aprendizaje a la niñez y adolescencia durante el periodo de aislamiento.

En el caso de las estrategias digitales, existen aplicaciones (APPS) como Zoom o Google Classroom que durante la Jornada Nacional de Sana distancia o posterior a ella han sido utilizadas para organizar reuniones virtuales, para dar clases sobre temas específicos y, ¿por qué no?, para comunicarnos con un ser querido que se encuentre lejos.

ZOOM

¿Qué es y cómo se utiliza?

Zoom Video también conocido como Zoom o Zoom App es un software de la empresa Zoom Video Communications con una plataforma en una nube sencilla y confiable para conferencias de audio y

video, seminarios web y chats accesibles desde todos los dispositivos móviles, de escritorio y sistemas de sala.

¿Cómo podemos obtener la aplicación?

Existe la versión gratuita y la versión de paga. La diferencia más importante entre las dos versiones es que la gratuita tiene un límite de tiempo de 40 minutos para la videollamada con hasta 100 participantes dentro de la reunión virtual; en cambio, con la versión de paga se puede transmitir 24 horas con el mismo cupo de participantes.

Para iniciarse en su uso, te proponemos realizar una videollamada a familiares o amistades, y así experimentar y descubrir las ventajas de utilizar Zoom.

GOOGLE CLASSROOM

¿Qué es y para qué sirve?

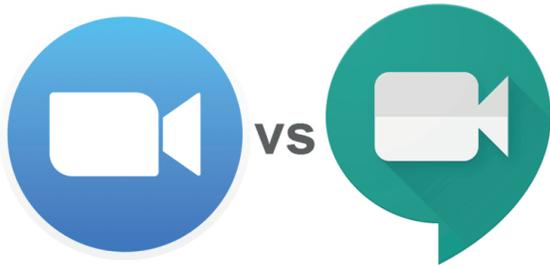
Google Classroom es la apuesta de Google por mejorar el sistema de comunicación entre profesorado y alumnado de centros educativos que facilitan la implantación de nuevas metodologías de aprendizaje activo.

Es una herramienta gratuita de Google para poder gestionar clases en un aula virtual y se puede utilizar para el aprendizaje a distancia, presencial

o mixto. Nos permite crear documentos, compartir información en diferentes formatos, programar actividades, crear trabajos que el alumnado pueda desarrollar en grupo, evaluar dichos trabajos, aplicar exámenes con límite de tiempo, entre otras actividades.

A diferencia de Zoom esta herramienta no tiene incluida la función de videollamada pero permite incorporar las distintas herramientas de la Suite de Google. ¡Te invitamos a que la conozcas!

Si dispones de una cuenta de Gmail podrás aprovechar todos los recursos de Google, si no, te invitamos a crear una. Además, te compartimos el siguiente enlace para que aprendas a utilizar estas herramientas de manera significativa: <https://www.youtube.com/watch?v=Rhll7msiVW8>





APAGAR LUCES QUE NO SE UTILIZAN

Aunque parezca sencillo, en muchas viviendas suelen quedarse luces encendidas incluso en horas del día, es de mucha importancia apagar las que no son utilizadas.



Gobierno del Estado

IEEPO
Instituto Estatal de
Educación Pública
de Oaxaca