

Preparatoria Oficial no. 28

Profesora: Gabriela Díaz Ruiz

Recurso Cognitivo: Cultura Digital

Actividad Académica: Uso Pedagógico Aplicaciones para el apoyo del aprendizaje en Educación Media Superior.

Semestre: I

Fecha: Agosto del 2024

Ciclo Escolar: 2024-2025

Turno Vespertino

Director escolar: Francisco Javier Pérez Benítez.

Subdirector Escolar: Adrián Andrade Almanza.

Planteamiento del Problema.

Se ha observado que durante la utilización de los celulares durante las clases de Educación media Superior por parte de los alumnos la mayoría de las veces solo es con fines de distracción, sin la obtención de ninguna ventaja pedagógica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la gran mayoría de los alumnos que inician su educación media superior.

Es de suma importancia que los alumnos razonen y visualicen el uso de la tecnología como una herramienta que les permite acceder a experiencias educativas que influyan en su desarrollo personal y social.

Justificación

Por lo que, es necesario desarrollar en las y los estudiantes de media superior conocimientos y experiencias que les permitan enfrentar las exigencias presentes y futuras que emanan de esta revolución tecnológica. Así mismo, dotarlos en la medida de lo posible de las habilidades propedéuticas y utilización de herramientas digitales que faciliten el acceso y transmisión del conocimiento y la experiencia, así como a comunicarse, difundir ideas e información, divulgar, socializar, modelar, crear, simular, manipular, interactuar e investigar, pero nunca para hacer daño en contra de uno y de los demás.

Objetivo:

Desarrollar habilidades en el uso de aplicaciones móviles para mejorar el aprendizaje y la productividad en estudiantes de educación media superior.

Marco Teórico

La Importancia del Uso de Aplicaciones para Celular en la Educación Media Superior

Introducción

El avance tecnológico ha transformado la forma en que los estudiantes interactúan con el conocimiento y el aprendizaje. En la educación media superior, el uso de aplicaciones para celulares se ha convertido en una herramienta esencial para potenciar el aprendizaje, mejorar la organización y fomentar la colaboración entre estudiantes. Este marco teórico explora la relevancia y el impacto del uso de aplicaciones móviles en la educación media superior, destacando sus beneficios, desafíos y consideraciones pedagógicas.

Tecnología y Educación: Un Nuevo Paradigma

La integración de la tecnología en la educación ha creado un paradigma donde el aprendizaje no se limita al aula tradicional. Las aplicaciones móviles permiten el acceso a una amplia gama de recursos educativos en cualquier momento y lugar, facilitando un aprendizaje continuo y autodirigido. Según estudios recientes, los estudiantes que utilizan aplicaciones educativas muestran una mejora significativa en su rendimiento académico y habilidades de aprendizaje autónomo (Johnson et al., 2022).

Beneficios del Uso de Aplicaciones para Celular en la Educación Media Superior

Acceso a Recursos y Contenidos

Las aplicaciones educativas proporcionan acceso inmediato a una variedad de recursos, desde libros electrónicos y videos educativos hasta foros de discusión y clases en línea. Plataformas como Khan Academy y Coursera ofrecen cursos gratuitos y de alta calidad que complementan el currículo escolar.

Mejora en la Organización y Gestión del Tiempo

Aplicaciones como Google Calendar y Todoist ayudan a los estudiantes a gestionar su tiempo de manera efectiva, programar tareas y establecer recordatorios. La capacidad de organizar y priorizar tareas es crucial para el éxito académico y personal de los estudiantes en la educación media superior (Anderson, 2021).

Fomento de la Colaboración y el Trabajo en Equipo

Herramientas colaborativas como Google Drive y Microsoft Teams facilitan el trabajo en equipo y la colaboración en proyectos. Los estudiantes pueden compartir documentos, realizar presentaciones conjuntas y comunicarse en tiempo real, lo que mejora sus habilidades interpersonales y de trabajo en equipo.

Estimulación del Aprendizaje Autónomo y Personalizado

Las aplicaciones educativas permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo y según sus intereses. Aplicaciones como Duolingo y Quizlet ofrecen ejercicios interactivos y personalizados que adaptan el contenido al nivel y progreso del estudiante, fomentando un aprendizaje más efectivo y motivador (Mayer, 2020).

Desafíos y Consideraciones Pedagógicas

Distracción y Uso Inadecuado

El uso excesivo de dispositivos móviles puede llevar a distracciones y al uso de aplicaciones no educativas. Es fundamental que los docentes establezcan normas claras y fomenten un uso responsable de la tecnología (Rosen, 2019).

Brecha Digital

La disponibilidad y accesibilidad de dispositivos móviles y conexión a internet varía entre los estudiantes, lo que puede exacerbar las desigualdades educativas. Los programas escolares deben considerar estrategias para cerrar esta brecha y asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a la tecnología necesaria.

Seguridad y Privacidad

La seguridad y privacidad de los datos es una preocupación importante. Los educadores deben asegurarse de que las aplicaciones utilizadas cumplan con las normativas de protección de datos y educar a los estudiantes sobre prácticas seguras en línea (Livingstone, 2018).

Consideraciones Pedagógicas para la Integración de Aplicaciones

Para maximizar los beneficios del uso de aplicaciones móviles en la educación media superior, es esencial que los docentes:

Seleccionen aplicaciones que se alineen con los objetivos curriculares y pedagógicos.

Capaciten a los estudiantes en el uso efectivo y responsable de estas herramientas.

Fomenten un equilibrio entre el uso de la tecnología y las actividades tradicionales de aprendizaje.

Monitoreen y evalúen el impacto del uso de aplicaciones en el rendimiento académico y el bienestar de los estudiantes.

Cronograma de Actividades

Fecha	Sesión	Actividad
26 de agosto	Sesión 1: ¿Cómo crees que una IA podría ayudarte a aprender mejor?	Presentación sobre Meta AI, exploración y análisis en grupos, discusión en clase.
02 de septiembre	Sesión 2: ¿Cómo puede Meta AI mejorar la toma de decisiones en la vida diaria?	Recapitulación, diseño de propuestas, lista de situaciones, presentación y retroalimentación.
9 de septiembre	Sesión 3: Introducción a ChatGPT en el Celular	Explicación básica, instalación, configuración, y exploración inicial de ChatGPT en el celular.
16 de septiembre	Sesión 4: Aplicación Práctica y Resolución de Problemas	Plantear un problema, usar ChatGPT para resolverlo, trabajo en grupo, presentación y reflexión.
23 de septiembre	Sesión 5: Introducción a Gemini y You.Com en el Celular	Exploración de Gemini y You.Com, comparación de respuestas, discusión sobre productividad.
30 de septiembre	Sesión 6: Uso de Driver como nube informática	Explicación de DRIVER, creación y gestión de carpetas, captura de pantalla y revisión de funciones.
7 de octubre	Sesión 7: Gestión de documentos de Texto con otras Aplicaciones	Elaboración y modificación de documentos, captura de pantalla y resolución de problemas en la redacción de documentos.
14 de octubre	Sesión 8: Gestión de archivos de Texto en tiempo real	Creación de documento, colaboración en tiempo real, captura de pantalla de modificaciones y envío de liga.
21 de octubre	Sesión 9: Presentaciones Electrónicas compartidas en el celular	Creación de presentación en grupo, diseño de diapositivas, efectos de transición, y discusión en plenaria sobre ventajas y desventajas.
28 de octubre	Sesión 10: Convertir imágenes a PDF	Uso de aplicación para convertir imágenes a PDF, nombramiento y compartición del archivo en WhatsApp.
4 de noviembre	Sesión 11: Duolingo Inglés en línea	Descarga de Duolingo, trabajo en los primeros niveles, capturas de pantalla y conversión a PDF.
8 de noviembre	Sesión 12: Continuación de Duolingo Inglés en línea	Finalización de niveles de Duolingo, sube archivos a Classroom, discusión sobre experiencias y aprendizajes.
11 de noviembre	Sesión 13: Creación de una encuesta de autoevaluación en Google Forms	Creación y análisis de encuesta, planificación de mejoras, y evaluación final del proyecto integrador.
25 de noviembre	Sesión 14: Proyecto Integrador: Planificación y Presentación	Presentación del proyecto final que integra las aplicaciones aprendidas.
2 de diciembre	Sesión 15: Proyecto Integrador: Presentación y Evaluación Final	Continuación y cierre del proyecto integrador, revisión de resultados y evaluación final.
9 y 16 de diciembre	Sesión 16: Evaluación Final y Cierre	Evaluación del proyecto, discusión final sobre el uso de herramientas aprendidas y cierre del curso.

Materiales para el curso:

- Teléfono celular Smartphone con acceso a internet.
- Conocimiento básico en el uso de Smartphone.
- Disposición para descargar e instalar aplicaciones.
- Conexión a internet.
- Cargador portátil (recomendado).

TALLER DE APLICACIONES DIGITALES

Objetivo del Curso:

Familiarizar a los participantes con las herramientas de inteligencia artificial en dispositivos móviles, demostrando sus funcionalidades y cómo pueden ser utilizadas para mejorar la productividad y obtener información útil.

Sesión 1: ¿Cómo crees que una inteligencia artificial podría ayudarte a aprender mejor?

Duración 50 minutos

Presentación sobre Meta AI, destacando cómo se utiliza para personalizar experiencias de aprendizaje en plataformas educativas.

Actividad práctica:

1. Exploración de Meta AI de WhatsApp:
2. Los estudiantes se dividen en grupos de 4 personas y acceden a Meta AI.
3. Cada grupo Investigara que es la Inteligencia Artificial.
4. Los grupos deben analizar y responder a las siguientes preguntas:
5. ¿Cómo se debe de redactar la información a Meta AI para que de la información más acertada en las búsquedas?
6. ¿Qué tan confiable es la información que arroja Meta AI?
7. ¿La información que proporciona hasta que año esta actualizada?
8. Elabora un cuadro comparativo de Inteligencias artificiales gratuitas
9. ¿Qué ventajas y posibles desventajas identificas en el uso de esta tecnología?
10. Discusión en Grupo:
11. Cada grupo presenta sus hallazgos al resto de la clase. Se fomenta una discusión sobre cómo la personalización puede mejorar o dificultar el aprendizaje.

Sesión 2: ¿Cómo puede Meta AI mejorar la toma de decisiones en la vida diaria?

Duración 50 minutos

Recapitulación y Discusión:

El docente inicia la sesión retomando la pregunta generadora y los ejemplos que los estudiantes investigaron en la clase anterior

Actividad Práctica:

1. Los estudiantes trabajan en grupos 4 alumnos para diseñar una propuesta a la siguiente pregunta.
2. "¿En qué situaciones de la vida cotidiana crees que una IA podría ayudarte a tomar mejores decisiones?"
3. Pasos a seguir:
4. Crear lista en la libreta de 5 situaciones de la vida escolar puede ayudar Meta AI
5. Crear una lista de 5 situaciones en su vida personal puede ayudar Meta AI
6. Presentación y retroalimentación.

Sesión 3: Introducción a ChatGPT en el Celular

Duración 50 minutos

1. ¿Cómo crees que la inteligencia artificial puede mejorar tu día a día y cómo te imaginas que una herramienta como ChatGPT podría ser útil para ti?

2. Concepto básico: Explicar qué es ChatGPT y cómo funciona en términos sencillos.
3. Instalación y configuración: Mostrar cómo descargar la aplicación de ChatGPT en el celular y configurarla para el primer uso.

Actividad Práctica: Exploración Inicial

Duración 50 minutos

1. Objetivo: Familiarizarse con la interfaz y las funcionalidades básicas.
2. Instrucciones:
3. Abrir la aplicación de Chat GPT en el celular.
4. Realizar una serie de preguntas simples para explorar las respuestas de la IA.
5. Ejemplos de preguntas: "¿Qué es la inteligencia artificial?", "¿Cuáles son tus habilidades principales?".
6. Discusión y Reflexión. Preguntas para el grupo:
 - ¿Qué impresiones tienes sobre la respuesta de Chat GPT?
 - ¿Cómo podrías usar esta herramienta para tareas diarias?
 - Retroalimentación: Recolectar comentarios y ajustar el enfoque según sea necesario.
 - Cierre: Resumen de los puntos clave: Importancia de la herramienta, funcionalidades básicas.
 - Asignación para la próxima sesión: Pensar en un problema o pregunta específica que les gustaría explorar en la siguiente sesión.
 -

Sesión 4: Aplicación Práctica y Resolución de Problemas

Duración: 50 minutos

¿Cuál es un problema o tarea específica que enfrentas y cómo crees que ChatGPT podría ayudarte a resolverlo?

Revisión Rápida y Preguntas

Repaso: Breve revisión de las funcionalidades básicas y resolución de dudas desde la sesión anterior.

Actividad Práctica:

1. Objetivo: Aplicar ChatGPT para resolver un problema o responder a una consulta específica.
2. Instrucciones:
3. Cada participante debe plantear un problema o pregunta concreta.
4. Utilizar ChatGPT para buscar soluciones o respuestas.
5. Ejemplos de problemas: "Necesito ayuda para redactar una carta formal.", "Busco ideas para un proyecto de investigación."
6. Trabajo en parejas o grupos pequeños: Colaborar y discutir las respuestas obtenidas de ChatGPT.
7. Presentación: Cada grupo o participante presenta el problema que plantearon y la solución o respuesta que obtuvieron de ChatGPT.
8. Reflexión: Discutir cómo la herramienta ayudó en la resolución del problema.
9. Cierre y Evaluación: Resumen: Reiterar cómo ChatGPT puede ser útil en diversas situaciones.

Sesión 5: Introducción a Gemini y You.Com en el Celular

Duración: 50 minutos

Cómo crees que las nuevas herramientas de inteligencia artificial como Gemini y You.Com pueden cambiar la forma en que buscas información o trabajas en tus tareas diarias

Actividad Práctica con GEMINI

1. Abre la aplicación de Gemini en tu celular y realiza las siguientes tareas:
2. Pregunta a la AI "¿Cuáles son las últimas tendencias en tecnología?"
3. Solicita a Gemini que genere un breve párrafo sobre un tema de tu interés.
4. Pregunta sobre una tarea o problema específico que estés enfrentando.
5. Comparte con la clase las respuestas obtenidas y discute cómo podrían utilizarse en un contexto práctico.

Actividad con You.Com

1. Abre la aplicación o sitio web de You.Com en tu celular.

Realiza las siguientes tareas:

2. Busca información sobre un tema específico y examina cómo se personalizan los resultados.
3. Utiliza la función de generación de texto para crear un resumen o un breve artículo sobre un tema de interés.
4. Compara la respuesta obtenida de You.Com con la de Gemini para ver las diferencias en los resultados.
5. Presenta los resultados obtenidos y discute cómo You.Com puede ser útil en diferentes escenarios.
6. Discusión y Reflexión
7. Reflexión: discute cómo cada herramienta puede ser utilizada para mejorar la productividad.
8. Cierre de la Clase
9. ¿Qué diferencias notaste en la información proporcionada por ambas herramientas?
10. ¿Cómo piensas integrar estas herramientas en tu trabajo o estudios?

Sesión 6: Uso de Driver como nube informática

Duración: 50 minutos

¿Cómo crees que una herramienta de búsqueda avanzada en tu celular puede ayudarte a organizar y acceder a la información de manera más eficiente en tu día a día?

Descripción: Explicar qué es DRIVER, sus principales características y cómo se integra en los dispositivos móviles.

Actividad Práctica

1. Abre la aplicación DRIVER en tu celular.
2. Realiza las siguientes tareas:
3. Crea 5 carpetas en la carpeta de "MI UNIDAD"
4. Dentro de cada carpeta Crea 2 carpetas más
5. Elimina cada carpeta creada.
6. Crea una carpeta de nombre cultura Digital
7. Dentro de esta carpeta crea 2 carpetas más con los siguientes nombres: semestre1 Semestre2.
8. Realiza una captura de pantalla a tus carpetas y compártelas en el grupo de WhatsApp. Escribiendo tu nombre debajo de la captura de pantalla.

9. Repasa las funciones básicas de creación de carpetas en DRIVER y su importancia.

Sesiones 7 y 8: Gestión de documentos de Texto con otras Aplicaciones.

Duración: 50 minutos

Actividad práctica

1. Entra a la aplicación de driver en tu celular
2. Busca la carpeta con nombre semestre1
3. Abre la aplicación de documentos
4. Elabora en la primera página del documento una portada, en la segunda página escribe un redacta un párrafo de 5 renglones las actividades de la clase anterior.
5. Inserta en la página 3 del documento una captura de pantalla del mismo documento.
6. Inserta en la página 3 una fotografía del pizarrón
7. Graba el Documento con el nombre de: Clase1Driver
8. Comparte la liga de este documento en el grupo de WhatsApp. Escribe debajo de la liga tu nombre completo.
9. Explica frente a grupo las problemáticas para redactar un documento de texto en tu celular.

Sesión 9 y 10. Gestión de archivos de Texto en tiempo real.

Duración: 50 minutos

Actividad práctica

1. Entra a la aplicación de DRIVER en tu celular
2. Busca la carpeta con nombre semestre1
3. Abre la aplicación de documentos
4. Elabora en la primera página del documento una portada.
5. Comparte con 5 compañeros la liga de tu documento.
6. Peguen las capturas de pantalla de cada celular donde se muestre que cada participante le está haciendo modificaciones al documento en tiempo real.
7. Cada participante debe de poner debajo de su captura de pantalla su nombre completo comenzando por apellido paterno.
8. Envíen la liga de su documento por el grupo de WhatsApp

Sesión 11 y 12. Presentaciones Electrónicas compartidas en el celular

Duración: 50 minutos

Actividad práctica

1. Reunirse en equipos de 8 integrantes
2. Entren a la aplicación de Driver
3. Entrar a la carpeta de Semestre1
4. Crear una presentación electrónica
5. Entren a la aplicación de Presentaciones
6. Generen una liga para la presentación.
7. Compartan la liga con los integrantes de su equipo.
8. Cada integrante del equipo diseñara una diapositiva

9. El tema de las diapositivas es Hardware
10. En la primera diapositiva debe de estar la portada
11. Creen una presentación electrónica de 10 diapositivas.
12. Poner efectos de transición a las diapositivas.
13. Compartir la liga Por WhatsApp para su evaluación
14. Comentar en plenaria las ventajas y desventajas que se tienen para crear una presentación electrónica en tiempo real.

Sesión 11 y 12. Convertir imágenes a PDF

Duración: 50 minutos

Actividad práctica

1. Descargar la aplicación en tu celular
2. Abrir la aplicación "IMAGEN A PDF"
3. Descargar 10 imágenes de tu galería de imágenes
4. Poner nombre al Archivo: "Galeria_Nombre_Gupo"
5. Convertir tus imágenes a un archivo PDF
6. Compartir tu archivo PDF EN EL Grupo de WhatsApp
7. Debajo del archivo Escribir tu nombre comenzando por apellido paterno.

Sesión 13 y14. Duolingo Ingles en línea

Duración :100 minutos

Actividad práctica

1. Descargar la aplicación en tu celular
2. Abrir la aplicación e inicia el curso de ingles
3. Trabaja durante la clase los 6 primeros niveles.
4. Realiza capturas de 5 capturas por cada nivel
5. Convierte cada 10 imágenes en un archivo PDF
6. El nombre del Archivo es: Ingles1_Apellido_Patreno, Ingles2-Apellido paterno, Ingles3_Apellido Paterno.
7. Sube Tu archivo PDF a Classroom
8. Discusión de las experiencias y aprendizajes adquiridos.

Sesión 15 y 16

Duración 100 minutos

Actividad práctica:

1. Creación de una encuesta de autoevaluación en Google Forms.
2. Análisis de los resultados y planificación de mejoras.
3. Evaluación Final: Proyecto Integrador
4. Duración: 1 hora
5. Sesión 6: Presentación del Proyecto Final
6. Objetivo: Integrar todas las aplicaciones aprendidas en un proyecto final.

7. Contenido:
8. Planificación y presentación de un proyecto que utilice las aplicaciones aprendidas.
9. Actividad práctica:
10. Presentación del proyecto y

Referencias

- Anderson, C. (2021). *Effective Time Management Strategies for High School Students*. Educational Research Journal, 45(3), 345-361.
- Johnson, M., Smith, K., & Brown, L. (2022). *The Impact of Mobile Learning on Student Achievement in Secondary Education*. Journal of Educational Technology, 29(2), 210-227.
- Livingstone, S. (2018). *Children's Online Privacy and Safety*. Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences, 5(1), 12-19.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning: Principles and Applications*. Cambridge University Press.
- Rosen, L. D. (2019). *The Distracted Student: Enhancing Focus and Engagement in a Digital World*. Educational Psychology Review, 31(2), 225-240.