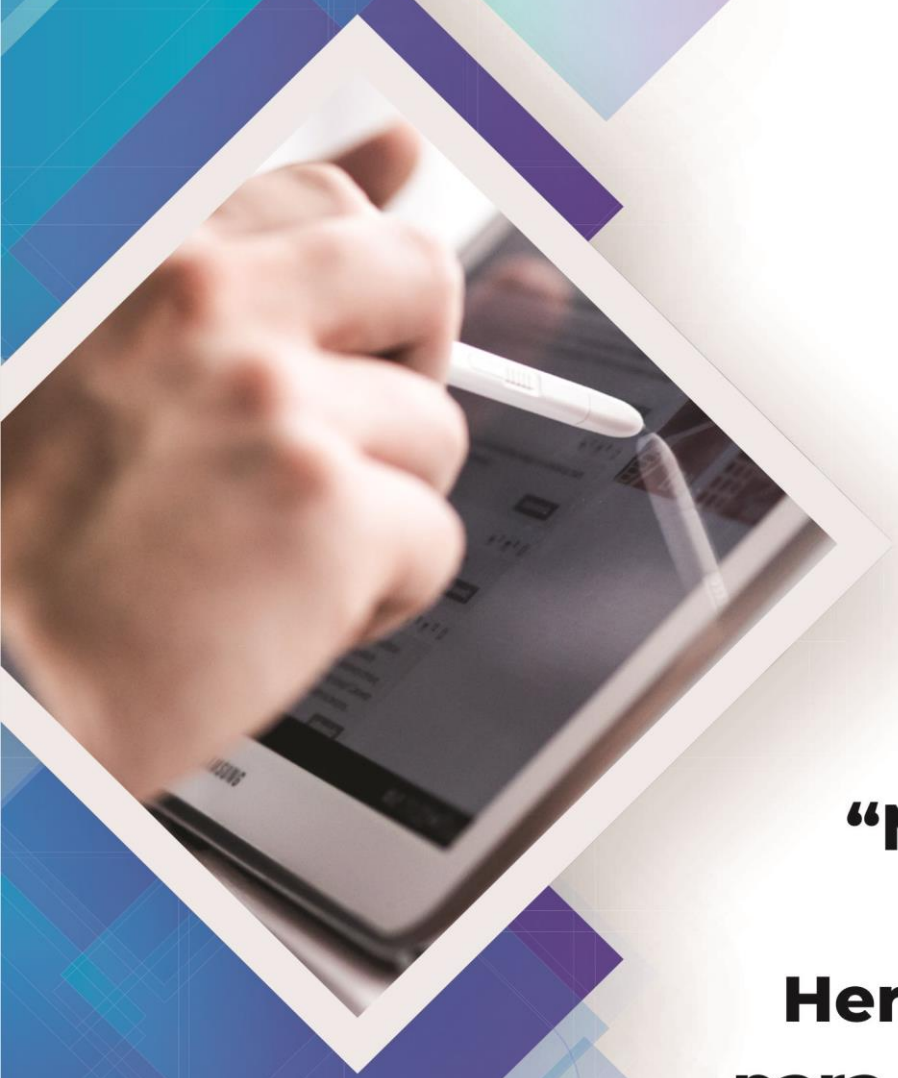




EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



“Mi espacio literario”

**Herramientas digitales
para fomentar la lectura
y escritura recreativa
entre los alumnos
del Sistema CONALEP**

Diseño conceptual

ELABORÓ:
Dirección de Diseño Curricular
Año: 2020



PRESENTACIÓN

Existen listas interminables de los beneficios y las ventajas de leer en diversos medios escritos y digitales, y en CONALEP, tenemos la certeza de los alcances de la lectura, sin embargo, adicionalmente consideramos que si este gusto se desarrolla por descubrimiento y convencimiento propio, será mucho más efectiva su utilidad y permanencia, por lo que este material **"Mi espacio literario"** está elaborado para realizarse, no en las aulas de clase, ni como parte de los programas de estudio, sino como actividades paralelas en el desarrollo del primer semestre y en forma voluntaria, que si bien, podrán significar un beneficio para los alumnos en el módulo de *Comunicación para la interacción social* que participen en esta estrategia de retos, se busca, que más allá de solo servirle como medio para ganar puntos en su calificación, y apoyados en la colaboración de los docentes que imparten el módulo antes mencionado y/o de personal clave del plantel como Guías, se consolide esta estrategia como el medio para afianzar el gusto por la lectura en los alumnos, y más aún, en una visión ambiciosa, contribuir a que esa habilidad lectora y de escritura que logre para sí mismo pueda trascender y le permita convertirse en un promotor del mundo de la literatura entre sus iguales, en su entorno familiar, e incluso en su comunidad.

La propuesta es trabajar a través de retos, lo que se considera marca la diferencia en esta estrategia, aunque la justificación pedagógica se desarrolla en un apartado de este documento, sin embargo, aquí es importante destacar que este modelo pedagógico proporciona los elementos para que los alumnos desarrollen sus retos, con la intención, en primera instancia de incentivar el desarrollo del gusto por la lectura en forma personal, pero que también le brinde herramientas reales y aplicables para estar en posibilidad de difundir y promover los beneficios de la lectura y escritura con otras personas de sus entorno donde interactúan.

Además de ser parte de la experiencia formativa que les ofrecen los retos a los alumnos CONALEP, también se busca aprovechar las habilidades digitales con las que prácticamente todos los jóvenes actualmente cuentan, y que los lleven a un ambiente en el





que se sientan cómodos y en un entorno amigable que es conocido por muchos de ellos y que también aprendan un uso responsable y ético de las redes sociales y de aplicaciones disponibles en *Internet*.

Todos notamos los beneficios actuales de la tecnología y de los ambientes y herramientas digitales que existen en *Internet*, sin embargo, no hay que perder de vista que estos por sí solos no guían, no ayudan, ni orientan a los alumnos, por ello, es tan importante contar con un objetivo educativo y/o formativo asociado, así como también la labor de los Guías que se involucren en esta estrategia de retos es de gran relevancia, porque de ello depende que los ambientes y herramientas digitales aquí propuestos tengan un uso verdaderamente significativo y formativo para nuestros alumnos; además, está en manos de todos los actores que se favorezca un espíritu ético en todo el proceso.

En este contexto se hace una cordial invitación a las autoridades de los Colegios Estatales (CE), de la Unidad de Operación Desconcentrada para la Ciudad de México (UODCDMX) y a la Representación del CONALEP en el Estado de Oaxaca (RCEO), a considerar esta propuesta como una herramienta de apoyo de aplicación voluntaria para incentivar y despertar el interés por la lectura y escritura, donde se haga compatible la tecnología y la creatividad de los alumnos, y a su vez los CE, la UODCDMX y la RCEO inviten a sus planteles, docentes, personal administrativo, alumnos e incluso a padres de familia interesados, a desarrollar las actividades aquí planeadas con el fin de que el beneficio de la lectura y escritura no solo se quede en los pasillos del CONALEP, sino que trascienda a los hogares, y a los otros contextos próximos de nuestros alumnos y de nuestra institución educativa.



CONTEXTO

El marco que da soporte al interés institucional de promover el gusto por la lectura y escritura en la comunidad CONALEP esta soportado en:

- Los esfuerzos realizados por la Secretaría Académica (SAC) a través de la Dirección de Diseño Curricular (DDC) y de la Coordinación de Ambientes Académicos y Bibliotecas, para celebrar en 2018, el primer evento “Celebrando a los libros en el CONALEP”, así como su segunda edición en el año 2019, eventos donde se desarrollaron acciones para invitar a participar al personal de Oficinas Nacionales a conferencias, demostraciones artísticas derivadas de la literatura, ejercicios de reflexión y lectura voluntaria, donación de libros, entre otras y que esta invitación se ha extendió a los CE, UODCDMX y a la RCEO, compartiendo con ellos materiales para su uso en acciones y eventos de realización local para el fomento de la lectura y escritura, en las que se ha enviado trípticos, separadores, carteles, y documentos diseñados por personal de la DDC para promover el mundo literario.
- Por otro lado, la Estrategia Nacional de Lectura, presentada por el Sr. Presidente de la República, el Lic. Andrés Manuel López Obrador en junio de 2019, proporciona un marco perfecto a las acciones de fomento del ejercicio literario que se han emprendido a nivel nacional y que respaldan las que institucionalmente realiza cada año el Sistema CONALEP.
- En este 2020, las acciones de fomento a la lectura han tomado un carácter normativo con base en el PROGRAMA Sectorial de Educación 2020-2024, soportado en su *Estrategia prioritaria 2.6 Impulsar la democratización de la lectura como un componente indispensable para el desarrollo integral de las personas y la construcción de una sociedad más justa e igualitaria.*



PROPÓSITO:

Proporcionar herramientas de apoyo para su aplicación en el fomento a la lectura y escritura con los alumnos del Sistema CONALEP, mediante el desarrollo de retos que realizarán en forma voluntaria y asociada al módulo de *Comunicación para la interacción social*; en dichos retos podrán combinar su creatividad y habilidades con las bondades de la tecnología a través del uso de diversos ambientes y herramientas digitales disponibles en *Internet*, con el acompañamiento de Guías que permitan cuidar el enfoque educativo de los mismos, para que además de contribuir en el desarrollo del aprecio por la lectura y escritura de la comunidad, se promueva el perfil de promotores activos para la difusión de estas habilidades.



INTENCIÓN PEDAGÓGICA

El origen de la propuesta desarrollada en el presente documento tiene su base pedagógica en el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), modelo relativamente de reciente creación, el cual nació en 2010, desde los trabajos realizados por la empresa *Apple*, con la intención de intervenir propositivamente en transformar paradigmas educativos.

En el acervo histórico universal de modelos pedagógicos, contamos con propuestas muy sólidas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABProblemas), sin embargo, todo es susceptible de mejora y evolución, por lo tanto, el enfoque aportado por el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), se considera como una evolución de los planteamientos antes enunciados, en donde se enfrenta a los alumnos a situaciones con una problemática relevante y abierta, pero para las cuales demanda soluciones reales, lo que se consolida como la esencia de este modelo.

El propio planteamiento de un reto, denota la obtención de nuevos conocimientos y el uso de nuevas herramientas que le son necesarias a los alumnos para lograr su resolución, y es aquí donde radica una de las bondades de este modelo, y hace su aporte al panorama actual donde nuestros alumnos, los cuales cuentan con una clara disposición a la tecnología, que el ABR se vuelve absolutamente pertinente con las habilidades digitales de la juventud estudiantil, porque incorpora en su propuesta para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje el uso y aplicación de la tecnología y de los ambientes digitales, lo que hace que nuestros alumnos trabajen en entornos más gratos y amigables, porque la tecnología es el universo en el que se sienten más cómodos.

El otro aspecto que evoluciona y mejora los resultados de aprendizaje en este modelo, es que se busca que los alumnos creen soluciones que resulten en acciones concretas, estas soluciones, además de ser reales y que pongan en juego sus capacidades para analizar, diseñar, desarrollar y ejecutar en la búsqueda de las mejores opciones, deben también provocar un impacto, ya sea en el contexto escolar cercano en el que se mueven, o también



puede ser en el contexto familiar, e incluso el impacto de sus acciones puede alcanzar a la comunidad.

Estos son los principales diferenciadores del modelo ABR, que fueron determinantes para elegirlo como el canal principal para el desarrollo de los retos propuestos en este documento, los cuales se busca que se conviertan en detonantes en los alumnos para lograr su aprecio por las actividades literarias, y más aún, que le brinden las herramientas para que puedan contribuir en la promoción de habilidades de lectura y escritura en sus entornos, aprovechando los diversos medios que hoy están presentes en *Internet*, sin embargo, es importante mencionar que estos abundantes ambientes y herramientas digitales se vuelven significativos por la intervención educativa y formativa de un Guía que colabore en el desarrollo de los retos aquí propuestos; la tecnología por sí misma no tiene consciencia, ética o responsabilidad, así que para que los medios digitales se conviertan en herramientas formativas, tendrá que estar presente la intervención e intermediación de este Guía para marcar la ruta en el uso pertinente de todos los beneficios que actualmente nos brinda la tecnología y las habilidades digitales de nuestra población estudiantil.

Estamos en la mejor oportunidad para aprovechar el desarrollo revolucionario de las TIC y el avance significativo de los ambientes y herramientas digitales, estos seguramente creados con otras intenciones y funciones, sin embargo, abren panoramas y posibilidades infinitas de aplicación educativa para nuestros alumnos y se vuelven medios para que los docentes o Guías se puedan reconectar con los alumnos y se acorten las brechas generacionales, lo que sucede cuando los Guías se involucran y se disponen a desarrollar habilidades digitales, lo que los pone en condiciones más cercanas a los alumnos, y así podrán hablar idiomas muy similares, lo que facilitará la comunicación y las formas de interactuar, y por supuesto impactará en las formas de enseñar y de aprender.

En la actualidad, el uso de *Internet* en la actividad educativa, tanto presencial y no presencial, es prácticamente indispensable y no solo considerando su uso para obtener y compartir información, sino destacando la gama de posibilidades de ambientes existentes





y los grandes beneficios de trabajar en ellos. Más ventajas que podemos mencionar acerca del uso de *Internet* y de los ambientes y herramientas digitales básicamente son, que facilita el trabajo remoto, también ofrecen la posibilidad de la asincronicidad entre las actividades de alumnos y Guías, permite el desarrollo de acciones tanto personalizadas como colectivas, así como de actividades autónomas y también posibilita aplicar la interactividad, ente otras. Muchas bondades.

En esta sociedad digital es oportuno no perder de vista la necesidad de generar condiciones para una gestión oportuna y eficiente, en este panorama es importante retomar lo que se mencionaba en párrafos anteriores, la tecnología por sí misma no da la responsabilidad y la ética con la que debe ser tratada y utilizada, esos elementos los da la formación, acompañamiento y guía escolar y familiar, fomentado siempre un uso responsable de los ambientes y herramientas disponibles en *Internet*, tanto para usos comunes y cotidianos de la vida, así como también para usos educativos, y poder así aprovecharlos sin daño o perjuicio de otros.



ENCUADRE DE LA ESTRATEGIA DE RETOS

POBLACIÓN OBJETIVO:

Alumnos de primer semestre de todas las carreras de la Oferta Educativa vigente en el CONALEP.

ESQUEMA DE DESARROLLO:

La estrategia está planeada para un esquema absolutamente virtual, sin embargo, una vez se reactiven las actividades en plantel, la propuesta puede ser adaptada a un esquema presencial o semipresencial.

APLICACIÓN:

Se presenta como una herramienta de esquema voluntario en todos los niveles. Es una propuesta, para que los alumnos se acerquen de forma libre a la lectura, así entonces el planteamiento de aplicación también es por elección para los CE, la UODCDMX y la RCEO, y estos a su vez podrán presentarla en el mismo esquema a los Planteles adscritos. Finalmente los Planteles, propondrán al personal administrativo y/o Docente fungir como Guías y a los alumnos su libre participación en la estrategia de retos, siempre haciendo hincapié en los beneficios de la lectura y escritura recreativa para unos y otros.

BENEFICIOS:

- Fomentar el gusto por la lectura y escritura recreativa, principalmente en los alumnos, pero que también podría alcanzar a docentes y administrativos del Sistema CONALEP, incluso a padres de familia en alguna etapa de la estrategia.
- Fomentar el uso de las TIC, y de los beneficios educativos que puede proveer un medio digital como son actualmente las redes sociales, las plataformas digitales o las aplicaciones creadas de origen con fines recreativos o de comunicación.





- Fomentar la participación de los padres de familia en la estrategia, en el momento que el desarrollo de la estrategia así lo permita.
- Brindar una oportunidad de mejorar calificaciones a nuestros alumnos, con el beneficio de que al participar podrán ganar décimas para su calificación final en el módulo de “Comunicación para la interacción social”.

TIEMPO Y ESPACIO EN EL QUE SE REALIZA:

Tiempo: En forma paralela al primer semestre y asociada al módulo de *Comunicación para la interacción social*.

Periodicidad: Cada 15 días (naturales) cambia el reto.

Espacio: En casa, café internet y laboratorio de cómputo (una vez reanudada la actividad en plantel, donde se propone realizar gestiones para que los alumnos participantes en un reto puedan hacer uso del laboratorio de cómputo para el desarrollo del mismo)

FIGURA QUE DARÁ SEGUIMIENTO A LOS RETOS:

Se denomina “Guía” en este documento a la persona que dará seguimiento al desarrollo de los retos en el Plantel.

ÁREA Y PERSONAS QUE EJECUTAN:

Lo ideal es que lo ejecute la Plantilla Docente del módulo de *Comunicación para la interacción social*, donde:

- El Área que coordine sea la de Formación técnica o académica.
- Los docentes que imparten el módulo de *Comunicación para la interacción social* que se identifiquen motivados acerca de la importancia del fomento a la lectura y escritura, sean los que participen de forma voluntaria, al menos en las primeras experiencias, como Guías en el seguimiento de la estrategia de retos.



OPCIONES PARA QUE EL PLANTEL CONALEP PUEDA CONSIDERAR EL APOYO DE DIVERSAS PERSONAS QUE FUNJAN COMO GUÍAS EN EL PROYECTO

Aun sabiendo que se podrá contar con el apoyo voluntario de docentes que imparten el módulo de *Comunicación para la interacción social*, en la operación y seguimiento de la estrategia de retos, es necesario, despertar el interés de participación de personajes tan importantes en el quehacer diario de los Planteles CONALEP y en la vida de nuestros alumnos, buscando sensibilizar y concientizar sobre la importancia de la promoción de la lectura y escritura recreativa:

- Al personal de bibliotecas para incorporarlos en el servicio voluntario para el seguimiento de la estrategia de retos como Guías.
- Al personal administrativo para invitarlos también a participar en forma voluntario como Guías.
- En algún punto de la estrategia, el Plantel podrá identificar a alumnos con habilidades literarias sobresalientes, a quienes sería importante sensibilizarlos y concientizarlos de la necesidad de promover actividades literarias e invitarlos a incorporarse en actividades como voluntarios para el acompañamiento de compañeros nuevos en la experiencia.
- Otro personaje muy importante en la vida de nuestros alumnos son los padres de familia, por lo que sería importante también identificar, sensibilizar y concientizarlos para lograr que colaboren con la institución, en acciones de acompañamiento en la estrategia de retos.

Progresivamente el Plantel CONALEP podrá sumar personas con perfiles muy diferentes, pero que seguramente abonarán a la estrategia de retos, para **lograr integrar un equipo colaborativo que contribuya en la operación y seguimiento de dicha estrategia en forma voluntaria y coordinados por el área de Formación Técnica.**



CRITERIOS GENERALES PARA EL DESARROLLO DE LOS RETOS¹.

- Los retos NO son de carácter obligatorio.
- Los retos se realizarán a lo largo del primer semestre, en los que todos los alumnos podrán participar a su elección.
- El módulo de *Comunicación para la interacción social* de primer semestre es el que estará asociado a la estrategia de retos.
- La NO participación en los retos no impactará de forma negativa en la evaluación de los alumnos.
- El beneficio principal para los alumnos participantes en los retos, es que les dará la oportunidad de abonar décimas extra en el módulo de *Comunicación para la interacción social*.
- Todos los participantes obtienen décimas extra, la diferencia es que el ganador de cada reto obtendrá mayor puntaje que el resto de los participantes. En este documento se propone que el alumno ganador del reto obtenga dos décimas y los participantes una décima.
- Se considera 15 días naturales para la duración de cada reto.
- Todos los retos serán para desarrollo individual.
- Los retos no tienen que realizarse en forma consecutiva, pueden ser aplicados en un orden diferente al propuesto y se puede seleccionar cuáles usar y cuáles no.
- El alumno debe hacer una solicitud al Guía para su ingreso a cada uno de los retos que desee participar, mediante correo electrónico y el Guía asignado responderá la

¹ Los criterios específicos se establecen en cada reto.



aceptación de la postulación mediante correo electrónico, una vez que sea anunciado el reto.

En el desarrollo de sus trabajos deberán los alumnos:

- Omitir el plagio, ya que en el caso de encontrar evidencia de tal acción se deberá proceder a la expulsión del reto en el que este participando y no se le permitirá participar en ningún otro de los retos que se desarrollen en el resto del semestre.
- Omitir las agresiones o acciones discriminatorias que sean expresadas en sus trabajos, así como en las redes sociales o aplicaciones que estén siendo utilizadas en el desarrollo de los retos, no serán toleradas y la persona que sea sorprendida ejerciendo alguna de ellas será expulsada del reto en el que este participando y no se le permitirá participar en ningún otro retos que se desarrolle.
- Cuidar su imagen o reputación digital, teniendo cuidado de todo lo que escriben o dicen en los diferentes ambientes y herramientas digitales en las que participen.



ESTRATEGIA DE OPERACIÓN

Los retos propuestos en este documento se crearon para el fomento de la lectura y escritura en la comunidad estudiantil del CONALEP y la propuesta es que se realicen de forma voluntaria y asociados al módulo de *Comunicación para la interacción social* de primer semestre.

El desarrollo se propone de la siguiente forma:

1. El docente del módulo *Comunicación para la interacción social* anunciará en su clase la operación de la estrategia de retos con la finalidad de fomentar la lectura y escritura y detallará cómo funcionará y como estará asociada a su módulo.
2. El docente anunciará la persona que será el Guía de los alumnos de su grupo que decidan participar en los retos. Podrá ser el mismo, u otro integrante de la comunidad educativa que se designe.
3. Los alumnos interesados deberán hacer su solicitud mediante correo electrónico dirigido su Guía asignado, donde manifiesten su interés de participar en determinado reto de forma específica. Este proceso de solicitud deberá hacerlo el alumno cada vez que se anuncie un nuevo reto, porque será tomado también como el compromiso de participación.
4. Los Guías deberán contestar los correos de solicitud de los alumnos donde confirmen la participación del alumno en el reto correspondiente.
5. La convocatoria de cada reto será anunciada por el docente del módulo de *Comunicación para la interacción social* en el transcurso de sus clases.
6. La revisión y valoración de los retos para determinar el mejor, lo harán los Guías designados y se llevará a cabo como se especifique en cada uno de los retos.
7. Los Guías, una vez concluido cada uno de los retos, deberán entregar un reporte numérico al área de Formación Técnica o Académica de las décimas obtenidas por los alumnos participantes para ser consideradas en la evaluación continua del módulo asociado, tomando en cuenta que el ganador del reto obtendrá dos décimas y una décima el resto de alumnos participantes, las cuales se sumarán a la evaluación total del corte evaluativo que coincida con el reto en el que participe el alumno.



HERRAMIENTAS ELECTRÓNICAS QUE PERMITEN EL DESARROLLO DE LOS RETOS

Características técnicas

1. Teléfono celular

- Sistema Operativo (*Android / IOS / Windows Phone*)
- Cámara frontal integrada
- Memoria RAM de 4 GB
- Memoria de almacenamiento de 8 GB (mínimo)

2. Tableta

- Sistema Operativo (*Android / IOS / Windows*)
- Cámara frontal integrada
- Memoria RAM de 4 GB
- Memoria de almacenamiento de 8 GB (mínimo)

3. Equipo de cómputo

- Procesador *Pentium*
- Memoria RAM de 4 GB
- *Windows 8* o superior



AMBIENTES DIGITALES QUE SE RECOMIENDAN USAR EN EL DESARROLLO DE LOS RETOS

1. **TikTok** (Aplicación, APP y Red Social)

Dirección electrónica: <https://www.tiktok.com/tag/espa%C3%B1ol>

Reto en el que se recomienda usar: De mi libro preferido a la pantalla grande

Reseña: En la misma página de *TikTok*² se le define como una plataforma que permite desarrollar video de corta duración y en la que se busca fomentar la creatividad de las personas, se basa en una libertad de expresión responsable, en donde se “anima a los usuarios a celebrar lo que los hace únicos, y a unirse a una comunidad que hace lo mismo” En ella se pueden crear y compartir en forma original y auténtica videos con aspectos del mundo a su alrededor y relacionarse con usuarios de todo el mundo. *TikTok* es una plataforma que opera en diversos países por lo que los usuarios son de diversas nacionalidades y culturas.

Tutorial recomendado: TUTORIAL de *TIKTOK*: ¡Sube tu primer vídeo!, disponible en el siguiente *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=Q-ZTv5lnOIU>

2. **WhatsApp** (Aplicación, APP)

Dirección electrónica: <https://web.whatsapp.com/>

Reto en el que se recomienda usar:

- Shakespeare resumido en 280 caracteres en *Twitter*
- Creando mi propio *comic*
- La vida paralela de mi personaje favorito
- Un acercamiento a la ‘vieja escuela’ de la Literatura
- De mi libro preferido a la pantalla grande
- ¡Quiero otro final!

² Adaptado de: <https://www.tiktok.com/tag/espa%C3%B1ol>



- ¡Los libros me gustan así!
- ¡Te presento mi primer audiolibro!

Reseña: *WhatsApp*³ es una aplicación gratuita disponible a nivel mundial y ofrece mensajería y llamadas de una forma simple mediante un *chat* para teléfonos celulares de última generación, los *Smartphone*. El nombre *WhatsApp* es un juego de palabras de la frase *What's Up* en inglés que significa "¿Qué hay de nuevo?". La forma en la que funciona *WhatsApp* es muy similar a la que funciona la mensajería que tradicionalmente se usa a través de los equipos de cómputo, pero adaptada al teléfono celular, existe una versión para computadoras, el *WhatsApp Web*. La idea básica con la que inició *Whatsapp* fue como una alternativa a los *Short Message Service* (SMS) con la idea de facilitar la comunicación entre las personas en cualquier lugar donde estas se encuentren en forma segura e inmediata, sin embargo, actualmente la aplicación ha evolucionado y permite enviar y recibir variedad de archivos: textos, fotos, videos, documentos y ubicación; así como también llamadas de voz y video.

Tutorial recomendado: "COMO USAR WHATSAPP PASO A PASO", disponible en el siguiente *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=pKKkbsT8IHU>

3. **Zoom** (Plataforma digital)

Dirección electrónica: <https://zoom.us/es-es/freesignup.html>

Reto en el que se recomienda usar: Shakespeare resumido en 280 caracteres en Twitter

Reseña: *Zoom*⁴ Es una plataforma digital que ofrece servicios de videocomunicaciones empresariales para conferencias de audio y video, colaboración, chat y seminarios *web* en dispositivos móviles, computadoras de escritorio, teléfonos celulares y sistemas de salas de

³ Adaptado de: <https://web.whatsapp.com/>

⁴ Adaptado de: <https://zoom.us/es-es/freesignup.html>





conferencia. La plataforma tiene un uso comercial, pero cuenta con una versión gratuita con ciertas especificaciones y restricciones, sin embargo, aun así permite hacer un uso eficiente de las funciones y herramientas que proporciona. En su versión gratuita se pueden albergar hasta 100 participantes con reuniones ilimitadas y con diversas funciones de videoconferencia, de colaboración *web*, como mensajería privada y grupal, uso compartido de escritorios y aplicaciones, entre otras. Las restricciones más importantes que se observan en esta versión son el límite de tiempo para una sesión, el cual es de 40 minutos y que las sesiones no pueden ser grabadas. La aplicación para el uso de la plataforma se puede descargar en computadora, *tablet* y celular y así entonces permitirá al usuario unirse a cualquier reunión con un “ID de reunión” que ha sido suministrado con anterioridad.

Tutorial recomendado: “Como usar Zoom. PASO A PASO”, en el enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=z3JYkDglvGQ>

4. **Teams** (Plataforma digital)

Dirección electrónica: <https://www.microsoft.com/es-mx/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software>

Reto en el que se recomienda usar: Shakespeare resumido en 280 caracteres en Twitter

Reseña: Teams⁵ es una plataforma de comunicación y colaboración, que reúne en un espacio común, las aplicaciones necesarias para trabajar en equipo y con las que se podrán realizar *chats de grupo o privados*, videoconferencias, el uso de *planner*, permite ver el contenido y el historial de chat en cualquier momento, obtener acceso instantáneo a todo el contenido, agregar acceso rápido a los documentos y a los sitios web y a las aplicaciones que se usen con frecuencia, almacenar y trabajar con documentos Online, así como también, disfrutar de un espacio común de trabajo con interfaz web y para dispositivos móviles, entre otras de sus funcionalidades.

⁵ Adaptado de: <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software>





Tutorial recomendado: Primeros pasos con Microsoft *Teams*. Parte 1/4: Aprende a configurar *Teams* e inicia la conversación, en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=XcliVZ84_LI . Adicionalmente puede ser útil la Demostración de Microsoft TEAMS disponible en <https://teamsdemo.office.com/es/index.html#/>

5. **Twitter** (Red social)

Dirección electrónica: https://twitter.com/twiter_espanol?lang=es

Reto en el que se recomienda usar: Shakespeare resumido en 280 caracteres en *Twitter*

Reseña: *Twitter*⁶, es una plataforma social que ofrece un servicio gratuito de comunicación bidireccional con el que se puede compartir información de diverso tipo de forma rápida y sencilla. Se considera un servicio de *microblogging*, también conocido como nanoblogueo, el cual permite esencialmente a sus usuarios enviar y publicar mensajes breves llamados *tuits* o *tweets*, que se muestran en la página principal del usuario. La idea es simple, es prácticamente una caja de texto con espacio para escribir 280 caracteres. Además de publicar mensajes, en *Twitter* los usuarios pueden suscribirse a los *tweets* de otros usuarios, a lo que se le llama "seguir" y a los usuarios abonados se les llama seguidores, *followers* y a veces *tweeps*, resultado de la contracción *Twitter+peeps*, que son los seguidores novatos que aún no han hecho muchos *tuits*. En esta plataforma los mensajes son públicos, pudiendo difundirse privadamente mostrándose únicamente a unos seguidores determinados. Los usuarios pueden *twitear* desde la página *Web* del servicio, así como con aplicaciones externas para teléfono celular o *tablet*, o mediante el servicio de mensajes cortos (SMS) disponible en algunos países.

Tutorial recomendado: La misma plataforma tienen un espacio para que los usuarios aprendan el "Uso de *Twitter*" en el siguiente enlace: <https://help.twitter.com/es/using->

⁶ Adaptado de: https://twitter.com/twiter_espanol?lang=es



[twitter](#) . Adicionalmente puede ser útil el siguiente video: “10 Consejos Para Usar *Twitter* en Educación”, en el enlace: https://www.youtube.com/watch?v=z_HWw-IQYUU

6. **Pixton** (Aplicación, APP)

Dirección electrónica: <https://www.pixton.com/mx/>

Reto en el que se recomienda usar: Creando mi propio *comic*

Reseña: *Pixton*⁷ es una aplicación *Web* en español para crear *comics* usando figuras, escenas, personajes prediseñados. Se puede utilizar las figuras de las que dispone esta herramienta añadiendo solo diálogos a los personajes o, también se pueden crear *comics* desde el principio, seleccionado escenas, personajes, añadiendo objetos y diálogos. De esta aplicación existen versiones de paga, pero también ofrece una versión gratuita, sin embargo, hay que considerar que esta versión solo estará disponible por siete días. Si se requiere descargar el *comic* que se creó, se necesitará licencia, sin embargo, con la versión gratis de la herramienta se podrán compartir las creaciones, ya sea mediante enlace, en redes sociales o incluso insertarlos en un sitio *Web*, pero saldrán con la marca *Pixton* visible. Es importante saber que *Pixton* necesita ejecutar *Flash* para poder funcionar. Con *Pixton* se pueden crear cuentos digitales, guiones gráficos o historietas, utilizando *Mac*, *Windows*, *Linux*, *Android*, y *iPads*, también se puede colaborar con otras personas, incluso al mismo tiempo para crear un *comic en equipo*.

Tutorial recomendado: “*Pixton* como crear una cuenta”, en el enlace siguiente: <https://www.youtube.com/watch?v=D-yEApGKOU0>

7. **Wattpad** (Aplicación, APP y Plataforma digital)

Dirección electrónica: <https://www.wattpad.com/>

⁷ Adaptado de: <https://www.pixton.com/mx/>



Reto en el que se recomienda usar: La vida paralela de mi personaje favorito

Reseña: *Wattpad*⁸ es una plataforma para lectores que puede ser usada por medio de su sitio *Web* en una computadora o una *tablet*, o desde la aplicación para teléfono celular. También es una aplicación digital que permite a los usuarios publicar diversos tipos de obras literarias, como artículos, relatos, poemas, *blogs*, *fan-fictions*, historias de ciencia ficción, romance, suspenso, entre otras, ya sea en línea o a través de la aplicación de *Wattpad*. El contenido de esta plataforma, incluye obras tanto de autores desconocidos como conocidos, las cuales pueden ser votadas o comentadas por los usuarios. Las historias que son más votadas cada día aparecen en la "*Hot List*", la cual cambia a diario debido a las lecturas y los votos de nuevos usuarios. Esta plataforma está dirigida principalmente a jóvenes y muchos autores logran publicar sus libros también en papel o electrónicamente para venta.

Tutorial recomendado: "Como escribir en *Wattpad*" en el siguiente enlace <https://www.youtube.com/watch?v=Mussb6Bd0-c>

8. **Facebook** (Red social)

Dirección electrónica: <https://www.facebook.com/>

Reto en el que se recomienda usar:

- Un acercamiento a la 'vieja escuela' de la Literatura
- ¡Te presento mi primer audiolibro!

Reseña:

*Facebook*⁹ es una compañía que ofrece servicios de redes sociales y medios sociales en línea. Se puede acceder a *Facebook* desde diversos dispositivos con conexión a *Internet*, como computadora personal (PC), *laptop*, *tablet* y teléfono celular. Una vez registrados, los

⁸ Adaptado de: <https://www.wattpad.com/>

⁹ Adaptado de: <https://www.facebook.com/>





usuarios pueden crear un perfil personalizado que indique su nombre, ocupación, y demás datos que decida compartir, se puede agregar a otros usuarios como “amigos” (lista de amigos), intercambiar mensajes a través de *Facebook Messenger*, publicar actualizaciones de estado, compartir fotos, videos y enlaces, también se pueden usar varias aplicaciones de *software* (apps) y recibir notificaciones de la actividad de otros usuarios. Esta red social permite unirse a grupos de interés común, organizados por lugar de trabajo, escuela, pasatiempos u otros temas mediante los que se decida categorizar.

Tutorial recomendado: “Como Usar Facebook Correctamente”, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=yELj4knWNdY>

9. **Memegenerator** (Aplicación, APP)

Dirección electrónica: <https://www.memegenerator.es/crear>

Reto en el que se recomienda usar: Un acercamiento a la ‘vieja escuela’ de la Literatura

Reseña: *Memegenerator*¹⁰ es una aplicación gratuita para generar *memes*, un *meme* describe ideas que se “viralizan” o son replicadas de forma masiva a través de las redes sociales, *blogs*, *emails*, entre otras formas, y pasan de persona a persona de manera acelerada. Esta aplicación cuenta con una base de datos de más de 700 imágenes y su renovada interfaz soporta la edición de multitud de formatos, con suficientes opciones de edición. Algo que destaca a esta aplicación de otras para generar *memes*, es la posibilidad de crear *collages* de fotos. Para utilizar *Memegenerator*, es necesario registrarse o acceder desde *Facebook* para que se guarden los *memes* que se elaboren. Para generar un *meme*, se cuenta con la opción de seleccionar una de las imágenes que ya existen en la aplicación y escribir el texto, solo se permiten dos líneas, una superior denominada *Top Text* y una inferior *Bottom Text*; la otra opción es que se puede crear un *meme* con una imagen que ya cuente el usuario. Una vez creado un *meme* se puede compartir en redes sociales con

¹⁰ Adaptado de: <https://www.memegenerator.es/crear>



los diferentes botones o copiar la *url* de *imgur*, pero además se puede guardar en un disco duro o *pen drive*.

Tutorial recomendado: “Como generar *memes*”, en el enlace <https://www.youtube.com/watch?v=WWNkUS19G6Q>

10. **Instagram** (Red social y aplicación móvil)

Dirección electrónica: <https://www.instagram.com/?hl=es-la>

Reto en el que se recomienda usar: ¡Los libros me gustan así!

Reseña: *Instagram*¹¹ es una red social y una aplicación móvil al mismo tiempo que pertenece a *Facebook* y está disponible para dispositivos *Android*, *iOS* y *Windows 10*. *Instagram* permite a sus usuarios subir imágenes y videos con múltiples efectos fotográficos como filtros, marcos, colores retro, entre muchos otros, para posteriormente compartir esas imágenes en la misma plataforma o en otras redes sociales. Esta red social posee *Instagram Direct*, el cual es un medio de comunicación privado para hablar, y una función llamada Historias (*Stories*) donde se pueden “colgar” fotografías y videos temporales con una duración máxima de permanencia de 24 horas en sus Historias (*Stories*), o de forma indefinida en *Feed*.

Tutorial recomendado: La misma red social tienen un espacio para que los usuarios aprendan a “Usar *Instagram*” en el siguiente enlace: <https://help.instagram.com/>. Adicionalmente pueden ser de utilidad los siguientes videos: “Como usar *Instagram* Guía para principiantes (PARTE 1)” en <https://www.youtube.com/watch?v=3112c-ylwxc> y “Como crear #HISTORIA en *Instagram*”. Guía para principiantes (PARTE 2) en <https://www.youtube.com/watch?v=pyh9Luy6Alw>

¹¹ Adaptado de: <https://www.instagram.com/?hl=es-la>



11. **YouTube** (Plataforma digital)

Dirección electrónica: <https://www.youtube.com/>

Reto en el que se recomienda usar: ¡Los libros me gustan así!

Reseña: YouTube¹² es una plataforma digital a través de la que se reproducen videos y se puede subir contenido a un canal propio e interactuar con usuarios los cuales pueden otorgar *likes* o *dislike* a los videos publicados, hacer comentarios o “compartir” contenido en *Web* o redes sociales. *YouTube* se puede usar en computadora, *tablet* y teléfonos celulares. La principal función de *YouTube* es permitir la búsqueda y reproducción de videos existentes en su plataforma, la cual tiene una diversidad enorme de temáticas, además, se puede crear un canal, en el que se podrán subir videos, transmitir en directo, hacer estrenos, crear una comunidad, chatear en directo, también se puede crear listas de reproducción o bibliotecas de videos.

Tutorial recomendado: “Como usar *YouTube* paso a paso” en el enlace <https://www.youtube.com/watch?v=MIIvWb3vR0>

12. **ScreenCast-o-Matic** (Aplicación APP y Plataforma digital)

Dirección electrónica: <https://screencast-o-matic.com/>

Reto en el que se recomienda usar: ¡Los libros me gustan así!

Reseña: *ScreenCast-O-Matic*¹³ es una herramienta para la realizar videotutoriales en equipos con Sistema Operativo *Windows*. Con esta aplicación se puede grabar todo el escritorio o únicamente una zona de él, de esta forma se podrá grabar únicamente lo que

¹² Adaptado de: <https://www.youtube.com/>

¹³ Adaptado de: <https://screencast-o-matic.com/>



interese, sin necesidad de grabar todo el escritorio. *ScreenCast-O-Matic* tiene una versión gratuita para Windows que permite grabar hasta un máximo de 15 minutos por video, tiempo suficiente para la mayoría de los videotutoriales, además la herramienta permite subir el video a *YouTube* en formato HD o también exportar el fichero de video a formato MP4, AVI y FLV de forma rápida. Además de poder grabar el escritorio y la voz, también se podrá grabar a la persona que hace la presentación a través de la *webcam* e incrustarlo directamente en el videotutorial, de esta forma se podrá tener un mayor acercamiento a los usuarios que vean el video.

Tutorial recomendado: “Aprende a crear video tutoriales para tus alumnos con *screenCast-o-matic*”, en el enlace siguiente:

<https://www.youtube.com/watch?v=rPkP2YdigVA>

13. **Kahoot** (Plataforma digital)

Dirección electrónica: https://create.kahoot.it/pages/TriviaSpanish/91ef5b97-ba14-463b-8091-fc0c30e0e857?_id=1539265815

Reto en el que se recomienda usar: ¡Te presento mi primer audiolibro!

Reseña: *Kahoot*¹⁴, es una plataforma de paga, también con una versión gratuita, que permite la creación de cuestionarios de evaluación, y está disponible en APP o versión *Web*. Esta plataforma es una herramienta en sí, la cual fue creada de origen para ser usada con una finalidad de aplicación en el campo de aprendizaje, sin embargo, los usuarios de *Kahoot* han encontrado formas de aplicarlo en el campo del entrenamiento, creando *tests* sobre temas relacionados con cultura general, videojuegos, logos de empresas famosas, anime y manga entre otros, por lo que se ha convertido en algo multifunción, siendo útil tanto en actividades educativas como lúdicas. Tiene dos formas de usarse *Kahoot*, ya sea *grupal* o también puede ser *individual*. Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles

¹⁴ Adaptado de: https://create.kahoot.it/pages/TriviaSpanish/91ef5b97-ba14-463b-8091-fc0c30e0e857?_id=1539265815



para todos los usuarios, por lo que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas, tanto en el tiempo de cuenta atrás, las posibles respuestas, así como también se pueden añadir fotos o videos. Finalmente gana un *Kahoot* quien obtiene más puntuación.

Tutorial recomendado: “Como CREAR un KAHOOT”, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=pANtMqNWBek&t=183s>

14. Spreaker Studio (Aplicación APP)

Dirección electrónica: <https://www.spreaker.com/>

Reto en el que se recomienda usar: ¡Te presento mi primer audiolibro!

Reseña: *Spreaker Studio*¹⁵, es una aplicación que esencialmente reproduce una consola de sonido de un estudio de radio, que sirve para crear y escuchar audios, lo que brinda dos grandes opciones, una es la posibilidad de recrear el ambiente de un estudio de grabación y audio para transmitir en directo, pero, también cuenta con la posibilidad de crear y escuchar *Podcasts* o grabaciones con alta calidad. Al respecto de la creación de *Podcasts* o *grabaciones*, es muy sencillo que, una vez que se genere el archivo sonoro, existe la posibilidad de añadir filtros y efectos. Se pueden compartir contenidos de forma fácil y rápida en *Facebook* y *Twitter*.

Tutorial recomendado: “Tutorial Spreaker 2019”, disponible en https://www.youtube.com/watch?v=C8j7qVO_EA

¹⁵ Adaptado de: <https://www.spreaker.com/>



15. *Desygner* (Aplicación APP)

Dirección electrónica: <https://desygner.com/es/>

Reto en el que se recomienda usar: ¡Te presento mi primer audiolibro!

Reseña: *Desygner*¹⁶, es una aplicación de diseño gráfico gratuita, que ofrece una versión de paga para empresas o corporativos. Esta aplicación permite realizar obras gráficas con un aspecto muy profesional sin invertir una cantidad de tiempo excesiva. Dentro de la aplicación se encuentran varias plantillas pre-diseñadas que ayudan en la integración de cualquier diseño en pocos minutos, solamente hay que arrastrar las imágenes que se quieren usar, editar el texto y personalizarlo con cualquier elemento adicional. Dentro de las plantillas se incluyen imágenes de portada para *Facebook* y *Twitter*, 'thumbnails' para *YouTube* con máxima resolución, o imágenes para *posts* de *Instagram* o *Snapchat*, así como opciones para crear portadas para materiales desarrollados en la aplicación de *Wattpad*.

Tutorial recomendado: “*Desygner* Tutorial En Español”, en el siguiente enlace <https://www.youtube.com/watch?v=d9F2OnIbm5Y>

16. Correo electrónico (Servicio digital)

Dirección electrónica: En *Internet* existen diversas opciones para crear una cuenta de correo electrónico.

Reto en el que se recomienda usar:

- Shakespeare resumido en 280 caracteres en *Twitter*
- Creando mi propio *comic*
- La vida paralela de mi personaje favorito
- Un acercamiento a la ‘vieja escuela’ de la Literatura

¹⁶ Adaptado de: <https://desygner.com/es/>





- De mi libro preferido a la pantalla grande
- ¡Quiero otro final!
- ¡Los libros me gustan así!
- ¡Te presento mi primer audiolibro!

Reseña: Un correo electrónico (comúnmente abreviado como *email*) es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes mediante redes de comunicación electrónica. El término “correo electrónico” surge como una analogía con el correo postal, ambos sirven para enviar y recibir mensajes, y se utilizan “buzones” intermedios, lo que en el caso de los electrónicos, se conocen como servidores de correo. Por medio del correo electrónico se puede enviar no solamente texto, sino todo tipo de archivos digitales, sin embargo, es importante considerar que en la mayoría de los casos suelen existir limitaciones al tamaño de los archivos adjuntos. Los sistemas de correo electrónico se basan en un modelo de almacenamiento y reenvío, de modo que no es necesario que ambos extremos se encuentren conectados simultáneamente. Para ello se emplea un servidor de correo que hace las funciones de intermediario, guardando temporalmente los mensajes antes de enviarse a sus destinatarios. En *Internet*, existen infinidad de estos servidores, que incluyen a empresas y proveedores de servicios de *Internet*.

Tutorial recomendado: Ejemplo: “Correo electrónico o E-mail” (crear una cuenta de GMAIL), disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=PxV6ZJic558>





ESTRATEGIA DE RETOS



A. Reto: Shakespeare resumido en 280 caracteres en *Twitter*

Medios de desarrollo recomendados: *Twitter, Zoom o Teams, WhatsApp y correo electrónico.*

Producto esperado: Resumen de una lectura de Shakespeare en 280 caracteres para su publicación en *Twitter*.

Tiempo de desarrollo: 15 días

Acciones:

1. Crear el Guía un grupo privado en *Twitter* con los alumnos que participen en el reto.
2. Crear el Guía un grupo de *WhatsApp* con los alumnos del grupo que participarán en este reto, para realizar avisos y comentarios. El perfil debe incluir el nombre y apellido del alumno.
3. Leer alguna obra de William Shakespeare de libre elección del alumno, para lo que cuenta con 13 días, ya sea en versión digital o física, de acuerdo con los medios que estén a su alcance.
4. Elaborar un resumen, el día 14 del reto, de la lectura realizada el cual debe estar integrado por 280 caracteres, que es lo máximo que permite en forma regular *Twitter* en su plataforma para la publicación de un *tuit* o *tweet*.
5. Determinar, en acuerdo con el Guía, la hora para que todos los alumnos publiquen en el grupo privado que creo el Guía su *tuit* o *tweet* al mismo tiempo el día 15 del reto de acuerdo con los tiempos establecidos.
6. Publicar su *tuit* o *tweet* y enviar aviso en *WhatsApp* de que se realizó la publicación en *Twitter*.
7. Enviar por correo electrónico el texto del *tuit* o *tweet* el mismo día 15 del reto al Guía y a los otros alumnos que participan.
8. Crear un grupo en alguna plataforma digital que permita que varias personas se conecten al mismo tiempo, por ejemplo *Zoom* o *Teams*.
9. Conectarse, Guía y alumnos que participan en el reto, mediante la plataforma digital seleccionada el día 15 del reto a una misma hora acordada previamente.
10. Leer cada quien su *tuit* o *tweet* al resto de los alumnos del grupo que participan en el reto.





11. Someter a votación entre los alumnos participantes del reto y el voto deberá expresarse en *WhatsApp* para que quede evidencia del proceso de votación, de la siguiente forma:
Soy: Nombre del alumno que vota
Mi voto es para: nombre del alumno por el que se vota
12. Contabilizar el Guía los votos y determinar un ganador. Si existe un empate el Guía decide el ganador.
13. Publicar el Guía en el mismo *WhatsApp* los resultados.
14. Asignar el Guía las décimas extra que obtendrá el alumno ganador y las décimas que obtendrán todos los participantes en el reto, el mismo día 15 del reto y anunciarlo en *WhatsApp* y *Twitter*.





B. Reto: Creando mi propio *comic*

Medios de desarrollo recomendados: *Pixton*, *WhatsApp* y correo electrónico institucional.

Producto esperado: Comic a través del cual cuente una historia

Tiempo de realización: 15 días

Acciones:

1. Crear el Guía un grupo de *WhatsApp* con los alumnos del grupo que participarán en este reto, para realizar avisos y comentarios. El perfil debe incluir el nombre y apellido del alumno.
2. Enfatizar que es importante tomar en cuenta que la aplicación de *Pixton* en su versión gratuita solo permite el ingreso por siete días naturales, por lo que es necesario que previo al registro en la aplicación para la integración del *comic*, los alumnos primero realicen:
 - Conceptualización de la historia del *comic*
 - Definición de personajes de la historia del *comic*
 - Desarrollo del guion de la historia del *comic*

Estas actividades el alumno deberá elaborarlas en los primeros siete días del reto, es decir del día uno al día siete.

3. Solicitar el Guía a los alumnos que participarán en el reto, se registren en la página web de *Pixton* en forma gratuita en el siguiente enlace: <https://www.pixton.com/mx/>
Para su registro y uso, Guía y alumnos se pueden apoyar de un breve tutorial que se encuentra en *YouTube* en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=6hBsiG_lg0s
4. Integrar en la aplicación de *Pixton* el *comic*, usando todos los recursos en su versión gratuita y considerando la información que se creó en los primeros siete días del reto, para lo cual cuenta con siete días, es decir esta integración del *comic* en la aplicación la realizará del día ocho al día 14 del reto.
5. Cuidar que la extensión del *comic* sea mínimo 15 cuadros y máximo 25 cuadros.





6. Usar una herramienta para “recorte” para tomar capturas de pantalla de su *comic* y “armarlo” en un archivo mediante un presentador gráfico o un procesador de texto, para poderlo enviar por correo electrónico en forma adjunta.
7. Determinar, en acuerdo con el Guía, la hora para que todos los alumnos envíen al mismo tiempo el día 15 del reto, mediante correo electrónico, a todos los participantes y al Guía el *comic* elaborado.
8. Enviar aviso en *WhatsApp* de que se envió el *comic* a sus correos para que sean revisados.
9. Revisar en forma individual los *comic* de cada uno de los participantes en el reto.
10. Someter a votación entre los alumnos participantes en el reto y el voto deberá expresarse en *WhatsApp* para que quede evidencia del proceso de votación, de la siguiente forma:

Soy: Nombre del alumno que vota

Mi voto es para: nombre del alumno por el que se vota

11. Contabilizar el Guía los votos y determinar un ganador. Si existe un empate el Guía decide el ganador.
12. Publicar el Guía en el mismo *WhatsApp* los resultados.
13. Asignar el Guía las décimas extra que obtendrá el alumno ganador y las décimas que obtendrán todos los participantes en el reto, el mismo día 15 del reto y anunciarlo en *WhatsApp* y *Twitter*.



C. Reto: La vida paralela de mi personaje favorito

Medios de desarrollo recomendados: *Wattpad*, *WhatsApp* y correo electrónico institucional.

Producto esperado: Breve historia publicada en la plataforma *Wattpad*, que derive de algún personaje ya existente en la literatura o en la filmografía actual, el cual sea de la preferencia del alumno.

Tiempo de realización: 15 días

Acciones:

1. Solicitar el Guía a los alumnos que participarán en el reto, se registren en la página *Wattpad* en forma gratuita en el siguiente enlace:
https://www.wattpad.com/?locale=es_ES
2. Crear el Guía un grupo de *WhatsApp* con los alumnos del grupo que participarán en este reto para realizar avisos y comentarios. El perfil debe incluir el nombre y apellido del alumno.
3. Escribir una breve historia, que derive de algún personaje ya existente en la literatura o en la filmografía actual, el cual sea de la preferencia del alumno y etiquetarla como “*fanfic*” en la plataforma de *Wattpad*, con la intención de identificarla como una historia asociada a la obra original que se elija. Se cuenta con 12 días para concluir la publicación, la historia se puede ir escribiendo y editando en la misma plataforma, cuidando de guardar los cambios realizados hasta que esté lista para su publicación. Considerar que la historia sea escrita de acuerdo con los criterios de *Wattpad*.
4. Dar aviso mediante el *WhatsApp* el día 12 del reto, de la conclusión y publicación de la historia de la siguiente forma:

Soy: nombre del alumno que publica historia

Publiqué en *Wattpad*: Nombre y link de la historia

5. Realizar los otros participantes y el Guía, la lectura individual de la historia publicada para lo cual cuentan con 2 días (13 y 14 del reto).





6. Someter a votación el día 15 del reto la historia publicada y el voto deberá expresarse en *WhatsApp* para que quede evidencia del proceso de votación, de la siguiente forma:

Soy: Nombre del alumno que vota

Mi voto es para: nombre del alumno e historia por la que se vota

7. Contabilizar el Guía los votos y determinar un ganador. Si existe un empate el Guía decide el ganador.

8. Publicar el Guía en el mismo *WhatsApp* los resultados.

9. Asignar el Guía las décimas extra que obtendrá el alumno ganador y las décimas que obtendrán todos los participantes en el reto el mismo día 15 del reto y anunciarlo en *WhatsApp*.



D. Reto: Un acercamiento a la ‘vieja escuela’ de la Literatura

Medios de desarrollo recomendados: *Facebook, Memegenerator, WhatsApp* y correo electrónico institucional.

Producto esperado: Un *meme* relacionado con una obra de la literatura clásica.

Tiempo de realización: 15 días

Acciones:

1. Solicitar el Guía a los alumnos que participarán en el reto, obtener una cuenta de *Facebook*, en el caso de que no cuenten con ella crearla en el siguiente enlace: https://m.facebook.com/login/?locale2=es_ES
Si algún alumno no pueda obtener una cuenta en *Facebook*, podrá participar en el reto mediante su envío en *WhatsApp*, sin embargo, sería conveniente que todos los alumnos participantes tengan una cuenta de *Facebook*.
2. Crear el Guía un grupo en *Facebook* con los alumnos que participan en el reto habilitándolo como privado.
3. Crear el Guía un grupo de *WhatsApp* con los alumnos del grupo que participan en este reto para realizar avisos y comentarios. El perfil debe incluir el nombre y apellido del alumno.
4. Seleccionar el alumno, de acuerdo con su preferencia, un autor clásico de la Literatura Universal (Ejemplos de Autores clásicos: William Shakespeare, Miguel de Cervantes, Charles Dickens, Lope de Vega, Edgar A. Poe, Julio Verne, Bram Stoker, Jane Austen, Émile Zola, Oscar Wilde, H.P Lovecraft, entre otros) y decidir qué obra literaria de ese autor que eligieron van a leer para el desarrollo del reto. En caso de duda, consultar con el docente del módulo de *Comunicación para la interacción social*, sobre qué otros autores podrán considerar como clásicos literarios. Para seleccionar el autor clásico y su obra que va a leer, se contará con los primeros dos días del reto, es decir día uno y dos.
5. Elaborar un resumen del *climax* de la obra literaria del autor clásico seleccionado. El resumen debe tener una extensión mínima de dos cuartillas y máximo cuatro, y debe ser elaborado en un procesador de texto con letra Arial 11. El texto debe contener el



nombre del alumno que participa en el reto, el nombre del autor clásico que seleccionó y la obra que decidió leer. Se cuenta con 11 días para concluir este texto, es decir del día tres al día 13 del reto.

6. Elaborar en la aplicación *Memegenerator*, a la que puede acceder de forma gratuita y sin registro en el siguiente enlace: <https://www.memegenerator.es/crear> un *meme* que exprese el *climax* de la obra literaria del autor clásico que leyó, tomando como base el resumen que elaboró, cuidando el uso correcto del idioma y sin incluir palabras altisonantes. Este *meme* deberá elaborarse el día 14 del reto.

7. Publicar, los alumnos que tienen cuenta de *Facebook*, el *meme* que elaboró para el grupo privado que fue creado por el Guía. Esta publicación debe realizarse el día 14 del reto.

Solo los alumnos que no tengan la posibilidad de obtener una cuenta de *Facebook* podrán enviar el *meme* que crearon mediante *WhatsApp*, el mismo día 14 del reto.

8. Dar aviso mediante *WhatsApp* el día 14 del reto, de la conclusión y publicación o envío del *meme* de la siguiente forma:

Soy: nombre del alumno que publica *meme*

Publiqué en *Facebook*: Nombre del *meme* publicado

En caso de no tener cuenta de *Facebook*:

Envíe a *WhatsApp*: nombre del *meme*

9. Someter a votación el día 15 del reto el *meme* publicado o enviado y el voto deberá expresarse en *WhatsApp* para que quede evidencia del proceso de votación de la siguiente forma:

Soy: Nombre del alumno que vota

Mi voto es para: Nombre del alumno y del *meme* por el que se vota

10. Contabilizar el Guía los votos y determinar un ganador. Si existe un empate el Guía decide el ganador.

11. Publicar el Guía en el mismo *WhatsApp* los resultados.

12. Asignar el Guía las décimas extra que obtendrá el alumno ganador y la décimas que obtendrán todos los participantes en el reto el mismo día 15 del reto y anunciarlo en *WhatsApp*.



E. Reto: De mi libro preferido a la pantalla grande

Medios de desarrollo recomendados: *TikTok*, *WhatsApp* y correo electrónico institucional.

Producto esperado: Video de 60 segundos para ser publicado en *TikTok*, donde el alumno caracterizado de su personaje literario preferido lo describa en primera persona.

Tiempo de realización: 15 días

Acciones:

1. Solicitar el Guía a los alumnos que participarán en el reto, bajar e instalar la aplicación de *TikTok* y registrarse para su uso en el siguiente enlace:
<https://www.tiktok.com/trending?lang=es>
2. Crear el Guía un grupo de *WhatsApp* con los alumnos que participarán en este reto para realizar avisos y comentarios. El perfil debe incluir el nombre y apellido del alumno.
3. Seleccionar, de acuerdo con la preferencia del alumno un libro que haya dado origen al libreto de una película, que de preferencia ya haya leído el alumno. Se cuenta con cuatro días para esta selección, es decir del día uno al día cuatro del reto.
4. Elaborar en un procesador de texto una lista de 10 cosas que “No te gustaron” como fueron desarrolladas en la película con respecto a lo establecido en el libro. Se cuenta con tres días para esta actividad, del día cinco al día siete del reto.
5. Elaborar en un procesador de texto una lista de 10 cosas que “Sí te gustaron” como fueron desarrolladas en la película con respecto a lo establecido en el libro. Se cuenta con tres días para esta actividad, del día ocho al 10 del reto.
6. Elaborar un perfil psicológico, social y físico del personaje principal, mínimo de una cuartilla, máximo de 3 cuartillas, elaborado en un procesador de texto con letra Arial 11. Se cuenta con tres días para esta actividad, del día 11 al 13 del reto.
7. Grabar y publicar en la aplicación de *TikTok* un video de 60 segundos, donde el alumno se caracterice del personaje principal y lo describa en primera persona. Se cuenta con un día para esta actividad, es decir el día 14 del reto.





8. Enviar por correo electrónico en archivos PDF, las listas elaboradas y el perfil del personaje principal a los alumnos que participan y al Guía el día 14 del reto.
9. Dar aviso mediante *WhatsApp* el mismo día 14 del reto, del envío de la información a los correos electrónicos y de la publicación en *TikTok* de su video de la siguiente forma:
Soy: nombre del alumno que publica video
Video: nombre del libro y película de la cual publica el video.
10. Realizar los otros participantes y el Guía la lectura individual de los documentos enviados a los correos electrónicos, el mismo día 14 del reto.
11. Someter a votación el día 15 del reto el video publicado en *TikTok*, y el voto deberá expresarse en *WhatsApp* para que quede evidencia del proceso de votación, de la siguiente forma:
Soy: Nombre del alumno que vota
Mi voto es para: nombre del alumno y video
12. Contabilizar el Guía los votos y determinar un ganador. Si existe un empate el Guía decide el ganador.
13. Publicar el Guía en el mismo *WhatsApp* los resultados.
14. Asignar el Guía las décimas extra que obtendrá el alumno ganador y las décimas que obtendrán todos los participantes en el reto el mismo día 15 del reto y anunciarlo en *WhatsApp*.



F. Reto: ¡Quiero otro final!

Medios de desarrollo recomendados: *WhatsApp* y correo electrónico institucional.

Producto esperado: Texto que relate un nuevo final para su libro favorito.

Tiempo de realización: 15 días

Acciones:

1. Crear el Guía un grupo de *WhatsApp* con los alumnos del grupo que participarán en este reto para realizar avisos y comentarios. El perfil debe incluir el nombre y apellido del alumno.
2. Elaborar una reseña de tu libro favorito y una carta de motivos explicando que otro final te gustaría que hubiera tenido y por qué. La reseña debe contener al menos una cuartilla y la carta de motivos también debe tener una extensión de una cuartilla, ambas elaboradas en un procesador de texto con letra Arial 11. Se cuenta con dos días para concluir estos textos.
3. Escribir un nuevo final para tu libro favorito titulado “Mi nuevo final para...” en un documento con un procesador de texto con mínimo 4 cuartillas y máximo 6, con letra Arial 11. Se cuenta con 10 días para concluir su texto, considerando del día tres al día 12 del reto.
4. Enviar por correo electrónico la reseña, la carta de motivos y el texto del nuevo final titulado “Mi nuevo final para...” en formato PDF, a todos los alumnos que participan y al Guía el día 12 del reto.
5. Dar aviso mediante *WhatsApp* el mismo día 12 del reto, de la conclusión y envío del nuevo final a los correos de la siguiente forma:

Soy: nombre del alumno que publica nuevo final

Nuevo final para... (Nombre del libro para el que se escribió un nuevo final)

6. Realizar los otros participantes y el Guía la lectura individual de los documentos enviados a los correos electrónicos, para lo cual cuentan con 2 días (13 y 14 del reto).





7. Someter a votación el día 15 del reto los textos “Mi nuevo final para...” y el voto deberá expresarse en *WhatsApp* para que quede evidencia del proceso de votación de la siguiente forma:

Soy: Nombre del alumno que vota

Mi voto es para: nombre del alumno y su nuevo final para el libro....

8. Contabilizar el Guía los votos y determinar un ganador. Si existe un empate, el Guía decide el ganador.

9. Publicar el Guía en el mismo *WhatsApp* los resultados.

10. Asignar el Guía las décimas extra que obtendrá el alumno ganador y las décimas que obtendrán todos los participantes en el reto el mismo día 15 del reto y anunciarlo en *WhatsApp*.



G. Reto: ¡Los libros me gustan así!

Medios de desarrollo recomendados: *Instagram o YouTube, Screencast-o-Matic, WhatsApp y Correo electrónico institucional.*

Producto esperado: Video grabado en la herramienta *Screencast-o-Matic* en el que describa las características que debe tener su “libro ideal” y la lectura de su relato que detalla sus primeras sensaciones al conocer un libro

Tiempo de realización: 15 días

Acciones:

1. Solicitar el Guía a los alumnos que participarán en el reto, y aún no cuenten con una, obtener una cuenta de *Instagram* en el siguiente enlace:
<https://www.instagram.com/?hl=es-la>
En el caso de que algún alumno no pueda obtener una cuenta en *Instagram* podrá participar en el reto mediante su envío en *WhatsApp*, sin embargo, sería conveniente que todos los alumnos participantes tengan una cuenta de *Instagram*.
2. Crear el Guía un grupo de *WhatsApp* con los alumnos del grupo que participarán en este reto para realizar avisos y comentarios. El perfil debe incluir el nombre y apellido del alumno.
3. Escribir un relato, considerando el supuesto de que “nunca ha visto antes un libro”, así que el relato debe describir la primera sensación que surgió al conocer un libro, debe describir que llamó su atención, a que huele, que imágenes tiene, que parte del texto llamó más su atención y porque, y todo aquello que permita saber cuál fue su sensación al conocer ese primer libro. Al inicio del relato debe incluir su nombre completo, la referencia del libro seleccionado y el nombre de su relato. El relato debe tener un máximo de tres cuartillas y debe ser escrito en un procesador de texto con letra Arial 11. Este relato lo tendrá que incluir en su video considerando 5 minutos para su lectura. Se cuenta con nueve días para concluir este relato, es decir del día uno al día nueve del reto.
4. Elaborar una presentación ilustrando las características que tendría su “libro ideal” en un presentador gráfico, considerando que lo va a incorporar en la grabación de su video,





para lo cual deberá considerar 5 minutos para su descripción, y cuenta con 2 días para su elaboración, es decir el día 10 al 11 del reto.

5. Abrir una cuenta en la aplicación *ScreenCast-o-Matic* la cual permite grabar una videoclase. Es importante considerar que la versión gratuita solo estará disponible por 14 días.

Para su registro y uso, Guía y alumnos se pueden apoyar de dos breves videos que se encuentran en *YouTube* en los siguientes enlaces:

- <https://www.youtube.com/watch?v=KADL3kxoBsE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=KoMvqsDECgk>

6. Grabar mediante la aplicación de *ScreenCast-o-Matic* un video de 10 minutos, presentando y describiendo las características que tendría su “libro ideal” en el que debe usar la presentación que elaboró en el presentador gráfico, y dar lectura a su relato, considerando 5 minutos para cada una de las actividades. Es muy importante considerar las especificaciones de la aplicación, así como también las reglas para hablar en público, porque también serán consideradas para determinar el ganador del reto. Esta grabación deberá realizarla entre los días 12 y 13 del reto.
7. Publicar en *Instagram* o *YouTube* el video realizado. La publicación de su video deberá ser el día 13 del reto.
 - En el caso de *Instagram* deberán subir el video mediante la opción de IGTV,
 - Para *Youtube*, es importante que el video se suba con la opción de “no listado” con la intención de que solo las personas que tengan el *link* que proporcione el alumno participante en el reto, serán los que puedan verlo.

8. Dar aviso mediante el *WhatsApp* el día 13 del reto, de la conclusión y publicación del video de la siguiente forma:

Soy: nombre del alumno que publica video

Publiqué en *Instagram* o *YouTube*: Nombre del video

9. Observar en *Instagram* o *YouTube* los otros participantes y el Guía el video creado por el alumno y que fue publicado, para lo cual cuentan con un día (día 14 del reto).
10. Someter a votación el día 15 del reto el video publicado y el voto deberá expresarse en *WhatsApp* para que quede evidencia del proceso de votación de la siguiente forma:





Soy: Nombre del alumno que vota

Mi voto es para: nombre del alumno y video por el que se vota

11. Contabilizar el Guía los votos y determinar un ganador. Si existe un empate, el Guía decide el ganador.
12. Publicar el Guía en el mismo *WhatsApp* los resultados.
13. Asignar el Guía las décimas extra que obtendrá el alumno ganador y las décimas que obtendrán todos los participantes en el reto el mismo día 15 del reto y anunciarlo en *WhatsApp*.



H. Reto: ¡Te presento mi primer audiolibro!

Medios de desarrollo recomendados: *Facebook, WhatsApp, Kahoot, Spreaker Studio, Desygner y Correo electrónico institucional.*

Producto esperado: Audiolibro con tema y género libre

Tiempo de realización: 15 días

Acciones:

1. Solicitar el Guía a los alumnos que participarán en el reto, en caso de no contar con una cuenta *Facebook*, obtener una en el siguiente enlace:
https://m.facebook.com/login/?locale2=es_ES
2. Crear el Guía un grupo de *WhatsApp* con los alumnos del grupo que participarán en este reto para realizar avisos y comentarios. El perfil debe incluir el nombre y apellido del alumno.
3. Seleccionar cada alumno el género literario que más le agrade. Esta selección la tiene que hacer el primer día del reto.
4. Escribir un relato, en procesador de texto considerando el género literario seleccionado, y tomando en cuenta que deberá utilizar aproximadamente de 1500 a 2000 palabras ya que construirá un audiolibro de 10 o máximo 15 minutos. Se cuenta con cinco días para escribir este relato, es decir del día dos al día seis del reto.
5. Realizar un audiolibro del relato elaborado, utilizando la aplicación *Spreaker Studio*, usando los efectos disponibles o aquellos que haya grabado previamente el alumno. Es importante considerar que la versión gratuita solo permitirá grabar máximo 15 minutos. Para esta actividad se cuenta con tres días, es decir del día siete al día nueve del reto. Para su uso, Guía y alumnos, se pueden apoyar en un breve video que se encuentra en *YouTube* en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=sVsRCIEcefM>
6. Subir en la aplicación *Spreaker Studio*, el audiolibro una vez que ha sido grabado, en este punto la aplicación solicitará el registro del usuario. Deberá subirse el día nueve del reto.





7. Elaborar la portada del Audiolibro mediante la descarga de la aplicación *Desygner* desde el siguiente enlace:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.desygner.wattpadcovers> .Esta portada la debe guardar como imagen para poder ser importada y deberá realizarse en dos días, es decir cuenta con los días 10 y 11 del reto.
8. Abrir *Spreaker Studio* e ir a la opción de editar en el audiolibro elaborado para poder importar e incorporar la portada diseñada.
9. Elaborar un *Kahoot* *definido como privado*, con cinco preguntas relacionadas al audiolibro generado por cada participante. Este cuestionario debe realizarse el día 12 del reto. Para el uso de la aplicación *Kahoot* existen diversos tutoriales en *YouTube*, sin embargo, se recomienda el del siguiente enlace:
<https://www.youtube.com/watch?v=sVsRCIEcefM>
10. Enviar por correo electrónico el *link* del audiolibro publicado en *Spreaker Studio*, *así como también*, en formato PDF el relato elaborado a los otros participantes del reto y al Guía. El mismo día 12 debe enviar esta información.
11. Publicar en *Facebook* el *link* del audiolibro
12. Dar aviso mediante el WhatsApp el día 12 del reto, de la conclusión y publicación del audiolibro de la siguiente forma:
Soy: nombre del alumno que publica el audiolibro
Publiqué en Facebook: Nombre del audiolibro y portada
13. Realizar los otros participantes y el Guía la lectura individual del relato y escuchar el audiolibro que fue creado por el alumno participante, para lo cual cuentan con un día (día 13 del reto).
14. Enviar el alumno el *link* del *Kahoot* diseñado, mediante *WhatsApp* para que los otros participantes del reto contesten el cuestionario, para lo cual cuentan con un día, es decir, el día 14 del reto.
15. El alumno que diseñó el *Kahoot* anunciará en *Facebook* y *WhatsApp* el nombre del ganador del cuestionario el día 15 del reto.





16. Someter a votación el día 15 del reto el audiolibro publicado y los otros materiales elaborados y el voto deberá expresarse en WhatsApp para que quede evidencia del proceso de votación de la siguiente forma:

Soy: Nombre del alumno que vota

Mi voto es para: nombre del alumno y audiolibro por el que se vota

14. Contabilizar el Guía los votos y determinar un ganador. Si existe un empate el Guía decide el ganador.

15. Publicar el Guía en el mismo *WhatsApp* los resultados.

16. Asignar el Guía las décimas extra que obtendrá el alumno ganador y las décimas que obtendrán todos los participantes en el reto el mismo día 15 del reto y anunciarlo en *WhatsApp*.





REFERENCIAS

- BeChallenge. (2018). Artículo: *Comparativa entre Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Basado en Problemas (ABProblemas) y Aprendizaje Basado en Retos (ABR)*. Recuperado de <https://blog.bechallenge.io/comparativa-entre-aprendizaje-basado-en-proyectos-abp-aprendizaje-basado-en-problemas-abproblem-y-aprendizaje-basado-en-retos-abr/>
- BeChallenge. (2020). Artículo: *Aprendizaje Basado en Retos (ABR)/Challenge Based Learning (CBL)* Recuperado de <https://blog.bechallenge.io/aprendizaje-basado-en-retos/>
- EDUCACIÓN 3.0. (2018). Artículo: *Las aplicaciones educativas más populares para dispositivos Android*. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/aplicaciones-educativas-android/>
- Equipo SM. (2020). Artículo: *Aprender en casa con apps educativas gratuita*. Recuperado de <https://www.grupo-sm.com/es/post/aprender-en-casa-con-apps-educativas-gratuitas>
- Fundación Aula Abierta. (2020). *Herramientas para la educación a distancia*. Recuperado de <https://aulaabierta.info/herramientas-para-la-educacion-a-distancia/>
- García, C. y otros. (2014). Artículo: *El uso de las TIC y herramientas de la Web 2.0 por maestros portugueses de la educación primaria y educación especial: la importancia de las competencias personales*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56730662014.pdf>
- García, L. (2015). *Enredados*. México, Ediciones SM.
- Ruiz, M del R. (2013). *Quehacer docente, TIC y educación virtual o a distancia*. Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/412/339>





Grupo de trabajo

Andrés Madrigal Hernández
Director de Diseño Curricular

Eric Durán Dávila
Coordinador de Ambientes Académicos y Bibliotecas

Soraya E. Cruz Jiménez
Subcoordinadora de Recursos de Ambientes de Aprendizaje

