

2.9

Implementando estrategias didácticas para el aprendizaje a través de medios virtuales



Cápsulas autogestivas para el aprendizaje en pandemia



“2.9. Implementando estrategias didácticas para el aprendizaje a través de medios virtuales, es una publicación cuyo objeto es la difusión universal de información y conocimiento pertinente a la educación en Jalisco en todos sus niveles y modalidades, previamente acopiada, sistematizada, analizada, editada y distribuida de forma gratuita a través de formatos abiertos y accesibles para el ciudadano, sin que se requiera solicitud de parte interesada, en términos del artículo 113, inciso b), de la Ley de Educación del Estado Libre y Soberano de Jalisco, por la Comisión Estatal para la Mejora Continua en Jalisco, órgano público desconcentrado de la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco, encargada de coordinar al Sistema de Mejora Continua de la Educación en Jalisco (SIMEJORA), Nicolás Romero 1564. C.P. 44260, Guadalajara, Jalisco. México.

La información publicada es responsabilidad de la Comisión Estatal para la Mejora Continua en Jalisco en el ejercicio de su función de coordinar al SIMEJORA, y en coadyuvancia con la Comisión Nacional de Mejora Continua y con el Sistema Educativo Estatal al logro de sus fines, misma, que puede ser utilizada con fines educativos, informativos o culturales siempre que se cite la fuente.”

Índice

a. <u>Datos generales de la cápsula</u>	4
b. <u>Reconocer-nos en la experiencia</u>	5
c. <u>Buscar y descubrir para aprender</u>	6
d. <u>Reaprender y dar sentido al aprendizaje</u>	16
e. <u>Construir para aprender y enseñar</u>	17
f. <u>Ponernos en acción</u>	19
g. <u>Compartir para aprender juntos</u>	21
h. <u>Para aprender más...</u>	23
i. <u>Referencias</u>	27
j. <u>Créditos</u>	29



Que el docente utilice estrategias didácticas diversificadas a través de medios virtuales para propiciar el aprendizaje.

Gestión dialógica del aprendizaje

Principio Recrea para un aprendizaje dialógico

Eje de formación

Contenido



Instrumentar para aprender



Aprender para transformar-nos



Aprender con sentido



Todos aprenden de todos

Reconstruyendo la planeación en tiempos de pandemia

Estrategias didácticas para el aprendizaje a través de medios virtuales



Reconocer-nos en la experiencia



El contexto de la pandemia ocasionada por el virus SARS-COV2, modificó sustancialmente la labor educativa, esto implicó el cambio de paradigma en la forma de enseñar, así como en la forma de aprender, y la interacción entre el alumno y conocimiento, tuvo que ser mediado por un docente que se formó profesionalmente en un contexto distinto al que tuvo que enfrentar los últimos 18 meses.

Es de reconocer que todos los docentes se vieron en la necesidad de aventurarse en el modelo de la educación remota, lo que implicó, para la gran mayoría, un reto enorme en el manejo de diversas herramientas virtuales que les permitiera enfrentar exitosamente el desafío (Chávez Tafur, 2006)

Te invitamos a recuperar en este primer momento, la experiencia que viviste y la forma en la que resolviste las diferentes dificultades y retos que enfrentaste, apoyándote en las siguientes preguntas:

- 1) ¿De qué manera enfrentaste el reto de acompañar a tus alumnos en sus procesos de formación durante la pandemia?
- 2) ¿Cuáles fueron las estrategias didácticas que te dieron mejor resultado?
- 3) ¿Cuáles fueron los medios virtuales principales que empleaste para trabajar con tus alumnos en la modalidad de educación remota?
- 4) ¿De qué manera resolviste la necesidad de diversificar los recursos?
- 5) ¿Qué implicó, en lo personal, enfrentar este reto?

Una vez que respondamos de forma individual a cada una de las preguntas tomemos nota de lo más relevante y dialoguemos en colectivo al respecto.

Para considerar...

La recuperación de tu experiencia en la educación remota durante la pandemia es indispensable para seguir diseñando actividades didácticas que involucren herramientas de aprendizaje a través de medios virtuales, que generen un alto impacto en la formación y el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes.

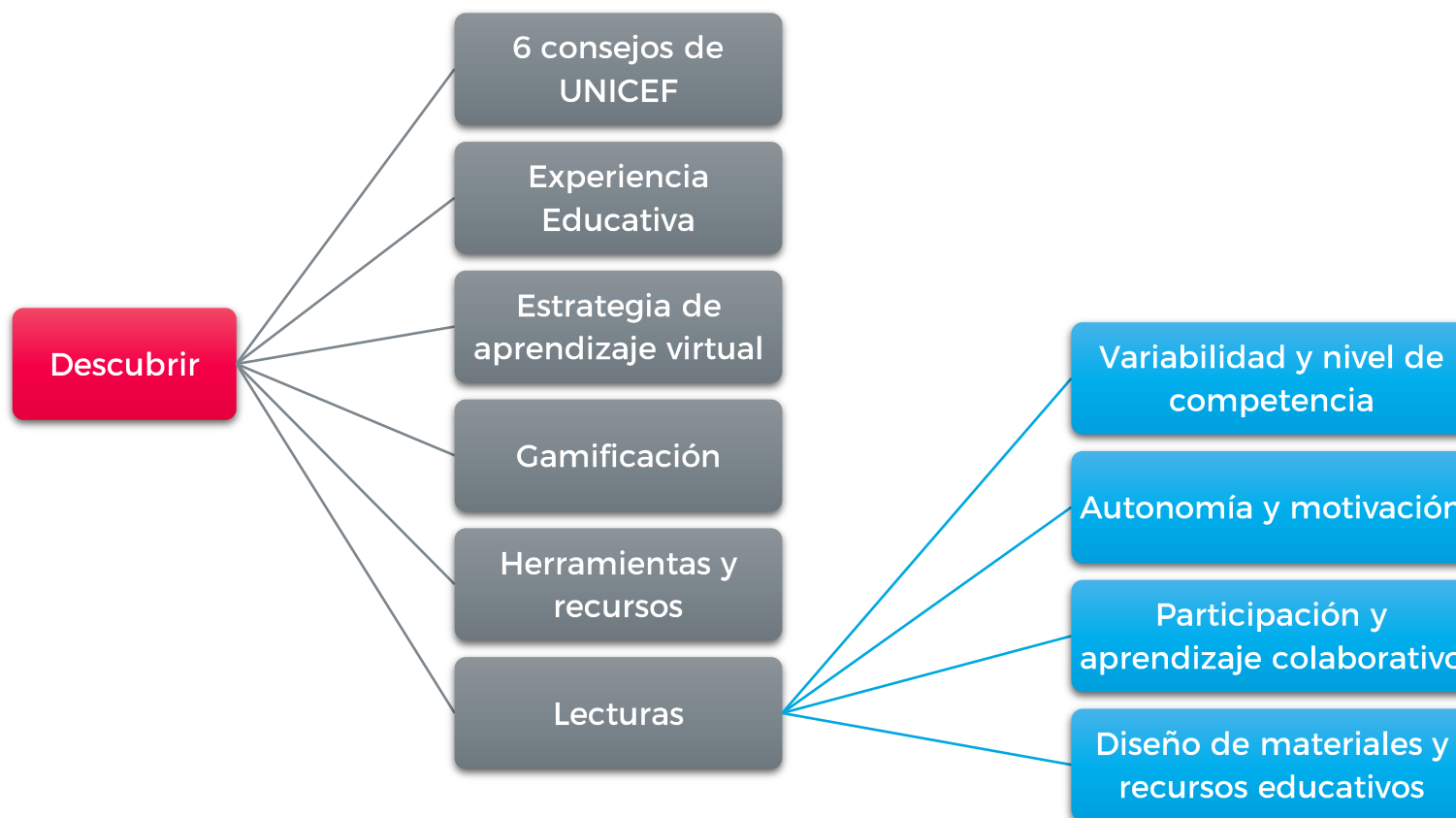


Buscar y descubrir para aprender



A partir de las respuestas a las preguntas anteriores, veamos y analicemos el material que a continuación se presenta en referencia a la educación a distancia y otros temas;

Seleccionemos el tema que deseemos explorar haciendo clic en el recuadro correspondiente.



Es importante que revisemos las experiencias que se han vivido en otras latitudes y con las que se han logrado resultados favorables en el acompañamiento a distancia o en la educación remota. Los esfuerzos y proyectos que han surgido en respuesta a diversas problemáticas son aplicables y resuelven situaciones contextualizadas; dichas experiencias nos pueden aportar orientaciones que son dignas de conocer, revisar y analizar, así mismo nos permiten establecer un estado del arte que marque el punto de partida y rutas a seguir en un horizonte incierto y diverso.

A continuación, te ofrecemos una serie de prácticas, testimonios y lecturas para facilitar la detonación de nuevos aprendizajes que a su vez se conviertan en insumos para tus posteriores producciones y proyectos.

La UNICEF México (2020) sugiere seis consejos dirigidos a docentes para apoyarse ante esta situación compleja:

- 1) Brinda especial acompañamiento a los estudiantes que más lo necesitan.
- 2) Prioriza aprendizajes fundamentales y a los alumnos del último grado de cada nivel.
- 3) Aprovecha los recursos disponibles en casa para una educación vivencial.
- 4) Aprovecha la tecnología.
- 5) Brinda y recibe apoyo psicosocial.
- 6) Fortalece los mensajes que pueden salvar vidas.



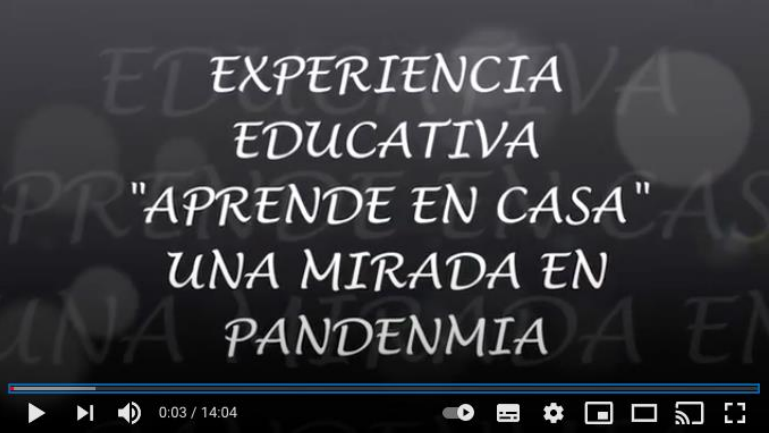
6 consejos para las y los docentes para la educación a distancia durante la contingencia por COVID-19

<https://youtu.be/TWujodCfuk8>



El reto de la pandemia ocasionada por el virus SARS-COV2 ha representado para todos los actores educativos un cambio de paradigma en la formación de los educandos, ante esta situación, una gran cantidad de educadores continuaron trabajando de la misma manera que lo hacían en la presencialidad, pero ahora empleando recursos digitales, para asegurar el distanciamiento social, usando para ello plataformas como WhatsApp, mensajes de texto o llamadas telefónicas.

Como ejemplo de lo anterior tenemos la experiencia que comparte la maestra Claudia Peñuela (2020) desde Colombia sobre la forma en la que enfrentó el reto de la educación remota. En el siguiente enlace está disponible dicho material: <https://youtu.be/Kud8GzAZt6E>



Experiencia Educativa en tiempos de Pandemia 2020

Después de observar el video reflexionemos sobre las siguientes preguntas:

- 1) ¿Qué semejanza encuentro entre las estrategias que apliqué con las aplicadas por la docente en el video?
- 2) ¿Qué de lo que yo hice marca diferencia con lo que observé en el video?
- 3) ¿Qué sobresale de los medios virtuales que empleó la docente?
- 4) ¿Consideras que con su acompañamiento logró su objetivo de educar a la distancia? ¿Por qué?

Se puede dar cuenta de innumerables intentos por lograr una verdadera transformación de la experiencia educativa, en los que desarrollaron estrategias debidamente sustentadas desde una perspectiva teórica y desde la experiencia, apoyadas por recursos y medios virtuales soportados en la web para crear ambientes verdaderamente educativos.

Fomentemos las reglas de *Netiqueta* cuando utilicemos aplicaciones o herramientas de mensajería de texto.

Tal es el caso del colectivo del Colegio Continental Americano (2020), quien comparte con detalle el camino que tuvieron que seguir para lograr acompañar a sus alumnos a la distancia y generar impactos positivos en su formación por medio de lo que ellos denominaron “Estrategia de aprendizaje virtual”. Este material está disponible en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/AgX4oJJ1ZyQ>



Para generar el análisis del material que observamos, respondamos las siguientes preguntas:

- 1) ¿Identificamos la necesidad que detona la propuesta? ¿Cuál es esta?
- 2) ¿Cómo es que la teoría orienta la propuesta?
- 3) ¿De qué manera los momentos que se presentan le dan confiabilidad a la estrategia?
- 4) ¿Cuáles son los elementos que la hacen pertinente?
- 5) ¿Cuál es el trabajo del mediador pedagógico en esta propuesta?

Utiliza en lo posible las fuentes primarias de los recursos y no olvides referenciarlos



Podemos además revisar “la Gamificación” como una forma de dinamizar y diversificar el trabajo a distancia con nuestros alumnos. La Gamificación tiene que ver con “El aprendizaje basado en juegos que implica utilizar el funcionamiento y la mecánica del juego en un contexto educativo, aprovechando así sus ventajas como elemento motivador, social e interactivo. Para ello, se pueden poner en práctica diversas estrategias y utilizar los recursos que pone a nuestra disposición Internet”. (2019, Compartir palabra maestra).

Para más información al respecto podemos consultar el siguiente enlace: https://youtu.be/BqGj_XyKE_g

¿Qué es la Gamificación en la educación?

URL: De inglés Uniform Resource Locator, que significa Localizador Uniforme de Recursos, comúnmente llamado *dirección de la página WEB*

Cuando utilices enlaces a videos, de preferencia coloca la URL acortada, p.e., en YouTube la obtienes en la opción *Compartir*



Para poder diseñar un acompañamiento educativo de manera remota, además de los dispositivos y la conectividad, se requiere conocer diversas herramientas y recursos virtuales que puedan ser aplicables en torno al modelo instruccional, para ello, a continuación aparecen algunas de las que podemos considerar para ampliar nuestro conocimiento y dominio:

Kahoot. Es una plataforma gratuita que permite la creación y aplicación de cuestionarios de evaluación de opción múltiple. Requiere conexión a Internet activa para el moderador y cada participante. Ver más en: <https://kahoot.com/es/>

Genially. Es una herramienta para la creación de contenido interactivo. Requiere conexión activa a Internet. Ver más en: <https://genial.ly/es/>

Quizizz. Es una plataforma para la creación de cuestionarios para contestarse en clase (juego), cuestionarios tipo *tarea* o para cada participante. Requiere conexión activa a Internet. Ver más en: https://quizizz.com/teachers?ref=header_tab

Socrative. Con este Game-Quiz llamado **Socrative** podrás usar ordenadores de aula para gamificar un **Space Race** (cuestionario con tiempo limitado), un **Exit Ticket** (cuestionario que mostrará un ranking de resultados) y un **simple Quiz**. Los estudiantes responderán en directo a los cuestionarios en sus dispositivos. Ver más en: <https://www.socrative.com/>

Poll everywhere. es una aplicación que crea **encuestas** y **cuestionarios** para que nuestros alumnos respondan gamificadamente. Ver más en: <https://www.poll everywhere.com/>

Plickers. Esta aplicación de gamificación con realidad aumentada **utiliza el móvil del profesor** que escanea las **tarjetas con códigos** de Plickers que el alumnado muestra levantando la mano para participar mostrando el código correcto. Ver más en: <https://get.plickers.com/>

Quizlet. Con Quizlet se pueden crear juegos basados en cuestionarios adecuados a cada nivel o utilizar los que ya hay creados por el profesorado. Ver más en: <https://quizlet.com/es>

WordWall. Es una herramienta virtual que te permite crear de manera fácil y sencilla nuestros propios recursos de enseñanza, con actividades lúdicas y divertidas. Ver más <https://wordwall.net/es>

Brainscape. Es una de las mejores plataformas de gamificación con tarjetas de aprendizaje. con Brainscape se puede trabajar online desde la Web o descargar la **app**. Ver más en: <https://www.brainscape.com/>

Trivinet. Con Trivinet podrás gamificar con un Juego de trivial online educativo online o a través de **App**. Ver más <https://www.trivinet.com/es/trivial-online/version-web>



Recomendaciones para el diseño de actividades de aprendizaje

Considerar la
variabilidad y
nivel de
competencia
curricular de los
y las
estudiantes.

- ✦ Observar y **determinar el nivel de competencia curricular** de cada uno de los y las estudiantes y definir las áreas en que requieren más apoyo, manteniendo altas expectativas sobre cada uno de los y las estudiantes.
- ✦ Tener en cuenta **diferentes grados de realización y complejidad** (demanda cognitiva) en las actividades planteadas.
- ✦ Plantear **actividades diversas** (dando opciones) para trabajar un mismo desempeño, considerar actividades de refuerzo sobre algunos desempeños del ciclo anterior, y actividades de libre ejecución según los intereses de los y las estudiantes.
- ✦ Permitir **diferentes formas para la ejecución o respuesta** en las actividades, brindando diferentes posibilidades para que el o la estudiante comunique lo que sabe (uso de material concreto, texto oral o escrito, lenguaje de señas, braille, gráfica, audiovisual, a través de una persona de apoyo -dactilología-, etc.)
- ✦ En el caso de estudiantes con discapacidad, se deberán considerar las **adaptaciones curriculares**, pudiendo concretar y priorizar los objetivos de aprendizaje, ajustar las actividades, estrategias y la evaluación considerando su nivel de competencia curricular y digital, posibilidades y modalidades de percepción (visual, auditiva, etc.), niveles de comprensión, comunicación y manipulación; teniendo en cuenta el contexto de la educación a distancia.
- ✦ Para el caso de estudiantes con talento o superdotación, el material debe permitir **extender y/o profundizar** los aprendizajes a partir de la actividad inicial, dándoles la oportunidad de realizar productos adicionales vinculados a su talento específico.



Recomendaciones para el diseño de actividades de aprendizaje

- ✦ Facilitar a los y las estudiantes herramientas de **autorregulación de su aprendizaje**: lista de cotejo, cronómetro, preguntas clave, auto-instrucciones, etc. También facilitar opciones para la organización de sus actividades (calendario, mensajes para iniciar las actividades, etc.)
- ✦ **Comunicar el objetivo** de cada una de las actividades de aprendizaje planteadas vinculándolas con su vida diaria. Puede ser a través de un texto resumen que explique por qué es importante aprender lo que se le propone.
- ✦ Brindar **respuesta** (retroalimentación) a las actividades realizadas por los y las estudiantes. Además, brindar opciones de actividades auto-evaluables, y evaluación entre pares.
- ✦ Utilizar una comunicación asertiva que **aliente a los y las estudiantes** a esforzarse y progresar en sus aprendizajes.
- ✦ Formular preguntas que los ayude a **reflexionar sobre lo aprendido y cómo lo aprendió**, de esta manera irán tomando conciencia de las estrategias que les son útiles para avanzar en sus aprendizajes.

Desarrollo de la
autonomía y
motivación de los
y las estudiantes.



Para la participación y el aprendizaje colaborativo.

- 1) Proponer actividades y facilitar herramientas para el **trabajo colaborativo**, organizando el apoyo entre pares o grupos de 3 a 5 estudiantes (vía telefónica o por internet); dinamizar y organizar internamente el trabajo acompañando el proceso.
- 2) Si se realizan **videoconferencias** tomar en cuenta:
 - * Explorar previamente la plataforma para conocer todas las funcionalidades.
 - * Establecer con los estudiantes las normas de colaboración y participación.
 - * Permitir a los estudiantes ingresar unos minutos antes a la plataforma para que conversen entre ellos, se conozcan y fortalezcan sus vínculos. Aprovechar este espacio para observar sus interacciones y habilidades comunicativas.
 - * Silenciar a los estudiantes mientras el docente habla.
 - * Considerar un tiempo prudente de enseñanza según la edad de los y las estudiantes, sin saturar el tiempo de las familias y priorizando el tiempo de las clases virtuales para proveer explicaciones, hacer actividades significativas, resolver dudas o introducción de contenido nuevo.
 - * Utilizar el chat para ordenar las participaciones

UNICEF, México. 2020



Recomendaciones para el diseño de materiales y recursos educativos

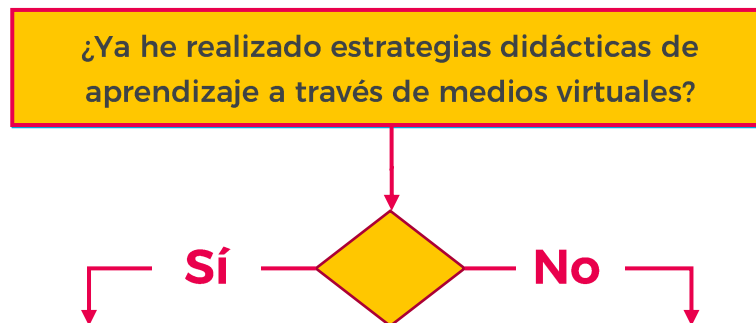
- ✦ Presentar la información de las actividades en **diferentes formatos** para permitir la percepción por diferentes sentidos (material concreto, usar texto, imágenes, videos, audios, material multimedia, etc.)
- ✦ Brindar **indicaciones claras y sencillas**, jerarquizadas según relevancia.
- ✦ Indicar el **orden de las actividades a desarrollar** y procurar que las instrucciones de las actividades estén detalladas paso a paso, recordando que no se está con el estudiante para resolver sus dudas.
- ✦ Utilizar **ayudas visuales** diferenciando las ideas principales de las secundarias (negritas, subrayado, etc.) y colocar ejemplos. También incluir material de consulta o ampliación.
- ✦ Incluir opciones de **apoyo para el lenguaje** (glosarios, subtítulos, imágenes, etc.)
- ✦ En los recursos virtuales utilizar **formatos adecuados y accesibles** (PowerPoint, Word, o documentos en formato PDF que puedan ser leídos por conversores de texto a voz).
- ✦ Incluir títulos sugerentes y/o diferentes formas para **incitar la curiosidad** (retos, desafíos, efectos sorpresa, personajes de ayuda, enigmas, pruebas por superar, curiosidades, etc.)

UNICEF, México. 2020

Reaprender y dar sentido al aprendizaje



A partir de las lecturas, recomendaciones y la recuperación de la práctica, dialoguemos en alguna de las siguientes rutas:



- ✦ ¿De qué manera puedo enriquecer las estrategias didácticas que hasta el momento he realizado?
- ✦ ¿Cuáles son los aportes de los aspectos o elementos que no había considerado a las nuevas estrategias que desarrollaré e implementaré?

Realicemos una lista a manera de resumen de los aspectos o elementos que consideremos más importantes y que aporten a las estrategias hasta el momento realizadas.

- ✦ ¿Qué elementos o información debo recabar del contexto de los estudiantes previo al diseño de las estrategias didácticas?
- ✦ ¿Cuáles son los elementos indispensables que necesito tener previo al diseño de las estrategias didácticas para el aprendizaje a través de medios virtuales? ¿Para qué requiero tenerlos?
- ✦ ¿Qué recursos virtuales conozco que tienen potencial para ser incorporados a las estrategias?

Finalmente, después de desarrollar e implementar, te recomendamos revisar los planteamientos del apartado “Sí”.

Elaboremos las anotaciones pertinentes, mismas que nos servirán como insumo al momento del diseño o adaptación de las estrategias didácticas.

Construir para aprender y enseñar



A partir de los elementos analizados en los apartados anteriores definamos los momentos y sus características que debería de tener una sesión de trabajo virtual con nuestros alumnos empleando estrategias didácticas diversificadas; rescatemos el rol que se espera de nosotros y cuál correspondería al alumno; apoyémonos en el siguiente cuadro.

Momento de la sesión	Características del momento	Rol del docente	Rol del alumno

Es importante que, como docentes, tengamos claridad sobre las mejores estrategias didácticas, así como las mediaciones idóneas para promover un rol activo en el alumno.



Del listado de herramientas y recursos virtuales que puedan ser aplicables en torno al modelo instruccional, revisemos por lo menos cuatro de ellas y definamos, a partir de sus características, cómo las usaríamos y en qué condiciones las aplicaríamos. Podemos apoyarnos en el siguiente cuadro:

Herramienta virtual	¿En qué momento la emplearías?	¿Cómo harías uso de ella?	¿Qué deberías considerar para su aplicación?

Para este momento, nuestro conocimiento sobre las características de nuestro grupo en general y de los alumnos en particular son determinantes para poder identificar y seleccionar las mejores opciones de herramientas virtuales por aplicar.

Ponernos en acción



Ahora que ya has construido los insumos necesarios para favorecer el aprendizaje, es momento de materializar, de llevar a la práctica o implementar lo planeado, para ello te presentamos algunas de las consideraciones que previamente se han analizado y que es necesario tener presente:

1. Las posibilidades que tienen los alumnos respecto al acceso y uso de dispositivos electrónicos (celular, tablet, computadora) y acceso a internet. O en su caso, los medios disponibles en la escuela para implementar la estrategia didáctica. Esto determina el formato de diseño de las actividades. Los medios táctiles fomentan mayor interactividad.
2. Si la utilización de medios virtuales para favorecer el aprendizaje, serán empleados en el trabajo a distancia o en el presencial; si implica la sincronía o pueden realizarse en los tiempos que dispongan los estudiantes, es decir de forma asincrónica.
3. El tiempo estimado que implica desarrollar toda la actividad y lo que se espera que logren los alumnos con relación al contenido de aprendizaje.
4. La forma en que se recabarán las evidencias de aprendizaje, estas han de estar en estrecha relación con el medio utilizado y ser congruentes con el contenido de aprendizaje

Se propone la utilización de una tabla de información para tener presente durante la implementación.

Aprendizaje esperado	Estrategia utilizada	Recursos digitales utilizados	Modalidades (Presencial, a distancia, asincrónica, sincrónica)	Tiempo por invertir en el desarrollo de la estrategia	Evidencias de aprendizaje



Así mismo, se sugiere considerar algunos elementos de registro que permitan visualizar el impacto de la estrategia.

1. Alumnos que presentan alguna dificultad en el acceso y uso del medio virtual para el aprendizaje.
2. Incidentes ocurridos en el desarrollo de la actividad que se pudieron anticipar.
3. Implicación genuina de los alumnos en el desarrollo de la actividad.
4. Aprendizajes asociados que también se fortalecieron en el proceso.
5. Modificaciones que sería necesario realizar en caso de implementarse nuevamente.

El registro de información de estos elementos y otros que consideremos pertinentes, permitirá realizar una valoración del impacto de la estrategia en el aprendizaje de los alumnos, lo cual será un insumo valioso para poder compartir los resultados con otros colegas y construir una base de aprendizaje que permita explorar nuevas formas de vehicular el aprendizaje profesional y al mismo tiempo de los alumnos.

Compartir para aprender juntos



Es muy probable que la experiencia vivida al desarrollar esta cápsula haya generado nuevos aprendizajes que queramos compartir con nuestros colegas que se han enfrentado a situaciones similares. Para ello, será necesario retomar los registros que realizamos durante la implementación de las estrategias y apoyarnos en ellos para sistematizar la experiencia y estar en las mejores condiciones de compartirla, por eso se nos sugiere retomar los siguientes instrumentos que fueron abordados en la 5ta sesión de la semana intensiva de capacitación del inicio del ciclo escolar 2021-2022.

		Reconstruyendo nuestra experiencia		
	Enunciado elegido			
	Actividades realizadas	Logros obtenidos	Dificultades enfrentadas	Resultados no esperados
¿Qué se hizo?				
¿Cómo se hizo?				

Tomado y adaptado de Chávez, 2006, p. 22

Analizando nuestra experiencia	
Enunciado elegido:	
¿A qué le atribuyo que se hayan generado los logros que alcanzamos? Dificultades enfrentadas	
¿Cuáles aspectos contribuyeron a que hayan surgido las dificultades a que me enfrenté?	
¿Por qué obtuve los resultados no esperados que se produjeron?	



Descripción
<ul style="list-style-type: none">✦ Conclusiones✦ Aprendizajes alcanzados✦ Recomendaciones

Compartamos con nuestros colegas la experiencia y revisemos la posibilidad de crear en colectivo una antología que pueda ser consultada por todos, teniendo en cuenta que de la experiencia vivida de los otros también se aprende y se complementa llevándolo a la práctica, creando nuevas posibilidades de aprendizaje para todos.

Al terminar, compártenos tu experiencia con la implementación de esta cápsula y permítenos mejorar a partir de tus comentarios en la liga: <https://forms.gle/BJYhPiMRgs6cYiNJA>.

Para aprender más...

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje (extracto)

... En este sentido, hay una teoría de aprendizaje, la del **aprendizaje autorregulado**, preocupada por su estudio y análisis. Zimmerman (2002 y 2008) y Ormrod (2005) lo definen como “aquellos procesos de autogobierno y autocreencias que facilitan a los estudiantes transformar sus habilidades mentales en habilidades de desempeño académico”. Para Cabero (2013, 144): “el aprendizaje autorregulado es aquel en el que la persona aplica sus estrategias de aprendizaje, se autoevalúa para asegurarse de que el contenido ha sido realmente aprendido y aporta, en caso necesario, medidas correctivas para alcanzar las metas de aprendizaje mediante otras opciones estratégicas; por tanto, su puesta en acción implica que la persona se convierta en un actor clave en su proceso de aprendizaje y formación, no siendo un mero receptor pasivo de información sino un agente activo en el mismo, que se formula metas y objetivos, que toma decisiones, que se evalúa, controla su cognición y revisa de forma consciente el proceso de formación y el desempeño que ha tenido en el mismo”. Pasar de un control mecánico a uno formativo de una tecnología, y por tanto, que lo que allí ocurra sea capaz de relacionarlo con la información que posee en su estructura cognitiva, requiere que el estudiante sea capaz de organizar su aprendizaje. La adopción de medidas autorreguladoras por parte del sujeto le lleva a una posición más activa, participativa y evaluativa, y ello condiciona el aprendizaje del estudiante. En la actualidad, las tecnologías llevan a que el alumno desempeñe un papel activo, aportando información, remezclado la existente, evaluándola, y tomando decisiones, por lo que estas acciones requieren que el estudiante posea conductas apropiadas para su autorregulación (Beishuizen, Carneiro y Steffens, 2007; Blaschke, 2012) ...

Cabero (2015)



Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales (extracto)

Fundamentos didácticos en un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)

Es importante antes de iniciar un proceso en un entorno virtual, tomar en cuenta los fundamentos didácticos, así como algunos principios que presentan el diseño de los materiales y las actividades que facilitan el proceso de aprendizaje. Acorde con lo planteado por Ayala (2014) algunos principios son:

- ✦ **Interactividad:** este principio permite que los participantes sean más activos y constructores de su propio aprendizaje. El objetivo es buscar la implicación activa del sujeto en las actividades propuestas en el entorno, por lo que se exige el diseño adecuado de herramientas que permitan el intercambio fluido de información, experiencias y conocimientos.
- ✦ **Multimedia:** los materiales y actividades creadas deben permitir la incorporación de múltiples recursos como textos, imágenes, animaciones, videos, sonidos, sitios web, entre otros. Esto genera un ambiente que responde a las diferentes formas de aprendizaje de los participantes.
- ✦ **Durable y actualizable:** este principio establece una actualización permanente de los contenidos y las actividades; por lo que los materiales creados por los docentes siempre estarán acordes a las temáticas actuales.
- ✦ **Sincrónicos y asincrónicos:** permite a los participantes realizar las tareas y actividades en el mismo momento y en cualquier lugar (sincrónico), o en el tiempo que él mismo elija (asincrónico), adaptándose a sus necesidades y posibilidades.
- ✦ **Fácil acceso y manejo a los materiales y actividades:** en estos entornos las actividades y los materiales están siempre disponibles por medio de la red, los participantes los pueden descargar a su computadora y consultarlos cuando lo deseen.
- ✦ **Seguimiento:** permite establecer tiempos de entrega para que el participante pueda organizar las tareas; así mismo se pueden lograr mejores procesos de acompañamiento por parte del tutor, permitiendo cumplir exitosamente las actividades planteadas.
- ✦ **Comunicación horizontal:** permiten establecer una relación de igualdad entre los aprendientes y el mediador, de modo que el aprendizaje y la consecución de objetivos sean producto de la colaboración.



Considerando los principios anteriores, surge la necesidad de identificar la importancia de los recursos didácticos como apoyo en los ambientes de aprendizaje con modalidad virtual o presencial, con la finalidad de que el estudiante interactúe y desarrolle las habilidades, destrezas y conocimientos en acompañamiento con el mediador.

Recursos asociados a un EVA

Dentro de los recursos que se pueden utilizar en los entornos virtuales de aprendizaje se presentan materiales didácticos, recursos educativos, objetos de aprendizaje y recurso educativo abierto (REA). Se establecen los términos que permitan, al mediador, identificar los recursos más acertados a utilizar en la planeación de un curso con modalidad presencial o virtual.

Un material didáctico según Marqués (2000) es un conjunto de elementos elaborados desde un inicio con fines educativos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunas **funciones** de estos son:

- * Proporcionar **información**.
- * Ayudar a **guiar el proceso** de aprendizaje.
- * Colaborar con el **desarrollo y ejercicio de las habilidades** en los aprendientes.
- * Facilitar la **simulación de situaciones**.
- * Motivar, impulsar y crear **interés por el contenido** a estudiar.
- * Evaluar los **conocimientos**.

Algunas recomendaciones para **elaborar un material didáctico** son:

- * Definir qué se pretende que el estudiante aprenda.
- * Crear explicaciones: claras, concretas y sencillas.
- * Fomentar la cercanía: utilizar lenguaje y contenido conocido, accesible para el aprendiente.
- * Apariencia: aspecto agradable de acuerdo a la población meta.
- * Interacción: que el estudiante conozca el recurso y cómo manejarlo.



Un **recurso educativo**, es cualquier material que se utiliza con un fin didáctico o para el desarrollo de actividades formativas (Marqués, 2000). Pueden usarse en un contexto educativo determinado, aunque no hayan sido creados con esta intención.

En qué ayudan los recursos educativos:

- ✦ Permiten que los estudiantes conozcan sobre el tema y comprendan lo que se estudia.
- ✦ Permiten organizar la carga de trabajo tanto para el docente como para el estudiante, de este modo se reduce el tiempo dedicado en la búsqueda y discriminación de información.
- ✦ Mejoran la motivación del aprendiente.
- ✦ Complementan las técnicas didácticas utilizadas por parte del docente.

Un **objeto de aprendizaje** es un conjunto de recursos digitales, autocontenibles y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos **tres componentes** internos:

- ✦ **Contenidos:** se deben desarrollar las temáticas a tratar dentro del material complementando las mismas con textos, imágenes, videos y todo aquel recurso que se considere necesario.
- ✦ **Actividades de aprendizaje:** son todas aquellas actividades que permitan al estudiante reforzar el contenido suministrado, se contemplan dentro de los objetos de aprendizaje como preguntas de autoevaluación con realimentación, actividades prácticas y de evaluación.
- ✦ **Elementos de contextualización:** son elementos que permiten guiar al estudiante sobre el contenido a estudiar así como las referencias para el reforzamiento del mismo.

Camacho, et al. (2015)

Referencias

- Cabero Almenara, C. y Llorente Cejudo, M. C. (2015) Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista Lasallista de Investigación*. 12(2) 186-193.
<https://doi.org/10.22507/rli.v12n2a19>
- Camacho Zúñiga, M. G., Lara Alemán, Y. y Sandoval Díaz, G. (2015). *Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales*.
<https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1399-63cb.pdf>
- Colegio Continental Americano CCA. (2020, 24 de abril). *Estrategia de aprendizaje virtual*. [Video] YouTube
<https://youtu.be/AgX4oJJ1ZyQ>.
- Compartir palabra Maestra. (2019, 03 de abril). *¿Qué es la gamificación en la educación?* [Video] YouTube
https://youtu.be/BqGj_XyKE_g
- Chávez-Tafur, Jorge. (Agosto de 2006). *Aprender de la experiencia. Una metodología para la sistematización*. Asociación ETC Andes/Fundación ILEIA. [Archivo PDF]. <https://www.leisa-al.org/web/images/stories/Materialinteres/sistematizacion.pdf>
- EDITORIAL PLANETA S.A.U. (2015,). *Cómo aplicar la gamificación en el aula*, consultado el 22 de septiembre de 2021, en <http://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-lagamificacion-en-el-aula-infografia/>.
- El feminismo (s. f.) Herramientas de gamificación para el aula. <https://elfeminismo.com/herramientas-de-gamificacion-educativa-para-el-aula/>
- La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. (consultado 23 de septiembre, 2021). [Archivo PDF]
<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>
- Peñuela, C. (2020, 03 de septiembre). *Experiencia educativa en tiempos de pandemia 2020*. [Video] YouTube
<https://youtu.be/Kud8GzAZt6E>



UNICEF México. (2020, 25 de mayo). *Consejos para docentes - educación a distancia* [Video] YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=TWujodCfuk8>



Índice



Enrique Alfaro Ramírez

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario de Educación del Estado de Jalisco

Carmen Yolanda Quintero Reyes

Titular de la Comisión Estatal para la Mejora Continua en Jalisco

Pedro Diaz Arias

Subsecretario de Educación Básica

Autores:

José Francisco Joya Sol

Sergio Costilla Haro

Alejandro Sánchez Rodríguez

Edición:

Claudia Gisela Ramírez Monroy

Matiana Guadalupe Carrillo Sánchez

Alejandro Sánchez Rodríguez

Diseño gráfico:

Josué Gómez González

Jalisco, noviembre de 2021



Índice



Educación

