



Actividades de mediación pedagógica en la virtualidad: nuevas formas de favorecer el aprendizaje

Jinny Cascante Ramírez
Jensy Campos Céspedes
Warner Ruiz Chaves
Editores



Actividades de mediación pedagógica en la virtualidad: nuevas formas de favorecer el aprendizaje

Jinny Cascante Ramírez
Jensy Campos Céspedes
Warner Ruiz Chaves
Editores

371.3

C198a Campos Céspedes, Jency.

Actividades de mediación pedagógica en la virtualidad: nuevas formas de favorecer el aprendizaje. / Jency Campos Céspedes; Jinny Cascante Ramírez; Warner Ruiz Chaves. --1. ed.-- San José, Costa Rica. Ministerio de Educación Pública. Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación. Departamento de Investigación, Desarrollo e Implementación, 2020.

97 p.; 13.97 x 21.59 cm.

ISBN 978-9977-60-403-9

1. ENSEÑANZA CON AYUDA DE COMPUTADORAS. 2. MEDIACIÓN.
3. TECNOLOGÍA EDUCATIVA. 4. EDUCACIÓN A DISTANCIA. I. TÍTULO.

Primera versión: 2020

Diseño y diagramación: Luis Fernando Quirós Abarca

Diseño de portada: Luis Fernando Quirós Abarca

Comité editorial DIDI-DRTE-MEP

Kathya Fallas Fallas, Jefe DIDI-DRTE-MEP

Ronny Rodríguez Noguera, Jefe PNTM-DRTE-MEP

Manuel Baltodano Enríquez, Asesor Nacional de Educación

Isabel Trejos Trejos, Asesora Nacional de Educación

Roberto Brenes López, Investigador

Lucrecia Vargas López, Investigadora

Consejo académico de la publicación:

Editores: Jinny Cascante Ramírez
Jency Campos Céspedes
Warner Ruiz Chaves

Personas autoras: Susan Andrea Arroyo Céspedes
Gabriela Bejarano Salazar
Viviana Berrocal Carvajal
Jinny Cascante Ramírez
Xinia Elizabeth Chacón Ballestero
Hellen Gómez Mendoza
Linda Madriz Bermúdez
María del Rocío Mora Fallas
Myriam Andrea Perdomo Yate
Carmen Magnolia Pérez Lozada
Iris Quesada Acuña
Gabriela Ramírez Acuña
Yarith Rivera Sánchez
Andrea Rojas Vargas
Warner Ruiz Chaves
Karla Sanabria Brenes

Para citar esta publicación debe referirse a:
Cascante, J., Campos, J. y Ruiz W. (eds.).
(2020). *Actividades de mediación pedagógica en la virtualidad: nuevas formas de favorecer el aprendizaje*. San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia y Ministerio de Educación Pública.

Material de uso didáctico realizado por el Centro de Investigaciones en Educación (CINED), Universidad Estatal a Distancia. San José, Costa Rica.

Licencia de *Creative Commons*.



Esta obra está bajo licencia de *Creative Commons* (Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional). Para más detalles: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

Presentación

En los albores del tercer milenio la humanidad se debate en una serie de problemáticas y situaciones complejas generadas en diversos ámbitos del acontecer planetario. Los problemas sanitarios, socioeducativos, económicos, políticos y ambientales requieren que las organizaciones modernas promuevan respuestas que coadyuven a enfrentar desafíos en el contexto global y local. Desde lo antes descrito, la Universidad Estatal a Distancia como Institución Benemérita de la Educación y la Cultura de Costa Rica y el Ministerio de Educación Pública como rector del Sistema Educativo, presentan ante la comunidad educativa nacional una guía con actividades de mediación pedagógica en la virtualidad, para abordar nuevas formas de favorecer el aprendizaje en medio de la suspensión del servicio educativo bajo la modalidad presencial debido a la emergencia sanitaria que ha provocado el COVID-19.

Como parte de la contribución social que brinda la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal a Distancia mediante el Centro de Investigaciones en Educación (CINED) y la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación (DRTE) del Ministerio de Educación Pública, con gran satisfacción ofrecemos este libro al personal docente y las familias del estudiantado de preescolar, primaria y secundaria. Este material se ha elaborado gracias al trabajo colaborativo de docentes de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica.

En esta obra colectiva hallarán algunas reflexiones sobre aspectos claves al considerar el desarrollo de procesos educativos a distancia mediados con tecnologías, así como un compendio de actividades que pueden ser adaptadas para trabajar con población estudiantil de diferentes niveles y con diversos contenidos temáticos. Esperamos que el material sea de utilidad en un contexto planetario que demanda altas dosis de creatividad, solidaridad y esperanza para afrontar los retos que no solo impactan la educación, sino interpelan nuestra propia existencia como humanidad.

Agradecemos la contribución desinteresada de las personas autoras y de quienes de alguna manera se imbricaron en esta producción.

Cordialmente.

Jensy Campos Céspedes
Centro de Investigaciones en Educación
Directora.

Gabriela Castro Fuentes
Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación
Directora.

Glosario

Ambiente virtual de aprendizaje: es el espacio organizado pedagógicamente que utiliza las tecnologías de información y comunicación para facilitar los procesos de aprendizaje del estudiantado. En este, las herramientas tecnológicas se utilizan para favorecer la interacción de cada estudiante con el objeto de conocimiento, el profesorado, sus pares, los materiales didácticos y el entorno (PACE, s.f.).

Aprendizaje autodirigido: es aquel proceso en el cual cada persona define sus objetivos de aprendizaje, planifica sus acciones y los procesos por efectuar de manera sistemática y continua, utilizando de manera óptima los recursos que se encuentran a su alcance. Está relacionado con el aprendizaje autónomo y la autorregulación de los aprendizajes (PACE, s.f.).

Aprendizaje autónomo: es aquel proceso en el cual la persona tiene la capacidad de tomar decisiones acerca de su propio proceso aprendizaje y asume la responsabilidad sobre este, conoce su estilo de aprender, diseña sus propias estrategias y determina sus metas; es decir, requiere de la capacidad de aprender a aprender. Está relacionado con la autorregulación, la metacognición y el aprendizaje autodirigido (PACE, s.f.).

Aprendizaje autorregulado: es aquel proceso mediante el cual cada estudiante desarrolla una serie de estrategias que le permiten regular su proceso de construcción de conocimientos para la resolución de problemas y diversas situaciones de aprendizaje, tanto de forma individual como grupal (PACE, s.f.).

Aprendizaje en línea: es el proceso en que se utilizan, de manera integrada, recursos tecnológicos digitales, junto con una metodología específica, para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este concepto de “enseñanza-aprendizaje”, el “aprendizaje” hace alusión a lo que el estudiantado va a lograr y la “enseñanza” supone un proceso bidireccional en que el profesorado asume un papel de facilitador para los estudiantes, haciendo uso de las tecnologías digitales (TD) (CGR, s.f.).

Aprendizaje remoto: es el proceso en que ocurren la interacción y las oportunidades de aprendizaje auténticas y diferenciadas entre el estudiantado y el personal docente, desde diferentes locaciones, haciendo uso de la tecnología. El desarrollo de una coherencia en la planificación de los aprendizajes es fundamental para que estudiantes y familias se adapten a los cambios sin precedentes que suceden en la educación y la sociedad en general. El aprendizaje remoto incluye: objetivos claramente articulados, colaboración interdisciplinaria para centrar la instrucción, opciones para que los estudiantes aprovechan los intereses, niveles de preparación y estilos de aprendizaje, al tiempo que proporcionan flexibilidad a las familias, una mezcla de opciones tecnológicas y no tecnológicas en tiempo real y con horario flexible, que evita penalizar a los estudiantes por su elección, una plataforma común en la que los estudiantes pueden acceder al trabajo y encontrar apoyo y recursos (tanto para el trabajo en línea como para el que no lo es, un plan de comunicación claro que involucre a la escuela, los maestros, los estudiantes y las familias y, por último, un interés y esfuerzo en apoyar el crecimiento social, emocional y académico de los estudiantes (Illinois State Board of Education, 2020).

Aprendizaje: es el proceso mediante el cual cada persona construye y reconstruye conocimientos científicos y espontáneos a partir de la interacción con el entorno, con los demás y consigo misma (PACE, s.f.).

Asincrónico: es una modalidad de aprendizaje en que el profesorado y el estudiantado interactúan en espacios y momentos distintos. Esto permite a la persona estudiante, a través de documentación, material y actividades en línea, desarrollar su propio proceso de aprendizaje. Bajo esta modalidad, el estudiantado realiza un proceso autónomo, planifica su ritmo y su tiempo de dedicación al estudio y a la participación en tareas o actividades individuales o en grupo, sin necesidad de estar en conexión directa con el profesorado y los otros estudiantes (CGR, s.f.).

Bimodal: es el tipo de oferta en la cual el estudiantado puede seleccionar entre dos modalidades académicas de una misma asignatura y curso; la primera corresponde a la forma tradicional de enseñanza a distancia y la segunda contempla componentes virtuales (PAL-PACE, 2011).

Campus virtual: espacio ubicado en las redes informáticas cuyo propósito es desarrollar ambientes educativos y de investigación organizados, de manera tal que favorezcan el cumplimiento de las metas y objetivos de formación de una institución educativa (PACE, s.f.).

Didáctica: parte de la disciplina de la educación que se encarga de estudiar las metodologías, estrategias y todas aquellas herramientas que se utilizan en la práctica docente al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje (Delamont, 1984; Rojas, 2015).

Dimensiones: Considerando la integralidad del ser humano y la necesidad de fortalecer diversas habilidades en su preparación y desarrollo, es la forma en que la política curricular agrupa las diversas habilidades que desea desarrollar en la persona. Estas corresponden a maneras de pensar, formas de vivir el mundo, formas para relacionarse con otros y herramientas para integrarse al mundo (Ministerio de Educación Pública [MEP], 2015).

E-learning: modalidad de educación a distancia en la cual se utilizan tecnologías de información y comunicación para el desarrollo de los procesos de aprendizaje mediante la comunicación sincrónica y asincrónica (PACE, s.f.).

Educación a distancia: modalidad de educación en la cual hay una separación física entre docentes y estudiantes, debido a razones geográficas, económicas, sociales, etc., por lo que la comunicación entre estos es mediada y no inmediata y sincrónica, como sí sucede en la educación presencial. Lo anterior significa que la relación pedagógica se da a través de diferentes medios, materiales y recursos didácticos, los cuales posibilitan la comunicación bi o multidireccional (Solari y Monge, 2004). Para García Aretio (s.f.) la educación a distancia parte de un diálogo didáctico (comunicación didáctica) de doble vía entre dos entes separados físicamente uno de otro, sea en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez, y establecido a través de unos medios conformados por materiales preproducidos y por unas vías de comunicación síncronas o asíncronas. (p. 31).

Educación presencial: acción de realizar el hecho educativo en donde tanto docentes como estudiantes se encuentran físicamente en un espacio y momento determinado de principio a fin, desarrollando actividades para el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigidas a una meta, definidas y preparadas para ese momento, espacio y personas en particular (Asinsten, 2013; Martínez, 2017; Sangrá, 2002).

Educación remota de emergencia: este concepto surgió como resultado de la situación de emergencia dada por la pandemia por COVID 19 en el año 2020. Consiste en una enseñanza alternativa asistida y preparada con poco tiempo de antelación por el cuerpo docente y organizada con los recursos que poseen tanto los docentes como el estudiantado y sus familias para continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje. Puede involucrar internet y sus recursos, así como otras estrategias en donde se sustituye temporalmente la presencialidad en tanto no se pueda regresar a ella (Hodges, Moree, Lockee, Trust, Bond, 2020; Tijo, 2020).

Educación virtual: es una propuesta organizada pedagógicamente que utiliza las tecnologías digitales para facilitar los procesos de aprendizaje del estudiantado. En este, las herramientas tecnológicas se utilizan para favorecer la interacción de cada estudiante con el objeto de conocimiento, el profesorado, sus pares, los materiales didácticos y el entorno en general (PACE, s.f.).

Entorno virtual de aprendizaje: espacio de comunicación pedagógica soportado en una aplicación informática en internet, que facilita la interacción sincrónica y asincrónica entre los participantes de un proceso educativo (docente-estudiante, docente-docente, y estudiante-estudiante), por medio de los contenidos culturalmente seleccionados (PAL-PACE, 2011).

Entorno virtual: espacio de comunicación, intercambio de información e interacción, tanto sincrónica como asincrónica, ubicado en internet (PAL-PACE, 2011).

Estrategia didáctica: conjunto de procedimientos, técnicas y métodos utilizados de manera deliberada y sistemática que orientan la enseñanza y facilitan el proceso de aprendizaje del estudiantado. Integra las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje (PACE, s.f.).

Estrategia: todos aquellos procedimientos con fines educativos, viables de ejecutar y que tomen en cuenta los conocimientos previos del estudiantado, además que propicien el disfrute del aprendizaje y se encuentren contextualizados en la realidad de quienes participan. Estos procedimientos toman en cuenta el logro planificado de las habilidades utilizando diversidad de recursos accesibles, pertinentes y estéticos y cuyo eje central no sea ni el contenido ni el profesorado sino el estudiantado promoviendo la exploración, experimentación y expresión del conocimiento (MEP, 2020).

Evaluación de los aprendizajes: proceso continuo de recopilación de información cualitativa y cuantitativa, que fundamenta la emisión de juicios de valor y la toma de decisiones por parte de la persona docente y el estudiantado, para la mejora progresiva de los procesos de enseñanza y aprendizaje (REA, 2018).

Evaluación: parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en donde se realizan estrategias que permitirán tomar decisiones y reorientar acciones con miras al mejoramiento del proceso educativo. Puede ocurrir en diferentes momentos y en él pueden participar los diferentes actores educativos, dependiendo de las características, intereses y necesidades requeridas (Mora, 2004, Pimiento, 2008).

Flexibilidad curricular: es una serie de acciones o formas de organización que son modificables atendiendo a las necesidades, características o intereses propios de un espacio educativo, ambiente de aprendizaje o requerimientos sociales y profesionales (PACE, s.f.).

Guía de trabajo autónomo: constituye una herramienta pedagógica que tiene como propósito potenciar el desarrollo de competencias orientadas a aprender a aprender, además de todas aquellas competencias que desde el punto de vista pedagógico el docente considera se van a reforzar o desarrollar, con la implementación de las actividades y metodología propuesta para el logro de los resultados de aprendizaje, el logro de los criterios de desempeño y los valores y actitudes establecidos en el programa de estudio (MEP, 2020).

Habilidad: capacidades desarrollada por la población estudiantil, que utiliza para enfrentar situaciones problemáticas de la vida diaria. Estas se adquieren mediante el aprendizaje de la experiencia directa a través del modelado o la imitación, por lo que trasciende la simple transmisión de conocimiento y promueve la visión y formación integral de las personas de cómo apropiarse del conocimiento sistematizado para crear su propio aprendizaje (MEP, 2016).

Herramientas de comunicación sincrónica: conjunto de herramientas que favorecen procesos comunicativos en el mismo tiempo real entre las personas interlocutoras (Rubio, 2010).

Herramientas de comunicación asincrónica: conjunto de herramientas que favorecen procesos comunicativos diferidos en el tiempo entre las personas interlocutoras (Rubio, 2010).

Mediación pedagógica: forma de interacción personal entre quien ejerce el rol docente y la persona estudiante, que se puede desarrollar en diversos momentos del hecho educativo y que se relaciona directamente con el proceso de aprendizaje, con un fin específico o particular (Cuevas, 2009; Palos, Ortiz, Méndez, 2014).

Mobile learning: forma de enseñanza y de aprendizaje que usa los dispositivos móviles pequeños y de mano, tales como los teléfonos celulares, las agendas electrónicas, las tabletas, los iPod y otros aparatos que tengan conectividad inalámbrica. La tecnología móvil permite una mayor flexibilidad que en el e-learning, en cuanto a tiempo, espacio y lugar, que fortalece la interacción y el apoyo a los procesos de enseñanza y de aprendizaje, y los procesos de comunicación en el modelo educativo seleccionado (Cataldi, Méndez, Dominigih y Lage, 2012).

Pedagogía: ciencia que estudia la educación y que analiza “los procesos de enseñanza y aprendizaje en su contexto histórico particular, con el propósito de caracterizar y explicar los fenómenos que tienen lugar en estos procesos” (Méndez et al., 2008).

Sincrónica: modalidad de aprendizaje en que el profesorado y el estudiantado se escuchan, se leen y/o se ven en el mismo momento, independiente de que se encuentren en espacios físicos diferentes. Esto permite que la interacción se realice en tiempo real, como en una clase presencial (CGR, s.f.).

Referencias

- Asinsten, J. (2013). Aulas expandidas: la potenciación de la educación presencial. *Revista Unisalle*. No. 60. Recuperado de <https://ciencia.lasalle.edu.co/ruls/vol2013/iss60/7/>
- Cataldi, Z.; Méndez, P.; Dominigih, C. y Lage, F. (2012). Dispositivos móviles en educación superior y entornos personalizados de aprendizaje. XIV Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación, 1014-1018. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/19437/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Cuevas, D. (2009). La mediación consciente del maestro en la enseñanza en el contexto de la complejidad. *Revista de la Facultad de Psicología de la UAS*. México: Universidad Autónoma de Sinaloa, 109-113.
- Delamont, S. (1984). *La interacción didáctica*. Madrid: Cincel-Kapelusz.
- Contraloría General de la República [CGR]. (s.f.). E-learning asincrónico y sincrónico. Recuperado de https://campus.cgr.go.cr/capacitacion/Induccion/e-Learning/15_elearning_asincnico_y_sincrnico.html
- García Aretio, L. (s.f.). *Fundamento y componentes de la educación a distancia*. España: Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado de DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.2.2.2076>
- Hodges, Ch., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., Bond, A. (2020). La diferencia entre la enseñanza remota de emergencia y el aprendizaje en línea. *Educuse Review*. Recuperado de <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
- Illinois State Board of Education. (2020). *Recomendaciones de aprendizaje remoto*. Recuperado de <https://www.isbe.net/Documents/RL-Recommendations-Spanish.pdf>
- Martínez, V. (2017). Educación presencial versus educación a distancia. *Cátedra UNESCO de gestión política y universitaria*. No 9. Recuperado de <http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3582>
- Ministerio de Educación Pública. (2015). *Fundamentación pedagógica de la transformación curricular*. Recuperado de <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/documentos/transf-curricular-v-academico-vf.pdf>
- Ministerio de Educación Pública. (2020). *Momentos reflexivos para la mediación pedagógica transformadora*. Recuperado de https://cajadeherramientas.mep.go.cr/faro_referencias/8_ref_apoyos_planea/orientacion/momentos_reflexivos_mediacion_pedagogica.pdf
- Mora, A. (2004). La evaluación educativa: concepto, períodos y modelos. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, vol. 4, núm. 2, julio-diciembre. Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica
- PAL-PACE-UNED (2011). *Cómo diseñar y ofertar cursos en línea. Consideraciones generales*. San José, Costa Rica: EUNED.
- Programa de Apoyo Curricular y Evaluación de los Aprendizajes [PACE] (s.f.). *Glosario de términos curriculares para la Universidad Estatal a Distancia*. San José: Universidad Estatal a Distancia
- PAL-PACE-UNED (2011). *Cómo diseñar y ofertar cursos en línea. Consideraciones generales*. San José, Costa Rica: EUNED.
- Palos, U., Ortiz, V., Méndez, A. (2014). Referentes teóricos en un estudio sobre significados y prácticas de mediación desde la educación especial. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, vol. 16, núm. 1, enero-junio, pp. 95-115
- Pimienta, J. (2008). *Evaluación de los aprendizajes: un enfoque basado en competencias*. México: Prentice Hall.
- Rojas, A. (2015). *Planeamiento didáctico*. Editorial Universidad Estatal a Distancia. San José, Costa Rica.

- Rubio, A. M. (enero, 2010). Base pedagógica de las herramientas de comunicación telemática. Revista digital Innovación y experiencias educativas, (26), 1-8. Recuperado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_2/ANGEL_MANUEL_RUBIO_ORTEGA_02.pdf
- Sangrá, A. (2002). Educación a distancia, educación presencial y usos de la tecnología: una tríada para el progreso educativo. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. No 15. Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/download/541/275>.
- Solari, A. y Monge, G. (2004). Un desafío hacia el futuro: educación a distancia, nuevas tecnologías y docencia universitaria. Latin Educa 2004.com. Primer Congreso Virtual Latinoamericano de Educación a Distancia: línea temática 3- Tecnología Educativa. Universidad Nacional de Río Cuarto, Argentina. Recuperado de http://www.geocities.ws/alievies/hwct/t4/96_03_birri_roberto.pdf
- Tijo, J. (2020). Enseñanza remota en emergencia en ingeniería civil: lecciones aprendidas. Universidad de Santo Tomás. Bucaramanga, Colombia. Recuperado de <https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/view/781/786>

Tabla de contenido

PRESENTACIÓN.....	3
GLOSARIO.....	4
REFERENCIAS.....	7
ICONOGRAFÍA.....	11
Habilidades para considerar en el proceso de mediación pedagógica apoyado en tecnologías digitales <i>Warner Ruiz Chaves</i>	13
Recomendaciones para promover la autonomía en el estudiantado durante las sesiones virtuales: claves para las familias.....	18
Recomendaciones al profesorado para las sesiones académicas sincrónicas.....	19
Ruleta de aprendizaje <i>Andrea Rojas Vargas</i>	20
Rutinas de pensamiento <i>Wárner Ruiz Chaves</i>	22
Acróstico temático <i>Carmen Pérez Lozada</i>	24
Seis sombreros para pensar <i>Iris Quesada Acuña</i>	27
Algunas consideraciones para implementar el aprendizaje en línea en un modelo de educación a distancia <i>Viviana Berrocal Carvajal</i>	30
Consideraciones para sesiones sincrónicas exitosas.....	35
Pausas activas durante los procesos educativos en línea.....	37
Creación de líneas del tiempo en línea <i>Jinny Cascante Ramírez</i>	38
Complemento mi aprendizaje con colores <i>Karla Sanabria Brenes</i>	41

Interpretando información estadística mediante <i>Dashboard</i> en Microsoft Excel <i>María del Rocío Mora Fallas</i>	44
La suma o resta en ascensor <i>Susan Andrea Arroyo Céspedes / Hellen Gómez Mendoza</i>	47
Mediación pedagógica: el camino a la autorregulación en la educación a distancia <i>Linda Madriz Bermúdez</i>	49
Implicación de la familia en los procesos de aprendizaje mediados por tecnologías	52
Utilización de la aplicación WhatsApp en el contexto educativo	53
Demostrando mis logros en lectura <i>Xinia Elizabeth Chacón Ballesteros</i>	54
La voz de mi aprendizaje <i>Karla Sanabria Brenes</i>	57
Mi libro de marcas comerciales <i>Carmen Pérez Lozada</i>	61
<i>Story telling</i> , una actividad digital para uso en el ámbito educativo <i>Hellen Gómez Mendoza</i>	64
Apuntes acerca de la evaluación de los aprendizajes en el contexto de la virtualidad <i>Yarith Rivera Sánchez</i>	67
Consejos para el desarrollo de actividades académica asincrónicas	71
La carpeta interactiva como actividad para la estimulación del lenguaje <i>Gabriela Ramírez Acuña</i>	72
Jugar con contenidos usando software educativo <i>Xinia Elizabeth Chacón Ballesteros</i>	75
Juego de memoria temática virtual <i>Jinny Cascante Ramírez</i>	79
La mediación pedagógica y el uso de las tecnologías digitales [TD] en tiempos de pandemia <i>Gabriela Bejarano Salazar</i>	81
Encontrando las pistas con <i>Wallame</i> <i>Myriam Andrea Perdomo Yate</i>	85
<i>Genial.ly</i> para desarrollar actividades en gamificación con contenidos interactivos en temáticas diversas <i>Hellen Gómez Mendoza</i>	88
SOBRE LAS PERSONAS AUTORAS.....	92

Iconografía

Cuando se encuentre estos íconos, a lo largo del documento, se hace referencia a los apartados que conforman esta publicación, la cual se detalla:

	Reflexiones acerca del proceso educativo en la virtualidad
	Infografías con recomendaciones para el proceso educativo en la virtualidad
	Actividades de mediación pedagógica en la virtualidad



**Actividades de mediación
pedagógica en la virtualidad:
nuevas formas de favorecer el aprendizaje**

Habilidades para considerar en el proceso de mediación pedagógica apoyado en tecnologías digitales



Warner Ruiz Chaves

Los modelos educativos tradicionales proponen que un elemento clave para la formación del estudiantado es el “aprendizaje” de una gran cantidad de contenidos disciplinares; de modo que las personas aprendientes puedan desenvolverse de manera óptima en la sociedad; fue así como durante muchos años la educación se basó en esta propuesta, tipo “educación bancaria” (Freire, 1985).

Sin embargo, los paradigmas emergentes de las ciencias de la educación promueven transitar de modelos curriculares centrados en contenidos a uno en el cual las habilidades sean el elemento central de la propuesta y, desde ahí, se desarrollen los saberes disciplinares.

Al respecto, Sahlberg (2006) señala que el abordaje centrado en habilidades promueve no solo el logro de altos estándares educativos a nivel mundial, sino también que las personas expresen lo que verdaderamente aprenden, previo a una mediación pedagógica centrada en el desarrollo de esas mismas habilidades. Por otro lado, para Portillo (2017) las habilidades tienen su fundamento en lo que “las personas son capaces de hacer desde sus condiciones neurofisiopsicológicas; estas pueden ser específicas, cuando son requeridas en ciertas tareas, e integrativas cuando se realizan en situaciones complejas” (p. 4). Por otro lado, para Portillo (2017) las habilidades tienen su fundamento en lo que “las personas son capaces de hacer desde sus condiciones neurofisiopsicológicas; estas pueden ser específicas, cuando son requeridas en ciertas tareas, e integrativas cuando se realizan en situaciones complejas” (p. 4). Las habilidades entonces reflejan la integralidad de las acciones del ser humano y suelen, en procesos de enseñanza aprendizaje, ubicarse desde la óptica de las competencias por lo que conviene descifrar su vinculación; para Griffin y Care (2014)

[...] las habilidades son como acciones que las personas pueden realizar. La competencia abarca la calidad y capacidad de transferencia de una acción en el tiempo y en el contexto. Es decir, nadie aplica una habilidad con la misma destreza todo el tiempo, el desempeño se ajusta de acuerdo con las exigencias del momento y del contexto. (s.p.)

Por lo que se observa, las propuestas educativas actuales consideran que la introducción de esas acciones, tareas, destrezas, conocimientos, actitudes y en general, habilidades que las personas pueden desarrollar como parte del aprendizaje, se requieren para comprender de mejor manera los saberes conceptuales, actitudinales y procedimentales; pues junto al conocimiento de la disciplina, se aprenden maneras de integrarse a la sociedad desde diferentes ópticas.

En el caso costarricense, el Ministerio de Educación Pública (MEP) propuso una política curricular que tiene su fundamento en las habilidades. Para esta institución (2016), las habilidades

[...] son capacidades aprendidas por la población estudiantil, que utiliza para enfrentar situaciones problemáticas de la vida diaria. Estas se adquieren mediante el aprendizaje de la experiencia directa a través del modelado o la imitación, por lo que trasciende la simple transmisión de conocimiento y promueve la visión y formación integral de las personas de cómo apropiarse del conocimiento sistematizado para crear su propio aprendizaje. (p. 119)

Esta propuesta curricular denominada bajo el enfoque “Educar para una Nueva Ciudadanía”, se basó en el proyecto “Evaluación y enseñanza de las destrezas del siglo XXI” (ATC21’s, *Assesment and Teaching of 21st Century Skills*, 2009) liderado por la Universidad de

Puede encontrar más ideas acerca de cómo fortalecer las habilidades en el aula en el enlace: http://sitioviejo.fod.ac.cr/compe-tencias21/index.php/areas-de-recursos/comunidad/foro-internacional-atc21s#.X5seKt9t_UJ

Melbourne, Australia y con financiamiento de entidades públicas y privadas de carácter internacional. Es importante acotar que Costa Rica fue parte del proyecto como único país latinoamericano “gracias a los avances ya realizados en el proyecto Ética, Estética y Ciudadanía, en términos del desarrollo de estas competencias” (Ministerio de Educación Pública, 2014). La propuesta de ATC21s formula cuatro categorías y diez competencias, de acuerdo con la figura 1.

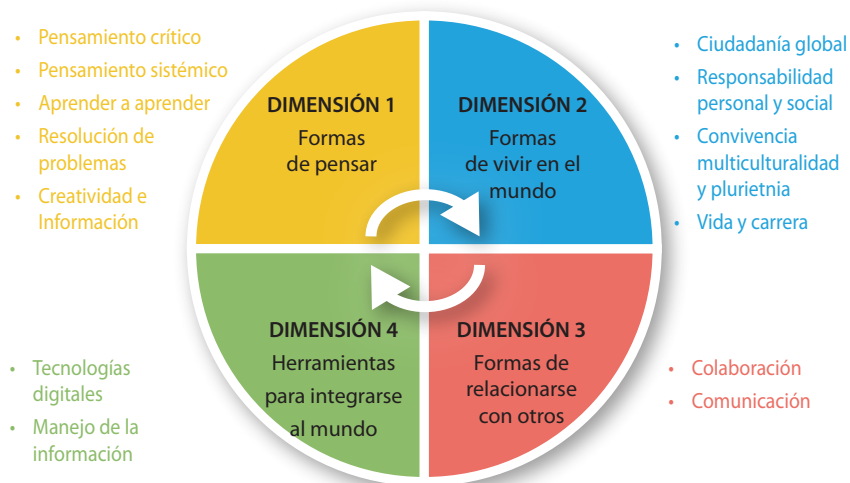
Figura 1
Categorías y competencias del proyecto ATC21's para Latinoamérica



Fuente: Ministerio de Educación Pública (2014, p. 252).

La adaptación de la propuesta de ATC21's para Costa Rica se realizó en el 2016, al proponer una política curricular basada en cuatro grandes dimensiones y doce habilidades, delimitadas en un perfil de salida por cada ciclo educativo (preescolar, primero, segundo y tercer ciclo educación general básica, educación diversificada, educación técnica y educación de adultos) según se detalla en la figura 2.

Figura 2
Dimensiones propuestas por la política curricular del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica



Adaptado del documento Competencias del siglo XXI. Guía práctica para promover su aprendizaje y evaluación. Proyecto ATC21s.

Fuente: Ministerio de Educación Pública (2016).

Este marco de acción, adaptado al contexto costarricense, permite a los diferentes actores del sistema educativo (estudiantado, personal docente, personal directivo, personas formadoras de quienes forman, entre otros) clarificar cómo se debe aprender en todos los ciclos: desde preescolar hasta formación universitaria. En ese sentido, las habilidades del siglo XXI no solamente deben constituirse como una referencia obligatoria al MEP, sino, a las universidades; de modo que los futuros profesionales en docencia puedan tener los insumos para que aprendan, desarrollen o fortalezcan esas habilidades y también las puedan enseñar. Este detalle de habilidades se presenta en la tabla 1.

Tabla 1
Habilidades para el siglo XXI en los procesos de enseñanza y aprendizaje

<p>Creatividad</p> <p>La creatividad consiste en la capacidad para encontrar diferentes opciones de solución a los problemas, interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia. La innovación supone tener y llevar a cabo ideas originales que tengan valor en la actualidad (FOD, 2014, p. 42).</p>	<p>Pensamiento crítico</p> <p>El pensamiento crítico consiste en la capacidad de interpretar, analizar, evaluar, hacer inferencias, explicar y clarificar significados. Está basado en el razonamiento lógico, la capacidad de trabajar con conceptos, la conciencia de las perspectivas y puntos de vista propios y ajenos, y el pensamiento sistémico. Requiere un desarrollo progresivo del conocimiento sobre el propio pensamiento y de las estrategias efectivas para pensar (FOD, 2014, p. 44).</p>
<p>Resolución de problemas</p> <p>La resolución de problemas implica la capacidad de identificar y analizar situaciones problemáticas cuyo método de solución no resulta obvio de manera inmediata. Incluye también la disposición a involucrarnos en dichas situaciones con el fin de lograr nuestro pleno potencial como ciudadanos constructivos y reflexivos (OCDE, 2014, p. 12).</p>	<p>Aprender a aprender</p> <p>Es la capacidad de conocer, organizar y auto-regular el propio proceso de aprendizaje. Supone desarrollar la meta-atención (la conciencia de los propios procesos para atender a lo importante) y la meta-memoria (la conciencia de los propios procesos para captar y recordar la información) (FOD, 2014, p. 48).</p>
<p>Comunicación</p> <p>Es la capacidad que implica el conocimiento de la lengua y la habilidad para utilizarla. El desarrollo de esta competencia está mediado por la experiencia social, las necesidades y las motivaciones. Integra destrezas como la expresión adecuada de ideas, pensamientos y sentimientos; la facilidad para transmitir mensajes claros al otro; la comprensión de los mensajes y emociones de los demás; la asertividad y la habilidad para dialogar. No está supeditada al plano verbal, sino que incluye manifestaciones no verbales, en distintos contextos culturales (OCDE, 2014, p. 50).</p>	<p>Colaboración</p> <p>Consiste en trabajar de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común. Implica tomar decisiones colectivas basadas en el consenso, negociar cuando se presentan desacuerdos, hacer críticas constructivas, apoyar y valorar los esfuerzos de compañeros y compañeras, plantear el desacuerdo de forma asertiva y respetuosa (FOD, 2014, p. 52).</p>
<p>Manejo de la información</p> <p>Es la habilidad para acceder a la información de forma eficiente, evaluarla de manera crítica y utilizarla de forma creativa y ética. Involucra formular preguntas, identificar fuentes de información, desarrollar estrategias eficaces para ubicar la información, seleccionarla de modo adecuado, organizarla, para finalmente producir y comunicar. El acceso, análisis y comunicación de la información se puede realizar mediante herramientas digitales, pero también medios impresos y visuales (FOD, 2014, p. 56)</p>	<p>Ciudadanía local y global</p> <p>Esta área de competencia supone asimilar la identidad propia como miembro de una comunidad local, un país y la humanidad. También supone comprender el valor de los derechos humanos y los valores éticos universales sobre los cuales estos se sustentan y adherirse a su cumplimiento. A esto se suma tener conocimiento acerca del funcionamiento de las sociedades democráticas, así como de los desafíos del mundo actual.</p>
<p>Pensamiento sistémico</p> <p>Habilidad para ver el todo y las partes, así como las conexiones que permiten la construcción de sentido de acuerdo con el contexto (MEP, 2016, p. 30).</p>	<p>Responsabilidad personal y social</p> <p>Es la inversión personal en el bien común, que nace de comprender la conexión entre el bienestar propio y el de otros. Involucra la participación activa en la búsqueda de un mundo justo, pacífico y ecológico. (FOD, 2014, p. 60).</p>

Fuente: FOD (2014), OCDE (2014) y MEP (2016).

En el contexto actual, debido a la situación de pandemia que atraviesa el mundo (Organización Panamericana de la Salud, 2020), se ha intensificado el uso de la tecnología digital como complemento al proceso de mediación pedagógica (UNESCO-CEPAL, 2020); por ello, el desarrollo o fortalecimiento de habilidades que otrora se realizaba en espacios presenciales, ahora se traslada y, en algunos casos se modifica, para que se desarrollen apoyados en tecnologías digitales, como entornos virtuales de aprendizaje, aplicaciones de comunicación masiva, redes sociales, objetos de aprendizaje, entre otros. Al respecto Del Castillo, Tan y Combé (2020) indican que

Más que nunca, los entornos virtuales en el plano de la educación están permitiendo promover el aprendizaje activo, la colaboración, la comunicación, el aprender a aprender, centrarse en el estudiante, haciendo los roles tradicionales del proceso de enseñanza / aprendizaje más fluidos (p. 1).

Por esto, considerando las habilidades mostradas en la tabla 1 y “dado que ha optado por la continuidad del proceso educativo mediante recursos en línea” (UNESCO-CEPAL, 2020, p. 5), las personas docentes deben planificar actividades didácticas por medio de aplicaciones digitales, en las cuales la característica fundamental es que faciliten la interactividad, la inmediatez, el seguimiento individualizado del trabajo del estudiantado, la colaboración entre pares, la usabilidad, la creatividad, entre otros; es decir, que no solo se potencie el aprender a aprender necesario en el proceso de aprendizaje, sino la evaluación continua, la autorregulación, la autoevaluación y la mejora de la calidad del quehacer educativo (Moral, Villalustre y Bermúdez, 2004). Señala la UNESCO-CEPAL (2020) que

[...] el uso de Internet ofrece una oportunidad única: la cantidad de recursos pedagógicos y de conocimiento disponibles, así como las diferentes herramientas de comunicación proveen plataformas privilegiadas para acercar la escuela y los procesos educativos a los hogares y a los estudiantes en condiciones de confinamiento (p. 5).

Por lo anterior, se presentan algunas sugerencias para considerar en el proceso de mediación pedagógica y desarrollar habilidades por medio de tecnologías digitales:

- Proponer actividades didácticas donde se considere la experiencia del estudiantado; es decir, aprovechar el contexto donde vive y lo aprendido en el proceso familiar inmediato, así como en métodos educativos anteriores e integrar los saberes y las habilidades a situaciones nuevas, en las cuales debe poner en práctica aquello que sea capaz de hacer; con esto se podría fomentar la creatividad, la colaboración, la resolución de problemas, la ciudadanía local/global, el pensamiento sistémico y la comunicación.
- Realizar actividades con las cuales el estudiantado aprenda mediante modelaje, esto implica diseñar videos en los cuales se expliquen y ejemplifiquen procesos. La realización de estos videos implica ir más allá de la explicación de diapositivas, sino más bien es el construir escenarios, preparar materiales, motivar situaciones, exponer casos, entre otros; con esto se podría fomentar el manejo de la información, la creatividad, la comunicación, la resolución de problemas y el aprender a aprender.
- Diseñar una estrategia de comunicación clara, con el fin de que las consignas estén previamente construidas e integren el qué, el para qué y el cómo se realizará la actividad en el entorno virtual o aplicación digital; con esto se podría fomentar la comunicación, la responsabilidad social y personal así como el pensamiento sistémico.

Claire Scoular: “La importancia de la mediación pedagógica en el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes”



Enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=Z827dF6gKGs&index=3&list=PL9ZKNydvF4iX84Ezslr9_wc880iV25NDH

- Brindar posibilidades para la realimentación interpersonal y personal, esto con el fin de permitir el aprendizaje de estudiante-estudiante, estudiante-docente, estudiante-recursos didácticos, estudiante-habilidades y saberes; de este modo tendrá diversas posibilidades de aprender y desde ahí surgen realimentaciones para que haya un acompañamiento desde la distancia, con esto se podría fomentar el pensamiento crítico, la responsabilidad social y personal, el manejo de la información, la colaboración, la comunicación y el aprender a aprender.

En suma, el uso pedagógico de las tecnologías digitales abre oportunidades para favorecer el desarrollo de las habilidades mostradas en la tabla 1; de tal forma, el desafío para las personas docentes es integrarlas en la práctica pedagógica apoyada en tecnologías digitales y también propiciar actividades en las cuales se desarrollen en el estudiantado y le permita vivir y convivir en una sociedad donde los retos y las adversidades son parte de su cotidianidad. Por lo tanto, este reto involucra que el hecho educativo sea innovador, pertinente y oportuno indiferentemente del contexto y escenario bajo el cual se está desarrollando, ya sea apoyado con tecnologías digitales o en entorno familiar desde una modalidad a distancia o remota.

REFERENCIAS

- Del Castillo, M., Tan, J. y Combé, C. (2020). *Entornos virtuales y habilidades sociales*. Perú: Colegio Antares. Recuperado de <https://cpal.edu.pe/uploads/guias-de-antares/2020/gui-a-de-antares-junio-2020.pdf>
- Freire, P. (1985). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI Editores.
- Fundación Omar Dengo [FOD]. (2014). *Competencias del siglo XXI. Guía práctica para promover su aprendizaje y evaluación*. San José: Fundación Omar Dengo.
- Griffin, P. y Care, E. (2014). *Developing learner collaborative problem solving skills*. Recuperado de <https://sodas.ugdome.lt/bylos/GENERAL/8af7dd98-d82c-4d81-90ed-7f912c0dfcf0.docx>
- Ministerio de Educación Pública [MEP] (2014). *La Educación Subversiva: Atreverse a construir el país que queremos. Memoria Institucional MEP 2006 - 2014*. Recuperado de <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/memoria/memoria-2006-2014.pdf>
- Ministerio de Educación Pública [MEP] (2016). *Fundamentación pedagógica de la transformación curricular 2015. Educar para una nueva ciudadanía*. Recuperado de <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/documentos/transf-curricular-v-academico-vf.pdf>
- Moral, E., Villalustre, L. y Bermúdez, M. (2004). Entornos virtuales de aprendizaje y su contribución al desarrollo de competencias en el marco de la convergencia europea. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. 3(1): 115-134. Recuperado de <https://relatec.unex.es/article/view/26>
- OCDE. (2014). Assessing problem-solving skills in PISA 2012. En OCDE (2014). *PISA 2012 results: creative problem-solving (Volumen V): students' skills in tackling real-life problems*. London: OECD Publishing. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1787/9789264208070-6-en>
- Organización Panamericana de la Salud (2020). La OMS caracteriza a COVID-19 como una pandemia. Recuperado de https://www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=15756:who-characterizes-covid-19-as-a-pandemic&Itemid=1926&lang=es
- Portillo, M. (2017). Educación por habilidades: Perspectivas y retos para el sistema educativo. *Revista de Educación*. 41(2): 1-13. DOI: 10.15517/revedu.v41i2.21719
- Sahlberg, P. (2006). Models of curriculum development: international trends and the way forward [Modelos de desarrollo curricular: Tendencias internacionales y camino a seguir]. *Trabajo presentado en la Conferencia Internacional sobre reformas curriculares e implementación en el siglo XXI*. Istanbul, Turquía.
- UNESCO-CEPAL. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Recuperado de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf

Recomendaciones para promover la autonomía en el estudiantado durante las sesiones virtuales: claves para las familias*



La autonomía se comprende como la independencia que manifiesta el estudiantado durante las sesiones virtuales y en las actividades educativas. A continuación se ofrecen ejemplos de formas de favorecer la autonomía en la persona estudiante:

1

Dote de recursos y conocimientos básicos para el desarrollo de las actividades virtuales con lo siguiente:

- Un espacio propicio libre de distracciones, con iluminación natural, ventilación y una silla cómoda.
- El equipo debe funcionar adecuadamente, así como la conectividad.
- Propicie el aprendizaje preliminar sobre el uso de las herramientas tecnológicas que más utilizan (Teams®, Zoom®, Google Classroom®, por ejemplo).
- Muestre la forma en cómo se usa el micrófono y la cámara para el momento que lo requiera.
- Establezca los controles parentales necesarios en el equipo para garantizar la seguridad cibernética.

2

Motive hábitos de autocuidado:

- Higiene personal
- Preparación de materiales
- Ingesta de agua
- Alimentación saludable
- Sueño reparador
- Ocio creativo

3

Elimine distractores:

- Apague o silencie el celular de la persona estudiante durante la sesión virtual.
- Apague otros artefactos que puedan afectar la concentración del niño o niña.
- Explique a otras personas integrantes de la familia la necesidad de cooperar para mantener silencio en el hogar mientras la persona estudiante desarrolla sus sesiones virtuales.

4

Promueva la autorregulación:

- Organice una programación u horarios para actividades escolares diarias.
- Elabore listas de actividades académicas pendientes.
- Diseñe listas de chequeo para autovalorar el cumplimiento adecuado de cada una de las actividades.
- Establezca espacios de autorrevisión del cumplimiento de los objetivos, tarea o actividades.

Referencias

Bosada, M. (08 de abril de 2020). Consejos para estudiar online en tiempos de COVID-19. *Educaweb*. Recuperado de <https://www.educaweb.com/noticia/2020/04/08/consejos-estudiar-online-tiempos-covid-19-19137/>

Ministerio de Educación Pública. (s.f.) *Orientaciones para el apoyo del proceso educativo a distancia*. Recuperado de <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/page/adjuntos/orientaciones-sobre-proceso-educativo-distancia.pdf> p. 34.

Ministerio de Educación Pública (2017) *Prácticas didácticas mediadas con TIC por los docentes de la Educación General Básica de catorce regiones educativas de Costa Rica*. Ministerio de Educación. República de Costa Rica. Recuperado de https://www.mep.go.cr/sites/default/files/practicas_didacticasTIC.pdf p. 35

* Documento adaptado por personal del Centro de Investigaciones en Educación, Universidad Estatal a Distancia, 2020.

Recomendaciones al profesorado para las sesiones académicas sincrónicas*



Una sesión sincrónica es una comunicación en tiempo real y se ofrece como una herramienta virtual entre dos o más personas, en este caso entre estudiantes y docentes, para ello le recomendamos que:



Tomado de: <https://observatorio.tec.mx>

- 1 Programe la duración de cada sesión de acuerdo con la edad del estudiantado.
- 2 En relación con la selección de la herramienta, cabe preguntarse: ¿por qué esa herramienta? ¿Por qué aquí? Y, ¿por qué ahora? Cada herramienta tiene un propósito y debe concordar con el diseño de su proceso de aprendizaje.
- 3 Elabore una secuencia didáctica o guion por cada sesión con introducción, desarrollo y cierre.
- 4 Busque un lugar iluminado, con pocos sonidos externos y el cual posibilite el uso de la cámara.
- 5 Ingrese minutos antes para verificar su audio y video.
- 6 Envíe 24 horas antes las indicaciones de la sesión a sus estudiantes.
- 7 Se recomienda hacer grupos más pequeños por sesión si la cantidad de estudiantes es muy grande.
- 8 Utilice reglas de netiqueta para mantener un ambiente cordial durante la sesión.
- 9 Establezca previamente la forma en cómo se evacuarán las dudas por parte del estudiantado.
- 10 Implemente los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje para potenciar el proceso de aprendizaje.
- 11 Al planificar la sesión, considere los aprendizajes previos.
- 12 Promueva el aprendizaje colaborativo durante la sesión.
- 13 Grabe las sesiones (requiere permiso previo de las personas adultas responsables en caso de observarse imágenes del estudiantado).
- 14 Escoja minuciosamente su material y de ser posible envíelo con antelación.
- 15 Permita que el estudiantado presente sus trabajos con recursos alternativos al texto escrito, cuando los objetivos de aprendizaje lo permitan.

- 16 Además de la explicación sobre los contenidos, la persona docente puede incorporar otras actividades didácticas como:
 - Preguntas generadoras.
 - Esquemas.
 - Mapas conceptuales o mapas mentales.
 - Imágenes o fotografías.
 - Videos.
 - Noticias.
 - Tiras cómicas.
 - Podcasts.
 - Canciones.
 - Estudio de casos.
 - Resolución de problemas.
 - Presentación de síntesis de los temas abordados.
- 17 Siempre cuente con un "plan b" en caso de fallar la conectividad suya o del estudiantado.

Referencias

- Barberá, E., Onrubia, J., Aguado, G., Badia, A., Coll, C., Colomina, R., Engel, A., Espasa, A., Lafuente, Naranjo, M. y Rochera, M. (2008). Cómo valorar la calidad de la Enseñanza basada en las TIC. Ediciones Grao. España.
- Bonfill, C. (2007, julio). Clases virtuales a través de videoconferencias: factores críticos vivenciados por los tutores en un sistema de Educación a Distancia. Facultad de educación a distancia y enseñanza virtual. Recuperado de <http://repositorio.ub.edu.ar/handle/123456789/5062>
- Camacho, M., Lara, Yetty y Sandoval, G. (s.f.). Estrategias de aprendizajes para Entornos virtuales.
- Fundación Universitaria Carolina del Norte, (2005). Educación virtual: reflexiones y experiencias. / Fundación Universitaria Católica del Norte. – Medellín: FUCN. Recuperado de: <https://www.ucn.edu.co/institucion/sala-prensa/Documents/educacion-virtual-reflexiones-experiencias.pdf>
- Gutiérrez, F. y Prieto, D. (1991). La Mediación Pedagógica. Apuntes para una Educación a Distancia. España: La Crujilla.
- Salinas, J., Aguaded, J., Cabero, J., Barroso, J., De Benito, B., Cebrián, M., Correa, R., García, L., Guzmán, M., Duarte, A., Martínez, F., Pérez, A., Pérez, M., Prendes, M., Román, P., Romero, R., Sevillano, M. y Tirado, R. (2004). Tecnologías para la educación diseño, producción y evaluación de medios para la formación docente. España: Alianza.
- Santovena Casal, S. (2012). El proceso de enseñanza-aprendizaje a través de herramientas de comunicación sincrónica: El caso de Elluminate Live. Universidad de Almería, España. Recuperado de : <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293123551022>
- Universidad Estatal a Distancia. (2010). Cómo diseñar y ofertar cursos en línea. Costa Rica. Recuperado de: <https://www.uned.ac.cr/academica/imagenes/PACE/recursos/CursosenLineaversionweb.pdf>

* Documento adaptado por personal del Centro de Investigaciones en Educación, Universidad Estatal a Distancia, 2020.



Ruleta de aprendizaje*

Andrea Rojas Vargas

Descripción

La actividad tiene el propósito de promover un proceso de pensamiento eficiente, crítico y sistémico, además de favorecer el trabajo en equipo.

Otro aspecto central es favorecer la comunicación, el vínculo entre pares, la discusión, el intercambio de ideas y la responsabilidad individual frente al equipo de trabajo.

La técnica se adapta a cualquier asignatura y año, la persona docente, de acuerdo con el nivel, puede ajustar diferentes complejidades según la temática en estudio.

Tiempo aproximado de implementación: 60 a 90 minutos para cada sesión, aunque depende de los aprendizajes esperados.

120 a 180 minutos para la realización de la actividad.

Modalidad: equipos de dos o tres estudiantes. En la virtualidad también puede ser que se trabaje de manera individual.

Dimensión/habilidad que se pretende desarrollar

Dimensión: maneras de pensar

Habilidades:

Pensamiento sistémico: es la habilidad de ver el todo y sus partes, así como las diferentes conexiones que le permiten construir con sentido aprendizajes en relación con el contexto. Ello le permite justificar cómo los hechos y las acciones se relacionan con procesos más generales y complejos.

Pensamiento crítico: esta habilidad le permite al estudiantado mejorar su calidad de aprendizaje y apropiarse de algunas de las estructuras cognitivas como: claridad, exactitud, precisión, profundidad y relevancia e importancia de los conocimientos, temas o contenidos estudiados.

Dimensión: formas de relacionarse con otros

Habilidades: permite el desarrollo y la capacidad de colaborar y comunicarse con otras personas en forma asertiva, para alcanzar objetivos comunes.

Manejo de la información: habilidad para acceder a la información de forma eficiente, evaluarla de manera crítica y utilizarla de manera creativa y precisa.

Figura 3

Ejemplo ruleta de aprendizaje



Fuente: elaboración propia.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Materiales y recursos

Recurso digital

<https://wheelofnames.com/es/#>

En este recurso digital la persona docente y el estudiantado pueden aprender varias formas de crear ruletas educativas o de aprendizaje.

Cada grupo de estudiantes genera sus propias ruletas. Conviene que la persona docente trabaje un primer ejemplo para que aprendan a realizarlas.

Proceso de ejecución o puesta en práctica

La persona docente, a través de la plataforma que más le sirva, le explica al estudiantado el proceso de juego.

Procedimiento:

- La persona docente previamente asigna una lectura de un tema o contenido para estudiar.
- Se construye la ruleta digital.
- La ruleta debe tener en los espacios de juego las siguientes acciones:
 1. **Resumir:** la persona estudiante participante debe resumir lo que ha leído.
 2. **Preguntar:** el o la estudiante formula una pregunta sobre lo que no sabe o lo que necesita saber para comprender lo leído, lo que le gustaría saber o ampliar sobre el tema. Otro u otro estudiante debe responderle.
 3. **Aclarar:** la persona estudiante le aportará a los demás compañeros, compañeras y docentes cualquier información que refuerce los conceptos o los contenidos del tema estudiado en el texto.
 4. **Predecir:** con la información estudiada, la persona aprendiente que le corresponda participar aporta ideas o sugerencias de los temas que se vinculan con lo estudiado.

En la ruleta solo se escriben las acciones y la persona docente debe explicar, en forma previa, a qué se refiere cada una.

- Al estudiante que le corresponda girar la ruleta realiza la acción que se le marque al hacerla girar.
- La persona docente también puede trabajar con un grupo grande de estudiantes y seleccionar al azar a quiénes responden las acciones.

Cómo evaluar su aplicación

Con una lista cotejo o rúbrica que contenga elementos tales como:

- Capacidad para resumir las ideas centrales de la lectura.
- Elaboración de preguntas claras, precisas y lógicas en el marco de lo leído. Esas preguntas deben evidenciar necesidad de entender mejor lo leído, qué le gustaría ampliar para saber más.
- Utilización de los recursos digitales recomendados.
- Amplía ideas o conceptos de la temática que le ayuden a los demás compañeros y compañeras a responder sus propias preguntas
- Presentación de ideas de forma ordenada, clara y comprensible.
- Utilización de argumentos teóricos pertinentes al tema, que reflejen su aprendizaje e investigación.
- Capacidad para predecir, relacionar con la realidad, el entorno y el futuro del tema.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

Wheelofnames. (s.f.). *Wheelofnames*. Recuperado de <https://wheelofnames.com/es/#>



Rutinas de pensamiento*

Warner Ruiz Chaves

Descripción

Las rutinas de pensamiento son patrones sencillos de pensamiento que se usan repetidamente para facilitar el proceso de aprendizaje y el cumplimiento de tareas específicas. Por ejemplo: un conjunto de preguntas o una secuencia corta de pasos.

Para Perkins (2013), “las rutinas de pensamiento son patrones sencillos de pensamiento que pueden ser utilizados una y otra vez, hasta convertirse en parte del aprendizaje de la asignatura misma” (p. 34). Se pueden distinguir tres tipos: conectar conocimientos previos, razonamiento activo o explorar puntos de vista.

En entornos virtuales, mediante sesiones sincrónicas en alguna herramienta de videollamadas, por ejemplo, Zoom®, se puede conformar de manera automática pequeños grupos para la elaboración de una rutina de pensamiento. A nivel asincrónico, se sugiere utilizar alguna herramienta como un foro, una pizarra virtual, una wiki para su implementación.

Puede obtener más detalles en:

http://formacion.intef.es/pluginfile.php/85206/mod_imsdp/content/2/Promover_el_pensamiento_en_el_aula.pdf

Dimensión y habilidad que se pretende desarrollar

Maneras de pensar: aprender a aprender.

Mediante esta actividad las personas participantes conocen, organizan y auto-regulan su estructura mental para brindar una rutina al reto o desafío presentado; en este sentido, desde la meta-atención, las personas participantes generan conciencia de los propios procesos para ubicar y conectar lo importante, pero también la meta-memoria para captar y recordar la información de la temática o saber qué se está desarrollando.

Proceso de ejecución o puesta en práctica

A manera de ejemplo, se propone una rutina para conectar conocimientos previos en la asignatura de Ciencias de sexto año de primaria.

1. Mediante sesión sincrónica, en alguna herramienta de videollamada, explique la temática por profundizar, en este caso, interesa describir las interrelaciones entre los componentes de los ecosistemas, como parte del cuidado de la biodiversidad.
2. Plantee en una pizarra virtual, por ejemplo: Padlet® (<https://padlet.com>), una inserción donde le solicite al estudiantado la lectura de la fábula de Esopo: “El león o la liebre”. Puede encontrarla en: <https://www.mundoprimeria.com/fabulas-para-ninos/el-leon-y-la-liebre>
3. Debajo de esa inserción, coloque tres columnas de *post-it* digitales. El primero es para conectar los conocimientos previos, el segundo para extender los conocimientos y el tercer para desafiar los conocimientos.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



4. En la primera columna de *post-it* solicite al estudiantado que construya en subgrupos de 3 o 4 personas, al menos 3 o 4 inserciones más donde se responda: de acuerdo con la lectura “El león o la liebre”, anote ¿cuáles son los alimentos que consume el león?, ¿cuál es el ambiente donde vive un león?, y ¿por qué se necesita de la alimentación para la vivencia de los seres vivos? En ese espacio se ubican y conectan saberes vinculados con la cadena alimenticia, tema tratado en la sesión sincrónica.

En la segunda columna, coloque un *post-it* donde se extienda el conocimiento de la sesión sincrónica, allí plantee las siguientes preguntas: ¿cómo se evidencia la cadena alimenticia o trófica en la fábula?, ¿cuáles son las relaciones que se dan entre el león, la liebre, el ciervo y el ambiente donde viven?, ¿cuáles son los productores, los consumidores primarios y los secundarios y los descomponedores en el cuento?, ¿qué tipo de cadena alimenticia se evidencia en la fábula, en el caso de que el león se hubiera comido otro animal?

En la tercera columna, coloque un *post-it* para el desafío de la información, allí sugiera una historia alternativa al cuento donde se complete la cadena alimenticia, ¿qué papel tiene el ser humano en esa fábula si se hubiera participado?, y ¿por qué es importante la cadena alimenticia? En este último punto, se trata de identificar las destrezas, las tácticas y los procesos que se emplearán en lograr las metas por parte del subgrupo.

Es importante acotar que, de manera sincrónica, se puede desarrollar la actividad, por ejemplo, en la herramienta Zoom® donde hace subgrupos y el estudiantado desarrolla las preguntas.

Cómo evaluar su aplicación

Se puede elaborar una rúbrica o una lista de cotejo, en la cual se incluyan indicadores como:

- Organice la información que se le proporciona.
- Genere sus propios procesos de resolución.
- Planee cómo procederá para llevar a cabo la solución de actividad.
- Revise si las actividades que empleó fueron efectivas.
- Seleccione recursos apropiados de su entorno para apoyar su aprendizaje.
- Promueva y establezca diálogo con otros para aprender.
- Interrelacione aprendizajes de varios contextos de sus ámbitos de aprendizaje.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

Tipoldi, J. (s.f.). Rutinas de pensamiento. Recuperado de

http://formacion.intef.es/pluginfile.php/85206/mod_imscp/content/2/Promover_el_pensamiento_en_el_aula.pdf



Acróstico temático*

Carmen Pérez Lozada

Descripción

Un acróstico rompe esquemas y patrones si se parte del propio nombre o apellido de la persona estudiante como requisito, para llegar a formar conceptos específicos o características de un tema propuesto por la persona docente (es el grado de dificultad del acróstico y lo que genera la habilidad al crearlo).

Deben ser temas del programa de estudio y los cuales se desarrollen de manera sincrónica o asincrónica por el estudiantado. Como, por ejemplo: características de la Segunda Guerra Mundial, deberes y derechos de la ciudadanía costarricense, entre otros temas, según el año y lo que desee solicitar la persona docente.

Esta actividad puede estar programada para realizarse en una sesión (sincrónica o asincrónica) de 40 minutos, tomando en cuenta que en cada grupo existen necesidades diferentes.

De acuerdo con la dinámica del grupo se puede sugerir a la persona docente la elaboración del acróstico en parejas o tríos, aún a distancia y calculando el tiempo a desarrollar la actividad; todo depende del grado de funcionabilidad del estudiantado en equipos de trabajo.

La actividad está diseñada para realizarse al final de haber visto un tema como una actividad de medición de los aprendizajes esperados, más de tipo formativo que sumativo.

En su planeamiento la persona docente lo puede incorporar como actividad de evaluación formativa, ofrece como ejemplo un acróstico diseñado con sus propios datos con el fin de mostrar al estudiantado el producto final que se espera.

Una vez conocida la actividad en una primera ocasión, se puede planear para ser utilizada al inicio del tema, para ello se parte de una lluvia de ideas del contenido por desarrollar, para valorar el conocimiento previo.

Dimensión y habilidad que se pretende desarrollar

Maneras de pensar

Promueve en los y las jóvenes el pensamiento sistémico, la habilidad para ver el todo y las partes, así como las conexiones que permiten la construcción de sentido de acuerdo con el contexto. El estudiantado puede poner en práctica contenidos que se desprenden del mismo concepto y se relacionen entre sí, para llegar a formar el todo, en este caso un tema.

Esta actividad ayuda a fortalecer la habilidad del pensamiento; pues la persona estudiante debe analizar y crear para realizar el acróstico con su nombre, en relación con un tema en específico.

Promueve el aprender a aprender: resuelven problemas con capacidad de conocer, organizar y autorregular su propio proceso de aprendizaje. En este caso, para lograrlo el estudiantado afronta el reto de aprender haciendo, desde el momento que debe pensar en el cómo realiza este acróstico; además le ofrece la oportunidad de crear un instrumento diferente al usar diversos grados de dificultad, según los términos utilizados al generar el acróstico.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Favorece la creatividad e innovación: Habilidad para generar ideas originales que tienen valor en la actualidad, para interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia. La puesta en práctica de esta actividad fortalece la creatividad del estudiantado al establecer un reto con un grado de dificultad que debe cumplir; pues en ella debe relacionar los conceptos o las características de un tema con su nombre o apellido y esto será producto de su creatividad.

Además, en el proceso se observará la innovación que aportará el estudiantado para resolver lo solicitado cumpliendo con las instrucciones y el tiempo estipulado para lograrlo.

Materiales y recursos

1. Ficha de trabajo que contenga:
El recurso digital como forma de inducción al tema y a lo solicitado:
www.acrosticos.org
https://www.youtube.com/watch?v=A_7O-nljho
2. Sesiones programadas por medio de plataforma de videoconferencias.
3. Además de los siguientes materiales
Dispositivos electrónicos con acceso a internet.
Cuaderno, lápiz, bolígrafo.

Proceso de ejecución o puesta en práctica

Este trabajo se puede realizar en dos sesiones; la primera sesión se utiliza para explicar el producto esperado; pues podría suceder que el estudiantado no conozca qué es un acróstico; para ello se ofrece el apoyo del recurso digital en donde se explica el término. También se puede ampliar la información con la definición del término según la Real Academia Española (2019), el cual señala que un acróstico “es la construcción de una expresión o palabra que parten de letras iniciales, intermedias o finales y forman una composición de otra palabra o expresión”. Por ejemplo:

c
a
l
l
e
e
m
a
a

Familia
Alma
Tolerancia
Ilusión
AmiGos
Amor

Caricia
Respeto
Asociación
CoNocimiento
Ilusión
Cariño
EsperAnza

En el caso específico de esta actividad y según lo explicado, el requisito es partir de la utilización del nombre o apellido de la persona estudiante para facilitar la posibilidad de tener un número factible de letras y formar conceptos o características del tema que se desea reforzar con esta actividad. Otra opción también es utilizar sinónimos o vocabulario propio; todo es válido si fuera del caso incluso se puede hacer uso de esta actividad en otros idiomas.



Una vez explicado qué es un acróstico y cómo se pretende llevar a cabo la actividad, se procede a su realización, se da acompañamiento, evacuando dudas, haciendo sugerencias al estudiantado. En este punto, resulta necesario aclarar aspectos para la realización y los requisitos: si es individual o en grupos, con cuál temática se hará y cuál es la palabra central para su elaboración así como el tiempo de entrega.

En una segunda sesión y por medio de fotos el estudiantado presenta los trabajos realizados. Se comparte la experiencia de la construcción, grado de complejidad que encontraron o todo lo contrario y la satisfacción del conocimiento del tema plasmado en sus propios nombres o apellidos, entre otros aspectos que se pueden socializar, depende del interés didáctico planteado para el desarrollo de la actividad.

Ejemplo aplicado:

Tema: Guerra Fría.

Una vez que la persona docente desarrolló el tema, solicita la construcción de un acróstico con palabras o conceptos referidos al tema, solo solicita que el requisito sea la utilización de su propio nombre o apellido.

CONTEXTO
PLAN MARSHALL
TRUMAN
COMECON
ESPIONAJE
ANAGONISMO

Cómo evaluar su aplicación

La persona docente efectúa la revisión del producto entregado y analizado para corroborar el tema, lo realiza al momento de la exposición de cada estudiante.

Como aspectos por evaluar se pueden considerar: la relación del producto presentado con el tema sugerido.

La propuesta para el logro del producto (en este caso el acróstico con el nombre o apellido del estudiantado). Al ser la creatividad algo subjetivo se traslada este aspecto a la dedicación para la resolución de la propuesta; en otras palabras, la manera que la persona estudiante encontró para resolver lo solicitado y entregar un producto completo.

Se puede tomar como una evaluación formativa para promover el trabajo en la resolución de nuevas actividades de aprendizaje y el desarrollo de habilidades blandas, al fomentar la elaboración de una actividad poco común que involucra mucho la actitud ante lo nuevo, la paciencia y la creatividad. Desde ese punto de vista, todo lo presentado cuenta, recordemos que es una actividad dirigida a un grupo de estudiantes con sus propias características; por tanto, debemos respetar las necesidades educativas presentes.

Para la evaluación de esta actividad, se sugiere una lista de cotejo para anotar los niveles de logro del aprendizaje esperado en torno al contenido y seguimiento de instrucciones.

¿Con qué asignaturas y niveles puedo aplicar la actividad propuesta? Realmente con todas las asignaturas académicas básicas. Se sugiere la práctica de la actividad con estudiantes a partir del segundo ciclo de Educación General Básica.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

Acrósticos. (s.f.). Creador automático de poesías y acrósticos on line.
Recuperado de www.acrosticos.org

Real Academia de la Lengua Española. (2019). *Diccionario de la Lengua Española*. (Ed. 24). Madrid, España. Recuperado de <https://dle.rae.es/Zambrano>,

L., Loor, R. (2018). Técnicas de estudio: acróstico. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=A_7O-nljho



Seis sombreros para pensar*

Iris Quesada Acuña

Descripción

La actividad de “Seis sombreros para pensar”, fue propuesta por el psicólogo Edward de Bono, con el fin de promover un proceso de pensamiento eficiente.

Para el autor, una dificultad del pensamiento es la confusión entre emociones, información, lógica, esperanza, creatividad. La actividad permite separar cada uno de estos constructos y concentrarse en uno de ellos a la vez.

Para De Bono (1988) el primer valor de los seis sombreros para pensar es la representación de un papel definido. El segundo valor es el de dirigir la atención; un tercer valor es la conveniencia. Como cuarto valor está la posible base del cerebro; pues obliga a ir más allá del estado actual del conocimiento y mover diferentes estructuras mentales. Un quinto valor se centra en establecer reglas del juego, para el “juego de pensar”.

En el entorno virtual se pueden crear varios blog en donde se introducen diferentes temáticas que pueden ser analizadas con esta actividad.

Tiempo aproximado de implementación:

60 a 90 minutos para la sesión sincrónica.

120 a 180 minutos para la realización de la actividad.

Dimensión/habilidad que se pretende desarrollar

Maneras de pensar

Pensamiento crítico: habilidad para mejorar la calidad del pensamiento y apropiarse de las estructuras cognitivas aceptadas universalmente.

Formas de relacionarse con otros

Colaboración: habilidad de trabajar de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común, articulando los esfuerzos propios con los de los demás.

Herramientas para integrarse al mundo

Apropiación de tecnologías digitales: habilidad para entender y analizar las tecnologías digitales y crear nuevos productos que puedan compartirse.

Manejo de la información: habilidad para acceder a la información de forma eficiente, evaluarla de manera crítica y utilizarla de forma creativa y precisa.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Materiales y recursos

Recurso digital

<https://youtu.be/Oe8j0AyW0MU>

<https://youtu.be/jlQyDzK0gCl>

Docente y discentes definen las temáticas por desarrollar y los equipos de trabajo para cada blog.

Se recomienda el uso de la aplicación Genially y Pixton para el trabajo en el blog.

<https://youtu.be/6gfp4zxjtf0>

<https://youtu.be/GWEepZaPWfl>

Imagen o dibujos de cada uno de los sombreros.

Proceso de ejecución o puesta en práctica

Mediante una sesión sincrónica por Zoom®, docente y discentes conversan sobre la actividad, las temáticas por abordar y la metodología de trabajo colaborativo en cada blog. Se definen los diferentes equipos de trabajo. Se recomienda que sea mínimo cuatro, máximo seis.

A manera de ejemplo se trabaja en tema de habilidades del siglo XXI en el proceso educativo.

1. En cada blog se expone el tema utilizando la actividad.

Sombrero blanco: hechos y datos recopilados desde los diferentes referentes teóricos. Válidos y verificables. Pensador neutral y objetivo.

Sombrero rojo: sentimientos, emociones, intuiciones. ¿Cómo me siento con respecto al asunto? No es necesario justificar desde la teoría.

Sombrero negro: peligro, dificultades, riesgos. Punto de vista pesimista. Justifica con razones lógicas y relevantes el motivo de por qué no va a funcionar lo que se expone.

Sombrero amarillo: pensamiento positivo, optimismo, beneficios, pensamiento constructivo. Exponer con razones relevantes el motivo de por qué sí se puede alcanzar el objetivo con lo que se expone.

Sombrero verde: pensamiento creativo y lateral. Nuevas ideas, nuevos conceptos y perspectivas. Agente de cambio. Desecha los viejos paradigmas. Se involucra el humor y la creatividad. El pensador verde está autorizado a exponer ideas locas.

Sombrero azul: mediador o mediadora, instrucciones para pensar, control sobre los otros sombreros. La persona pensadora se encarga de definir los pasos a seguir con secuencia lógica y precisa. Requiere pensamiento organizado. Foco y formulación de preguntas pertinentes. (Este sombrero puede ser usado por la persona docente si así se requiere).

Es importante que cada miembro del equipo utilice todos los sombreros, con el fin de promover –de forma inclusiva– los procesos de pensamiento y lograr enriquecer el análisis del tema.



Cómo evaluar su aplicación

Mediante una lista de cotejo o rúbrica que contenga elementos como:

- Presentación del tema de acuerdo con el sombrero (se pone el color de cada sombrero).
- Análisis crítico y profundo del tema.
- Utilización de los recursos digitales recomendados.
- Construcción del blog mediante el trabajo colaborativo.
- Presentación de ideas de forma ordenada, clara y comprensible al lector
- Utilización de argumentos teóricos pertinentes al tema.
- Aplicación del diseño universal para el aprendizaje.
- Aplicación de normas APA, normas de redacción y ortografía.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

De Bono, E. (1988). *Seis sombreros para pensar*. Barcelona: GRANICA.

Algunas consideraciones para implementar el aprendizaje en línea en un modelo de educación a distancia



Viviana Berrocal Carvajal

La educación a distancia es una modalidad de formación, en la cual los elementos principales incluyen la separación física de personal docente y estudiantado durante la instrucción y el uso de diversas tecnologías para facilitar la comunicación entre ellos. La educación a distancia se ha centrado tradicionalmente en estudiantes no tradicionales, como trabajadores a tiempo completo, o personas en regiones remotas que no pueden asistir a las lecciones de manera presencial (Berg & Simonson, 2016).

Es importante destacar que no se trata de trasladar lo que se venía realizando en la modalidad tradicional a distancia al entorno en línea. En ese sentido, el aprendizaje en línea no se requiere la convergencia en un espacio físico entre estudiantes y profesorado, y solamente en algunas ocasiones será necesario que se relacionen en un mismo tiempo (Berg & Simonson, 2016).

Los teóricos han demostrado una gran preocupación por la migración de los cursos que se impartían en un modelo tradicional a distancia y una nueva propuesta completamente en línea; por ello, cabe analizar los diferentes aspectos relacionados para presentar una oferta que propicie el aprendizaje en el estudiantado que opta por esta modalidad en línea. El problema de este campo de la educación a distancia es que no existe un modelo teórico que sustente y guíe su aplicación práctica e imagine su completo potencial e impacto. (Garrison, s.f., p. 124).

Cuando se imparte un curso en línea el modelo utilizará el computador u otro dispositivo electrónico, el cual posibilite el ingreso al entorno virtual para mediatizar la comunicación que se establecerá entre el estudiantado y el profesorado, así como entre los diferentes grupos de estudiantes. Este tipo de comunicación puede ser de dos tipos: sincrónica y asincrónica.

La comunicación sincrónica permite la interacción en tiempo real. Es decir, todas las personas involucradas estarán conectadas al mismo tiempo. Caso contrario sucede con la comunicación asincrónica, en la cual el proceso comunicativo no se realiza en tiempo real.



Tomado de: <https://www.freepik.es>

A continuación, se consideran algunos aspectos que se deben tomar en cuenta en: la comunicación, los recursos, el rol de la persona docente y de la persona aprendiente, así como los modelos evaluativos.

Comunicación

La comunicación es un aspecto que se enriquecerá sustancialmente, ya que ahora el estudiantado y la persona tutora cuentan con un medio de comunicación (CMC) que ofrece casi una respuesta inmediata (si la comunicación es sincrónica o asincrónica). La aplicación de CMC brinda grandes posibilidades como el chat, el e-mail, el audio sincrónico y la videoconferencia, además del uso de foros de discusión, espacios virtuales para la elaboración de trabajos en grupo. (Garrison, *s.f.*, p. 114).

Recursos

Los materiales se deben modificar; puesto que estos se pueden enriquecer con los recursos con los cuales cuenta actualmente la tecnología, sobre todo en la Web. Es importante identificar las expectativas del estudiantado a la hora de seleccionar la tecnología adecuada (Simonson, Smaldino, Albright y Zvacek, 2006, p. 112).

Resulta indispensable que la persona estudiante demuestre que está aprendiendo por medio del uso de una gran diversidad de recursos tecnológicos que se están utilizando dentro del curso (Simonson, et al., 2006, p. 112) y no sea simplemente un elemento “decorativo” de este. Cabe tener claro que tanto los recursos como las actividades que se colocan en el entorno tienen como finalidad propiciar el aprendizaje en el estudiantado.

Rol de la persona docente

La presencia de la persona docente es definida “como un diseñador, facilitador y director de los procesos sociales y cognitivos con el propósito de provocar la significancia personal y educativa el estudiantado” (Garrison, *s.f.*, p. 116).

Definitivamente, en este entorno el papel de la persona docente se modifica, ahora debe atender las consultas de una manera más ágil y se le facilita el mantener una comunicación uno a uno con sus estudiantes, así como poder ofrecer un mejor seguimiento al progreso durante el desarrollo del proceso de aprendizaje. Ahora se ha convertido en quien facilita el proceso, vista como: un acompañante, mediadora, una persona que tiende puentes entre las diversas posibilidades de mediación que se presentan en un entorno en línea.

De acuerdo con lo anterior, esta mediación la realiza desde: el contenido, el aprendizaje y el uso de los recursos que utiliza durante el desarrollo de la asignatura. Además, debe guiar a sus estudiantes en la elaboración de su propio conocimiento. Es decir, si observa que el estudiantado se está orientando por otros caminos o si hay errores conceptuales, una de sus funciones es el reorientar el proceso de aprendizaje.

Es importante que la persona docente sea una persona hábil en el manejo del recurso tecnológico y además conozca las posibilidades de los diferentes medios como la videoconferencia, aplicaciones informáticas orientadas a la educación, las cuales podrían utilizarse para apoyar o reforzar el proceso de aprendizaje que están llevando a cabo sus estudiantes.

Dentro de sus principales características se pueden citar:

- Presentar disponibilidad para hacer cambios conceptuales y pedagógicos en su curso para ofrecerlo en un entorno en línea.
- Tener la capacidad de planificar y organizar un curso, de manera que la estructura de organización y los requisitos del curso, sean fácilmente visible para el estudiantado.

- Si la persona aprendiente no es tradicional, deben tener un entendimiento fundamental de la teoría de la educación de adultos y la disposición a incorporar los elementos apropiados a su grupo etario y sus características en el diseño del curso.
- Proporcionar instrucciones detalladas al estudiantado que abarquen todas las actividades del curso, incluidos diario/semanal de calendarios, tareas sincrónicas y asincrónicas y actividades en línea, tales como: foros de discusión y chats.
- Tener el compromiso para mantener abiertos los canales de comunicación con el estudiantado, tanto individuales como grupales, con comentarios y respuesta pronta.
- Tener la posibilidad de desarrollar y fomentar el aprendizaje entre comunidades de estudiantes.
- Tener un compromiso para proveer al estudiantado resultados claros para su aprendizaje, así como la utilización de instrumentos de evaluación que reflejen las conductas señaladas en los resultados.
- Estar dispuesto a ofrecer una respuesta rápida a la persona estudiante en las diversas actividades que requieren comentarios.
- Estar dispuesto a mantenerse al día en los nuevos avances en las tecnologías de la educación a distancia y las estrategias pedagógicas de la educación en línea (Simonson et al., 2006).

Rol de la persona estudiante

Otro factor determinante es el rol de la persona estudiante, quien ahora debe asumir su propio proceso de aprendizaje (autonomía), de una manera tal que se promueva su participación activa y debe cumplir con las tareas que se le solicitan (autorregulación), dentro de las cuales se destaca el desarrollo de opiniones que debe debatir con compañeros, compañeras y profesorado (autogestión), la posibilidad de efectuar trabajos en equipo, aunque se encuentren a cientos de kilómetros de distancia y con horarios de trabajo que podrían ser muy diferentes.

Según Simonson et al. (2006), el estudiantado que participa de este entorno debe presentar las siguientes características:

- Sentir comodidad con el aprendizaje y la interacción con otras personas a través de la tecnología.
- Estar dispuestos a interactuar eficazmente con otros integrantes del grupo y participar en los procesos grupales.
- Tener la posibilidad de comunicarse de manera efectiva a través de la escritura.
- Tener la habilidad de replantear sus ideas antes de responder.
- Tener automotivación y autodisciplina y también una buena administración de su tiempo.
- Tener la posibilidad de realizar el auto-estudio, según sea necesario y construyan los conocimientos necesarios para llenar las lagunas en la información que pueden ocurrir en una lección en línea.
- Tener la posibilidad de administrar el tiempo que requiere el curso.
- Tener disponibilidad a compartir sus experiencias de vida, trabajo y educativas, como parte del proceso de aprendizaje.
- Tener disponibilidad a tomar riesgos y ser creativos.
- Tener disponibilidad a "hablar" si surgen problemas.

- Tener la posibilidad de hacer caso omiso de las distracciones y centrarse en el propio entorno de aprendizaje.
- Creer que la más alta calidad en la educación se puede lograr en ausencia de un aula tradicional.
- Ser lo suficientemente flexibles para aceptar la enseñanza y el aprendizaje en un contexto diferente y tener la capacidad de adaptarse con éxito al aprendizaje en un entorno en línea.

Modelo evaluativo

Las posibilidades de evaluación de los aprendizajes son múltiples y diversas, por cuanto se tienen más recursos que permiten potenciar el trabajo en grupo, la metacognición, entre otros. El uso de diversas herramientas informáticas posibilita que la persona estudiante realice otro tipo de actividades evaluativas que desde un modelo típico de educación a distancia no podrían realizar, tales como: el trabajo colaborativo y la participación en foros de discusión, en los cuales el estudiantado demuestra, no solamente su capacidad de resolver situaciones problemáticas, sino su habilidad para trabajar en equipo dentro de un escenario virtual.

Para finalizar, a manera de conclusiones se presentan las ventajas y limitaciones del aprendizaje en línea.

Ventajas del aprendizaje en línea

- A menos que el acceso sea restringido a un grupo de estudiantes en particular, los cursos en línea podrían estar disponibles a cualquier persona con un computador o dispositivo electrónico equipado con la tecnología adecuada y con conexión a Internet.
- El alumnado puede participar desde la escuela, el hogar, la oficina u otro lugar.
- Debido a sus características asincrónicas los componentes del curso están disponibles las 24 horas del día, la persona aprendiente podrá acceder a ellos según su conveniencia, y son independientes de la zona horaria.
- El estudiantado puede trabajar a su propio ritmo.
- Los materiales y las actividades del curso están disponibles a través de la web y se distribuyen por medio de múltiples plataformas, independientemente del sistema operativo que utilicen.
- La tecnología es relativamente fácil de usar para para el estudiantado.
- Los materiales de aprendizaje están disponibles en toda la *world wide web*.
- Los materiales del curso en línea, una vez desarrolladas, son fáciles de actualizar, de tal forma que se ofrece a la persona estudiante el acceso a la información actual.
- Internet permite proporcionar un aprendizaje centrado en la persona aprendiente. Los materiales y los métodos están diseñados para aprovechar la interactividad que ofrece.
- Promueve el aprendizaje activo del estudiantado y facilita la participación intelectual con el contenido del curso.
- Una buena concepción de curso en línea ofrece una variedad de experiencias de aprendizaje y da cabida a diferentes estilos de aprendizaje.
- El estudiantado se capacita en el uso de recursos de Internet, un factor que puede mejorar las opciones de empleo al graduarse.
- No existe discriminación en cuanto a sexo, etnia, apariencia o la condición de discapacidad (Simonson et al., 2006, p. 233).

Las limitaciones se pueden resumir en:

- Existe una brecha digital que afecta mayormente a las zonas rurales y las regiones con menor nivel socioeconómico.
- Aunque Internet está disponible, muchos estudiantes potenciales no tienen fácil acceso a las computadoras.
- Algunos docentes tienen dificultades para ajustarse a los modelos de instrucción centrados la persona estudiante y no quieren convertir su modelo centrado en la persona docente, conferencias y cursos basados en una línea formal.
- Aunque en la actualidad una importante cantidad de estudiantes está tecnológicamente alfabetizada, muchos de ellos son tecnófobos y conciben Internet como un entorno confuso e intimidante.
- Los derechos de autor no son necesariamente respetados.
- Las limitaciones en el ancho de banda hacen que sea difícil utilizar tecnologías avanzadas, tales como vídeo, multimedia y representaciones gráficas, en la web.
- La educación en línea requiere que el estudiantado asuma la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- La realimentación puede presentar un retraso de horas o incluso días en una situación de aprendizaje en línea.
- El apoyo de infraestructura, el suministro de capacitación y asistencia técnica al estudiantado y profesorado a menudo es mínima o inexistente (Simonson et al., 2006, p. 235).

REFERENCIAS

- Berg, G. & Simonson, M. (noviembre 7, 2016). *Distance learning*. Encyclopedia Britannica Publisher: Encyclopedia Britannica, Inc. Recuperado de: <https://www.britannica.com/topic/distance-learning>
- Garrison, D.R. (2009). Implications of online learning for the conceptual development and practice of distance education. *Journal of Distance Education*, Vol. 23, No. 2, pp. 93-104.
- Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M., y Zvacek, S. (2006). *Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education*. (3ra ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Consideraciones para sesiones sincrónicas exitosas*

Los siguientes consejos le serán de utilidad para los diferentes momentos de la sesión sincrónica con su estudiantado.

ANTES

Identifique el objetivo que se desea alcanzar durante la sesión sincrónica.

Seleccione la herramienta que utilizará de acuerdo con:

El objetivo de la clase.

La cantidad de estudiantes que participarán.

El tiempo programado para la clase.

Las condiciones de conectividad del estudiantado.

Las características del estudiantado con el que realizará la clase.

Diseñe cada una de las actividades que se desarrollarán durante la sesión sincrónica en función del objetivo que se pretende lograr, para ello:

Recuerde que el aula virtual no es igual que el aula física por lo que la dinámica de trabajo es diferente y se requiere maximizar el uso del tiempo.

Establezca el objetivo específico para cada actividad.

Especifique tiempos de duración en cada actividad.

Seleccione la estrategia evaluativa que utilizará para evidenciar el cumplimiento del objetivo de aprendizaje por parte del estudiantado.

Incluya algunas actividades para motivar o algunas pausas activas, de acuerdo con la duración de la clase o la edad del estudiantado.

Elabore los materiales específicos que requerirá para el desarrollo de cada actividad. También, puede recurrir



Ilustración tomada de www.shutterstock.com

a repositorios de materiales disponibles en internet.

Programa la agenda de la clase e indique los pasos que le permitirá el desarrollo de las actividades programadas. En esta agenda debe considerar cuáles recursos de los que dispone la herramienta o plataforma utilizará en cada momento de la sesión.

Decida si las actividades serán efectuadas con la totalidad del estudiantado o les dividirá en subgrupos.

Ejercítase en el uso de la herramienta o plataforma que ha seleccionado para llevar a cabo la sesión sincrónica, explore las diferentes opciones que ofrece para comunicarse, compartir contenido o realizar trabajo colaborativo.

Asegúrese de poseer dominio en el uso del micrófono y las opciones para compartir contenidos con el estudiantado.

Ensaye el uso de micrófono, las opciones para compartir contenido y si es posible grabe su voz y escúchese para que realice ajustes en la modulación y volumen.

Realice pruebas de uso con el estudiantado para asegurarse que todas las personas están inscritas o bien, cuentan con las herramientas instaladas en sus dispositivos.

Verifique que la cámara, micrófono y audio de su dispositivo funciona adecuadamente.

Solicite a su estudiantado que comprueben que sus cámaras, micrófonos y audios también funcionan correctamente.

* Documento adaptado por personal del Centro de Investigaciones en Educación, Universidad Estatal a Distancia, 2020.



DURANTE

Ingrese al aula virtual con al menos ocho minutos de antelación a la hora establecida, repase la agenda y verifique que la herramienta o plataforma funciona adecuadamente.

Antes de iniciar brinde un espacio para que las personas saluden.

Una vez que se verifique que el estudiantado posee sus audios y micrófonos funcionando en forma adecuada, solicite desactivar sus micrófonos y proceda a indicar las pautas que se seguirán durante la sesión.

Mantenga un registro vocal claro y pausado para facilitar la comprensión de las ideas que desea transmitir.

Brinde indicaciones al estudiantado sobre la forma para establecer sus dudas, una adecuada opción es usar el chat.

Desarrolle paso a paso la agenda programada.

Entre cada una de las actividades abra espacio para aclarar dudas.

En caso de que utilice recursos disponibles en internet coloque el enlace en el chat para que tengan acceso si desean volverlo a verlo.

Si dentro de las actividades programadas la persona estudiante tiene que hacer algún ejercicio mantenga control sobre el cumplimiento del tiempo establecido para ello en la agenda.

Puede usar actividades amenas dentro de la sesión, por ejemplo: pedir que todos traigan un accesorio específico, un día o venir vestidos de un color, esto ayuda a motivar el ambiente.

Evacúe cualquier duda que presente el estudiantado.

Establezca las tareas a realizar por el estudiantado y la forma en que se evidenciará su cumplimiento.

Indique la fecha y la hora de la siguiente sesión sincrónica.

Agradezca la participación y cierre la sesión con algunas palabras de motivación.



Ilustración tomada de www.shutterstock.com

DESPUÉS

Elabore una síntesis de los aspectos más importantes tratados durante la sesión y envíela al estudiantado por el medio de comunicación que utilizan habitualmente.

Evalúe la clase considerando:

La participación del estudiantado.

El cumplimiento de los objetivos establecidos.

La realización de cada actividad.

El funcionamiento de la herramienta y los recursos seleccionados.

El desempeño docente que realizó.

Identifique que acciones de mejora que podría implementar en la siguiente sesión sincrónica.

Pausas activas durante los procesos educativos en línea*



Tomado de: <https://br.freepik.com>

¿Qué son pausas activas?

La pausa activa son breves descansos físicos y mentales, después de estar más de una hora en una misma posición cuando se realiza una labor específica.

¿Por qué es importante?

Las posiciones corporales estáticas o acciones repetitivas por periodos prolongados ocasionan acumulación de desechos tóxicos, los cuales producen fatiga e incrementan el riesgo a padecer contracturas musculares, especialmente en el cuello, hombros, piernas y manos.

¿Para qué sirven?

Permiten recuperar energía, mejorar el desempeño y la eficiencia en la labor que se esté efectuando, por medio de diferentes ejercicios físicos y mentales que ayudan a reducir la fatiga, relajar músculos, prevenir el estrés, mejora la atención y la concentración.

Asimismo, permiten mejorar la postura. (Montenegro, s.f., párr. 3).

¿Cuándo hacerlas?

Como mínimo al inicio y mitad de la jornada.

Mejor aún: cada 45 minutos.

Con una duración de 5 minutos por pausa.



Algunos ejercicios para incluir en las pausas activas

(Universidad de Costa Rica, s.f.)

(Con niños y niñas se pueden realizar como un juego)

- Realice tres respiraciones profundas, llenando todo su cuerpo de oxígeno.
- Gire la cabeza al lado derecho por cinco minutos, vuelva al centro y gira la cabeza al lado izquierdo de nuevo por cinco minutos.
- Incline la cabeza hacia atrás por cinco segundos, vuelva al centro, baje la cabeza mirando hacia el suelo y sostenga de nuevo por cinco segundos.
- Lleve los hombros a las orejas por diez segundos.
- Estire los brazos hacia el frente juntando las palmas de las manos y realice movimientos hacia los lados, abajo y arriba por diez segundos.
- Sin mover la cabeza, mueve tu ojo todo lo que puedas primero hacia la derecha y luego hacia la izquierda, y se retiene durante dos segundos en cada lado.
- Dibuje círculos con sus ojos primero en sentido de las agujas del reloj y después, al contrario.
- Cierre los ojos durante dos segundos y deje que se rehidraten.

Referencias

Montenegro, C. (s.f.). Las pausas activas ayudan a prevenir graves enfermedades. Colombia: Hospital Infantil Universitario de San José. Recuperado de: <https://www.hospitalinfantildesanjose.org.co/cuidados-generales/las-pausas-activas-ayudan-a-prevenir-graves-enfermedades>

Universidad de Costa Rica. (s.f.). Pautas activas. Recuperado de: <https://obs.ucr.ac.cr/prosalud/features/pausas-activas/>

* Documento adaptado por personal del Centro de Investigaciones en Educación, Universidad Estatal a Distancia, 2020.



Creación de líneas del tiempo en línea*

Jinny Cascante Ramírez

Descripción

Para introducir o profundizar en el conocimiento de las diferentes disciplinas, es indispensable aprender la forma en que estas se iniciaron y se desarrollaron.

Frente a esta realidad, para el estudiantado tales aspectos resultan poco relevantes o atractivos; por lo tanto, es necesario que la persona docente pueda buscar opciones que le permitan llamar la atención sobre estos aspectos históricos o antecedentes relevantes de un tema determinado.

Una forma de trabajar estos contenidos es a través de las líneas del tiempo; pues estas permiten observar el recorrido histórico de interés con detalles y características que pueden ser conocimiento necesario y básico para los futuros saberes que se construirán en la asignatura o temática determinada.

Estas líneas del tiempo que se crean en programas en la virtualidad, la persona docente las puede diseñar para su exposición y además ser interactivas para que el estudiantado trabaje con ellas. Asimismo, el estudiantado las puede producir a partir de actividades previas realizadas en el proceso de aprendizaje.

El tiempo de implementación para el trabajo con una línea del tiempo dependerá del propósito y el alcance que la persona docente considere así como del manejo didáctico que desee establecer con esta herramienta de trabajo.

Dicha actividad está dirigida para cualquier asignatura y nivel del estudiantado; pues el nivel de complejidad puede adaptarse según sus características y temáticas.

Habilidad que se pretende desarrollar

Maneras de pensar. Pensamiento sistémico: permitirá al estudiantado observar el proceso histórico como un todo y también evento a evento, así como las conexiones que surgen en la construcción de un saber determinado y así obtener sus propias conclusiones al respecto y exponerlas ante su grupo y docente.

Formas de vivir en el mundo. Ciudadanía global y local: al conocer una serie de eventos que propician un evento de mayor envergadura y el cual afecta a determinado saber, el estudiantado puede reflexionar y construir sus propias conclusiones y llegar a dimensionar cómo repercuten estos eventos en nuevas acciones y decisiones.

Formas de relacionarse con otros. Colaboración: debido a que esta actividad puede hacerse de forma colaborativa o en su defecto, el análisis puede ser grupal, permite espacios de diálogo, discusión y consenso, con el debido respeto por las opiniones ajenas y propias.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Materiales y recursos

- En el caso de que sea el estudiantado quien deba construir la línea del tiempo, requerirá de material base para el conocimiento de los eventos que se han desarrollado en torno a la temática, esto puede ser: lecturas, videos, *podcats* u otros que contengan la información que se considere necesaria para fundamentar las ideas.
- Cuando la línea del tiempo que se desea realizar presente la opción de incluir imágenes, también será necesario la búsqueda de las figuras pertinentes, de acuerdo con lo que se desee incluir en cada evento de la línea del tiempo que se generará.
- Se requiere un programa para la construcción de la línea de tiempo *online* para lo cual hay varias opciones

Tiki-toki®: genera líneas del tiempo dentro de la web, cada línea tendrá su propio espacio URL, puede ser compartida con cualquiera por medio de la dirección. Puede incluir texto, imágenes o videos.

Remembre®: en esta aplicación se pueden incluir hasta notas de audio inclusive y es apta para hacer trabajos colaborativos de este tipo.

Sutori®: es de fácil utilización y se genera dentro de la web; por lo tanto, no es necesario bajar ningún programa para elaborarla. Hay una sección especial para el sector educación.

Ispring: en este caso si es necesario bajar una aplicación gratuita, esta tiene la opción de generar diversas actividades, entre otras las líneas del tiempo.

Officetimeline®: para esta aplicación sí es necesario tener la licencia de Office y se presta para hacer líneas del tiempo dentro de su paquete de programas.

- Cada una de estas propuestas tiene sus características particulares; por lo tanto, es fundamental visitar los manuales o tutoriales que están contenidos en sus propias páginas o la sección de preguntas frecuentes o de ayuda.

Proceso de ejecución o puesta en práctica

- Esta actividad puede iniciarse en un espacio sincrónico en la plataforma de su predilección y continuarse en momentos asincrónicos; sin embargo, lo ideal es que haya un cierre grupal, en ese caso nuevamente volver al espacio sincrónico ya definido por la persona docente.
- Aparte de trabajar los contenidos determinados, es importante explicar al estudiantado qué es una línea del tiempo (puede visitar el siguiente enlace para ver una explicación detallada)
<https://concepto.de/linea-de-tiempo/>
- Una vez realizada la inducción sobre los contenidos que se desea trabajar y sobre lo que es una línea del tiempo se darán las instrucciones para la construcción de esta, de acuerdo con las especificaciones que la persona docente describa dentro de las cuales debe considerar:
 1. La temática general o específica en la que debe basarse esta línea del tiempo.
 2. Si la línea se construirá de manera grupal o individual.
 3. Deberá tener un mínimo o máximo de eventos por incluir.
 4. La caracterización de los eventos que deben tomarse en cuenta en la línea del tiempo.
 5. Tomar en cuenta si se incluirá texto o también imágenes, videos, audios u otro tipo de recurso.
 6. Si esta se compartirá con el resto del grupo o será solo enviada a la persona docente.



7. Otra actividad para la elaboración de la línea del tiempo es que la persona docente elabore una línea del tiempo base y enviarla al estudiantado y cada persona (en grupo o individualmente) incluya otros eventos, según las instrucciones e intencionalidad docente.

Una vez elaborada la línea del tiempo, de acuerdo con la visión de la persona docente, estas podrán compartirse en un espacio para que todo el grupo pueda verlas o interactuar con ellas u observarlas todos juntos e ir comentando los eventos y hallazgos, diferencias y semejanzas de cada línea; mientras la persona docente enfatiza los aspectos que considere importantes.

Cómo evaluar su aplicación

- Esta actividad puede ser valorada de forma grupal si la creación fue realizada de esta forma.
- También puede elaborarse una autoevaluación, la cual incluya aspectos de la percepción personal en cuanto a su labor en la construcción de la línea del tiempo.
- En general, esta se puede evaluar a través de una lista de cotejo, la cual incluya las características de lo que solicitó la persona docente para su construcción.
- De igual forma, se puede elaborar un portafolio en línea con todas las líneas del tiempo y las apreciaciones del estudiantado para enriquecer más el proceso formativo.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

Concepto de. (s.f.). Concepto de línea del tiempo. Recuperado de <https://concepto.de/linea-de-tiempo/>

Remembre. (s.f.). Escriba su historia donde quiera que esté. Recuperado de <http://www.remembre.com/>

Sutori. (s.f.). La mejor herramienta de instrucción y presentación. Recuperado de <https://www.sutori.com/teachers>

Ispringsuite. (s.f.). Crear una línea del tiempo educativa. Recuperado de <https://www.ispringsolutions.com/timeline-maker>

Office time línea. (s.f.). Office Time line. Recuperado de <https://www.officetimeline.com/>

Tiki-Toki. (s.f.). Tiki tiki Time line maker. Recuperado de <https://www.tiki-toki.com/>



Complemento mi aprendizaje con colores*

Karla Sanabria Brenes

Descripción

- “Complemento mi aprendizaje con colores” trata sobre el uso de una plataforma educativa llamada “Juegos arcoíris” y permite que el estudiantado pueda realizar prácticas sobre temas o contenidos abordados por la persona docente o apoyar al estudiantado que está teniendo dificultades en su proceso de aprendizaje.

Las plataformas educativas permiten a la persona docente contar con un espacio virtual para desarrollar actividades vinculadas con el aprendizaje. Normalmente, estas plataformas tienen una estructura modular que hace posible su adaptación a la realidad de los diferentes centros escolares (Díaz, 2009, p. 2).

El propósito de esta actividad es que el estudiantado pueda efectuar prácticas sobre temas que ya fueron abordados previamente con la persona docente, de esta manera el o la educadora pueden recolectar insumos que le permitan determinar si la persona estudiante ha comprendido la información suministrada al igual que su familia.

Con la implementación de las actividades que se desprenden de la plataforma educativa, se permitirá evidenciar y fortalecer las habilidades y competencias que la persona docente necesite determinar. Además, es una forma de evaluar el aprendizaje del estudiantado. Por otro lado, es una herramienta muy efectiva para el estudiantado que requiere un apoyo adicional; pues estimula aquellas competencias que requieren fortalecimiento en la persona estudiante.

Las actividades que se hallan en esta plataforma se pueden realizar de forma individual o grupal (pequeños grupos de estudiantes) y se puede utilizar en preescolar y primaria, más que todo I Ciclo. Cada actividad se debe revisar para que se ajuste al nivel y características del estudiantado. En general, la persona docente es quien lleva a cabo la adaptación con base en el propósito y las características de las personas estudiantes.

Para su uso, se debe tomar en cuenta los conocimientos previos del estudiantado; asimismo, promueve el aprendizaje de forma interactiva y aumenta su interés.

Esta plataforma, además de ser gratuita, muestra un gran apoyo en el proceso de lectoescritura inicial; por lo tanto, es ideal para los que están aprendiendo y quienes presentan algún problema en dicha área; aunque cabe aclarar que no solo ese aspecto se beneficia con esta plataforma. Por otro lado, se desarrolla en línea lo que permite su fácil ejecución en herramientas de videoconferencia, por ejemplo, Zoom®, Teams®, entre otras.

Para más información puede dirigirse a:

<https://www.juegosarcoiris.com/actividades/>

<https://www.juegosarcoiris.com/juegos/>

En esta plataforma podrá encontrar actividades dirigidas a preescolar y primer ciclo de primaria, relacionadas con: números, letras, figuras, partes del cuerpo, inglés, geometría, lectura, cuentos interactivos, las horas, contar, dibujos para colorear de acuerdo con la letra que se está viendo y otras.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Dimensión/habilidad que se pretende desarrollar

- La actividad “Complemento mi aprendizaje con colores” permite el fomento de varias habilidades, que dependerán del nivel que cursa la persona estudiante y el propósito que se desea alcanzar. Las dimensiones/habilidades que mayormente se fomenta con esta actividad son:

Maneras de pensar/Pensamiento crítico

Herramientas para integrarse al mundo/Apropiación de tecnologías digitales:

Mediante las actividades, la persona estudiante puede desarrollar habilidades de comunicación, al trabajar en equipo con otros miembros del grupo o directamente con su docente; además de la habilidad de colaboración, ya que fomenta la interacción de manera asertiva.

Para llevar a cabo estas actividades mencionadas anteriormente, se requiere del manejo de información, con la cual debe interiorizar ciertos conceptos o temas para aplicarlos. De esta manera, se podrá evidenciar la forma en que comprende la persona estudiante la información que maneja. También, se puede estimular al estudiantado a indicar su visión crítica sobre las actividades y el avance de su aprendizaje.

Por otro lado, el realizar este tipo de actividades por medio de las aplicaciones mencionadas, permite promover el uso de herramientas tecnológicas digitales y, de esta forma, la persona estudiante se enfrenta a nuevos contextos donde puede crear conocimientos adicionales que puede compartir.

Materiales y recursos

- Dispositivo donde puede acceder a la página de la plataforma.
- Espacio virtual donde se enseñe al estudiantado cómo se realizan las actividades (aula virtual).

Proceso de ejecución o puesta en práctica

Previo a la actividad:

1. La persona docente debe dedicar una sesión sincrónica para que socialice la plataforma. Es importante tomar unos minutos para explicar las reglas de la actividad, especialmente si se trabaja en equipo, por ejemplo: todos van a participar, se les indicará de quién es el turno o quién escribirá la solución, entre otros aspectos que la persona docente decida. También es importante que la persona docente facilite un ejemplo de alguna o algunas de las actividades que se plantean y cómo se deben realizar.
2. La persona docente debe realizar la organización de la actividad, decidir si la actividad será individual o grupal, la temática en la cual se centrarán, repasar la información necesaria para el desarrollo exitoso de la actividad, indicar las habilidades o competencias que persigue, entre otros que el contexto educativo requiera.
3. La persona docente debe tener lista la actividad que se desarrollará.
4. La persona docente puede brindar algunas preguntas con respecto al tema, con el fin de que le sirvan de guía al estudiantado a la hora de realizar la actividad.

A manera de ejemplo se propone realizar una actividad sobre un cuento interactivo con un solo estudiante de segundo año, el cual tenga dificultades con el proceso de lectura.



Durante la actividad:

1. En una sesión sincrónica, se explica cuál actividad se efectuará y cómo se realiza.
2. Se selecciona uno de los cuentos interactivos en: <https://www.juegosarcoiris.com/cuentos/>. Se puede sugerir a la persona estudiante que seleccione el cuento. En este caso se selecciona el titulado: “El misterio del juguete desaparecido”.
3. La persona estudiante debe ir leyendo el cuento con la ayuda de la persona docente. El libro se debe completar con las indicaciones que va brindando la docente. Se atienden dudas con respecto a las palabras que no comprendieron. Se motiva al estudiantado para que las busquen en el diccionario y verifiquen (docente-estudiante) el significado por medio de ejemplos.
4. Al final, se formulan preguntas al estudiantado dirigidas a la comprensión lectora oral. Este paso es muy importante, pues es la forma en la que se comprueba la comprensión por parte de la persona estudiante.
5. Al final, la persona docente ofrece realimentación del proceso a la persona estudiante y la familia.
6. Se recomienda efectuar la lectura de un mismo cuento varias veces, para que la persona estudiante se familiarice con la lectura y, por medio de ese ejemplo, sepa cómo realizar los otros.

Cómo evaluar su aplicación

- Se puede realizar una lista de cotejo o una rúbrica donde, en la primera parte, se contemplen aspectos vinculados con la lectura y en la segunda, con la comprensión de lectura. Esta lista se modificará con base en la actividad seleccionada.
- También se puede trabajar con los indicadores del aprendizaje esperados en que se enmarca la habilidad que se pretende desarrollar, los cuales se describen en las plantillas del planeamiento del Ministerio de Educación Pública. Se utiliza como criterios tres niveles: inicial, intermedio y avanzado y se debe indicar el nivel alcanzado por el estudiante.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

Díaz, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos.
Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>

Martínez, D. (2015). Juego Arco Iris. Recuperado de
<https://www.youtube.com/watch?v=Oanr41Tz28U&t=1s>



Interpretando información estadística mediante *Dashboard* en Microsoft Excel®*

María del Rocío Mora Fallas

Descripción

- *Dashboard* interactivo creado en Microsoft Excel®, con información real del sistema educativo costarricense (fuente tomada de estadísticas públicas del MEP). El propósito de la herramienta es proporcionar información gráfica, la cual propicie la interpretación de información estadística presentada en dicha forma, así como la interacción con “*Dashboard*” o sistemas de información en herramientas accesibles a docentes como lo es Excel.
- La idea fundamental es que la persona docente lo use como apoyo práctico en situaciones que involucren la interpretación gráfica y análisis de datos, sobre esto el recurso potenciaría la interpretación sobre la construcción y el buen manejo del dato. Por otra parte, el recurso puede usarse en asignaturas propias de la disciplina estadística en cualquier nivel, como apoyo de la persona docente hacia el estudiantado en su aprendizaje.

Dimensión/habilidad que se pretende desarrollar

- Herramientas para integrarse al mundo/ Manejo de información.
- Esta herramienta favorece la interpretación de información estadística presentada en gráficos y tablas, así como medidas de variabilidad y posición central. Además, propicia la selección de formas idóneas de presentación de información de acuerdo con objetivos que establezca la persona docente.

Materiales y recursos

- Se utiliza el *Dashboard* creado en Excel con el nombre: “Interpretando datos de matrículas” (el docente puede generar su propio *dashboard* con la información que considere, hay un tutorial para la generación de *dashboard* más adelante).
- Guía de trabajo.
- Plantilla de recolección de información.
- No requiere conexión a internet.
- Requiere el uso de una computadora con Microsoft Office instalado.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Proceso de ejecución o puesta en práctica

Este recurso se puede elaborar de forma asincrónica e individual o en un aula virtual, como un trabajo colaborativo en tiempo real, al tiempo que se crean distintas guías por grupos de trabajo (se adjunta ejemplo de guía de trabajo).

Se explica el uso del *Dashboard* y su forma de manipulación.

Se proporciona guía de trabajo y plantilla de recolección de la información analizada a manera de ejemplo, cada docente deberá adaptar estas guías según su objetivo de estudio.

El recurso está planteado para utilizarlo de forma práctica; es decir, para asimilar conceptos explicados previamente.

Tal como se mencionó, el docente debe tener un objetivo de aplicación de acuerdo con su contexto, si la situación fuera la formación de docentes en el área de matemática, por ejemplo, el docente puede plantear como objetivo utilizar el recurso para fomentar la interpretación y el análisis de los datos, bajo ese contexto el docente puede utilizar el recurso desde el inicio con una guía de preguntas, tales como:

- ¿Es correcto que el porcentaje de mujeres sea mayor que el de hombre para el año “XX”?
- ¿Es correcto asegurar que el nivel de séptimo es el que a nivel nacional ha tenido mayor matrícula en todo el corte transversal?

De esta forma, después se puede llevar a cabo un foro colaborativo, para compartir respuestas y reflexiones.

Esta forma de aplicación se puede realizar en objetivos de interpretación.

Otra posible aplicación es en asignaturas donde se emplean conceptos puntualmente estadísticos como mediana de posición central; luego de que la persona estudiante realice el estudio, la persona docente brinda una guía de trabajo en forma de tarea grupal o individual, cuyas interrogantes serían de situación como:

- ¿En qué año fue mayor el promedio de matrícula?
- ¿En nivel hubo una mayor desviación de matrícula con respecto al promedio?

También puede ser utilizado en asignaturas donde observar datos estadísticos sea relevante como eventos históricos, algunos procesos científicos, entre otros.

Cómo evaluar su aplicación

- Por medio de las plantillas de trabajo, la persona docente podrá recolectar y ya sea realizar un trabajo colaborativo y de exposición en foros o realizar revisiones en forma de tareas.
- Si se utiliza como instrumento para trabajo colaborativo se les asignan puntos a las distintas asignaciones de la plantilla de trabajo.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

Ejemplo del *dashboard* que se anexa:

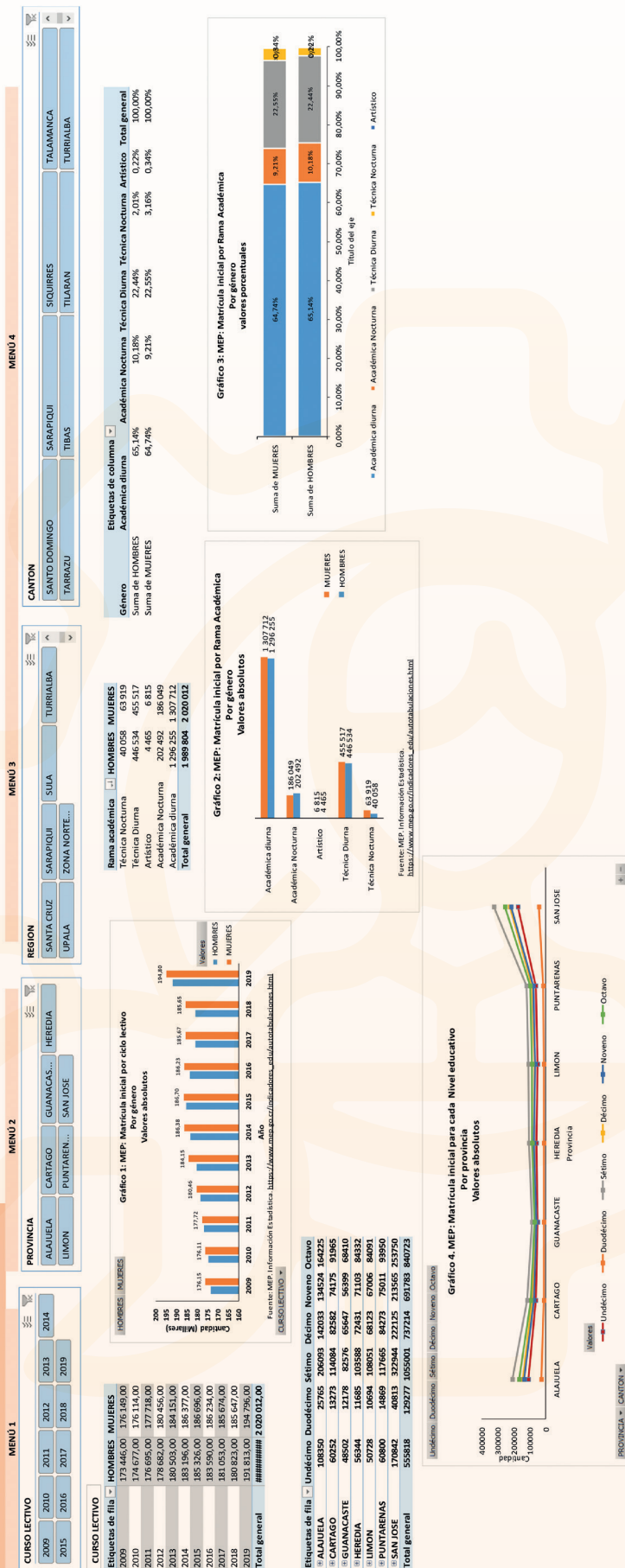
Ministerio de Educación Pública. (2020). Autotabulaciones. Recuperado de https://www.mep.go.cr/indicadores_edu/autotabulaciones.html

Consulta con Max. (2019). *Cómo crear un Dashboard interactivo en Excel*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Oanr41Tz28U>



Figura 4
Ejemplo de Dashboard en Excel

DASHBOARD INTERACTIVO PARA LA INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN GRÁFICA
Fuente: MEP, Información Estadística.
https://www.mep.gob.ec/indicadores_educ/autorizaciones.html



Fuente: elaboración propia



La suma o resta en ascensor*

*Susan Andrea Arroyo Céspedes
Hellen Gómez Mendoza*

Descripción

- El ascensor es una cajita en donde se coloca cierta cantidad de material concreto (bolas o tucos por ejemplo), la cajita debe subir o bajar determinado número de pisos y depositar un grupo de los objetos que carga en cada uno de esos pisos. Según si sube o baja, se realizará el procedimiento para suma o resta.
- El ascensor de suma y resta tiene como propósito brindar al estudiantado un conocimiento por medio de material concreto y de una forma visual, para obtener una representación numérica donde logre evidenciar la cantidad obtenida que implica cada operación ejecutada al subir o bajar el ascensor. Esta es una forma práctica de construir el conocimiento para los procesos mentales de adición y sustracción. También se puede realizar a nivel gráfico con la representación numérica de los pisos de un ascensor como se señalará más adelante.
- Esta actividad está dirigida principalmente a estudiantes de primaria en el área de matemática. Con material más concreto y cantidades menores se puede trabajar los agrupamientos y asociaciones de cantidad en el nivel de preescolar.

Dimensión/habilidad que se pretende desarrollar

- **Dimensión:** maneras de pensar
- **Habilidades**

Pensamiento crítico: habilidad para mejorar la calidad del pensamiento y apropiarse de las estructuras cognitivas aceptadas universalmente. Al aplicar el ascensor el estudiantado se ve en la necesidad de pensar en otras soluciones a los retos que se le presentan.

Aprender a aprender: resolución de problemas, capacidad de conocer, organizar y autorregular el propio proceso de aprendizaje. Mediante la generación de nuevos problemas aritméticos, el estudiantado deberá pensar, sopesar decisiones y actuar de forma rápida.

Resolución de problemas: habilidad de plantear y analizar problemas para generar opciones de soluciones eficaces y viables. Cada subida y bajada del ascensor representa un reto matemático para la persona estudiante.

Materiales y recursos

- Cajita
- Tuquitos de madera, bombones, prensas de ropa, paletas, entre otros.
- Hojas
- Lápices

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Proceso de ejecución o puesta en práctica

Instrucciones

- Antes de realizar la actividad, se solicitará al estudiantado el material requerido (cajita, tuquitos, hojas, lápices).
- Por medio de una herramienta de videoconferencia elegida por la persona docente, se ofrecerán las instrucciones al estudiantado.
- Se comentará al estudiantado que la cajita representará un ascensor, el cual sirve para subir o bajar material. También se le señalará que el material concreto será para agregar o quitar según sea el caso.
- Una vez hechas estas explicaciones se les expondrá un ejemplo de material que sube a un piso y luego a otro; para ello es importante añadir la cantidad de tuquitos o material concreto, según el número de piso al que bajaron y luego contar cuántos tucos quedaron en total. También se puede realizar de forma contraria para restar, cuando se suben los pisos del ascensor.
- Luego de la ejemplificación, el estudiantado procederá a realizar ejercicios de subida y bajada del ascensor; la persona docente les indica cuánta cantidad de material debe incluir en la cajita (ascensor) y después se realiza ya sea la suma o la resta. Para después obtener un resultado y, en el caso de primaria, anotar los números y las operaciones en una hoja.
- De esta misma forma se realiza el ejercicio en II Ciclo de Primaria; para ello deberán elaborar su ascensor con hojas y papel o si gustan de alguna otra forma creativa eso queda a decisión de la persona docente.
- Esta actividad se puede hacer de forma asincrónica e individual o en un aula virtual como un trabajo colaborativo en tiempo real.
- Si es en trabajo colaborativo las personas participantes pueden dar las cantidades que se quieren sumar o restar, para entre todos llegar al resultado.
- Luego el estudiantado envía los resultados obtenidos en las sumas o restas y los cuales trasladó a la hoja de papel a su docente para que este pueda revisarlos.
- Es importante recalcarles que deben prestar atención al tipo de operación que están realizando, depende si se agrega (suma) o se quita (resta), para que vaya tomando conciencia del algoritmo de las operaciones.

Este video presenta el uso del ascensor para la resta con material concreto:

https://www.youtube.com/watch?v=p4b9f5_FtaY

El siguiente tutorial presenta, de una forma práctica, la explicación del uso del ascensor para sumar o restar para estudiantes de II Ciclo.

<https://www.youtube.com/watch?v=JZbrjw0FqLU>

Cómo evaluar su aplicación

- Con una revisión de las operaciones que el estudiantado anotó en la hoja, la persona docente puede valorar los resultados obtenidos al utilizar al ascensor y determinar si hay dificultades en la resolución de estas operaciones aritméticas en cada estudiante y reforzar lo que considere necesario.
- También puede elaborar una hoja de cotejo con los pasos necesarios para la realización de sumas y restas y valorar a cada estudiante, según los resultados obtenidos.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

Colegio El Porvenir. (s.f.). Sumas <https://www.youtube.com/watch?v=JZbrjw0FqLU>

Robles, C. (s.f.). La resta como ascensor. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=p4b9f5_FtaY



Mediación pedagógica: el camino a la autorregulación en la educación a distancia

Linda Madriz Bermúdez

La educación a distancia (ED) no surge de forma espontánea; según Mera-Mosquera y Mercado-Bautista (2019) tiene más de 150 años y su origen se ubica en Alemania. En los últimos años, la modalidad educativa a distancia ha sido ampliamente utilizada y su crecimiento se ha potencializado por las medidas de distanciamiento social y físico generadas por el virus responsable de la COVID-19 en el 2020. Desde sus inicios se cuestionó si la formación académica en este sistema a distancia tendría la misma calidad que la presencial, por las evidentes diferencias en términos de la mediación pedagógica que se utiliza en cada uno.

Asimismo, Mera-Mosquera y Mercado-Bautista (2019) en sus investigaciones revelan la creciente tendencia a querer estudiar el nivel de la educación superior en un sistema de educación a distancia, pese a los cuestionamientos que ponen en duda la calidad de los aprendizajes que no se generan en la presencialidad, bajo la supervisión del “ojo del docente” que persisten todavía, aunque se ha ido evidenciando –de forma repetida– que tales afirmaciones no son reales; pues la excelencia académica está asociada más a la mediación pedagógica que a la modalidad y esta se puede reinventar desde otros contextos no presenciales como se abordará más adelante.

El interés de aprender mediante la educación a distancia se asienta en las propias características de esta modalidad; entre las que resaltan: es asincrónica, lo cual permite ajustar los horarios según las posibilidades del estudiantado, es más accesible en diferentes aspectos, por ejemplo: geográfico, económico y el uso de diferentes tecnologías, aunado a la flexibilidad y calidad demostrada (Mera-Mosquera y Mercado-Bautista, 2019).

De acuerdo con García (2017), la ED se puede definir como un sistema cuya característica fundamental es la comunicación bidireccional que reemplaza la interacción presencial. La ED, por sus propias características, potencia que la población estudiantil fortalezca sus habilidades de autorregulación al desarrollarse un aprendizaje autónomo.



Tomado de: <http://alnueve.com>

Ahora bien, los resultados de la formación a distancia comparada con la presencial son similares, la primera puede ser innovadora o disruptiva, según las características de los medios de aprendizaje utilizados que ofrecen una interacción individualizada, colaborativa y el uso de las diferentes herramientas tecnológicas que garanticen la accesibilidad (García, 2017). Ante esta situación surge la disyuntiva sobre cuáles son las verdaderas razones del incremento en el interés en un sistema de educación a distancia, obviamente en el contexto de la pandemia por el virus responsable de la COVID-19 se comprende que se debe a las ventajas que presenta el sistema. Al respecto Falcón (2015) señala entre otros beneficios: la accesibilidad, el potencial para desarrollar trabajo asincrónico y trabajo colaborativo. En esa misma línea García (2017) señala como posibilidades de la ED: apertura, autocontrol, flexibilidad, inclusión, economía, motivación, interacción, gerencia de contenidos y aprendizaje activo.

Cabe destacar las características y las ventajas de los sistemas de educación a distancia señaladas por diferentes autores, porque con la llegada del COVID-19 proliferaron las instancias educativas tradicionalmente presenciales que han recurrido al uso de tecnologías digitales y de internet para apoyar los procesos educativos, sin que ello implique necesariamente el desarrollo de un proceso de ED.

Con el fin de recapitular, la educación a distancia es una modalidad educativa que a través de la experiencia de más de 150 años, ha construido su filosofía, su propio modelo educativo con ventajas y desventajas y gracias a la mediación pedagógica logra que las personas estudiantes tengan un aprendizaje autónomo y, al mismo tiempo, se autorregulen. Además, aunque en la educación a distancia se utilizan diferentes modelos, actualmente predominan los virtuales por la accesibilidad que permiten las tecnologías y por ser disruptivos.

Al respecto, Falcón (2015), señala que

El papel que las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) pueden jugar en el aprendizaje se ha justificado también, por el número de sentidos que pueden estimular, y la potencialidad de los mismos en la retención de la información [...] O dicho en otros términos, algunas de las TIC son perfectas para propiciar la retención de la información, como los multimedia, que combinan diferentes sistemas simbólicos, y los interactivos, donde el alumno además de recibir la información por diferentes códigos tiene que realizar actividades. (p. 281)

En el contexto de la pandemia y la ED, ese potencial debe ser aprovechado desde la modalidad virtual, siempre y cuando se respeten los fundamentos del modelo educativo que caracteriza a los sistemas de educación a distancia.

La educación a distancia no es sinónimo de lejanía

Pese a lo señalado anteriormente, de alguna manera, existen posturas que increpan a la ED por un supuesto escaso acercamiento entre las personas participantes (docente-estudiante o entre pares) y, por ende, una insuficiente socialización del conocimiento. Sin embargo, tal insuficiencia podría ser catalogado como un mito y no con una atribución propia de la ED. Por el contrario, como se mencionó, las nuevas tecnologías que cada día con mayor fuerza permean las cotidianidades de las personas, facilitan la interacción y abren múltiples posibilidades para que se desarrolle un aprendizaje mediado por el diálogo entre los actores educativos.

Relacionado con lo expuesto, en todos los procesos educativos, la mediación de la persona docente es relevante. No obstante, la mediación que realiza la persona docente no acontece exclusivamente en el proceso de interacción directa docente-estudiante, sino que en ED se logra, además, cuando se utiliza como canal de comunicación los diferentes materiales y los recursos didácticos que se le ofrecen al estudiantado para apoyar el proceso educativo.

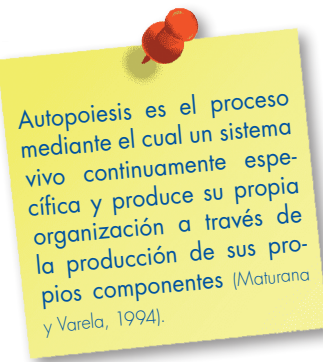
De allí la relevancia que la persona docente en la actualidad se enfrenta al reto que implica dar continuidad al proceso educativo de sus estudiantes, cada vez que vence las barreras de tiempo y espacio, les ofrezca materiales y recursos mediados pedagógicamente. Es decir, diseñados o adaptados con todas las informaciones y los apoyos emancipadores para que el desarrollo de los conocimientos, las habilidades y las actitudes que se requieren, a la vez, crece desde el punto de vista de su autorregulación y demás habilidades metacognitivas.

Prieto (2015) indica que “mediar pedagógicamente significa un juego de cercanía sin invadir, uno de distancia sin abandonar” (p. 12). A partir de esa premisa se encuentra que el acompañamiento requerido por el estudiantado, en un modelo de educación a distancia es pertinente en la medida en que propicie el aprendizaje autónomo y promueva la autorregulación de quienes participan de los procesos educativos por medio de la autopoiesis.

En ese sentido, es importante reflexionar sobre lo que plantean Gutiérrez y Prieto (1991) en términos de las preguntas a las cuales debe responder la mediación pedagógica y cobran más relevancia en los sistemas de ED y giran en torno a algunas preguntas claves sobre las cuales conviene reflexión por parte de las personas docentes, a saber: ¿quién es el aprendiz?, ¿qué necesita esa persona aprendiz?, ¿cómo puede dialogarse con esa persona?, y, ¿qué medios se deben utilizar?

El análisis sobre esas interrogantes permite responder al estudiantado con estrategias y materiales pertinentes, los cuales se constituyen en verdaderos apoyos emancipadores en su proceso de aprendizaje.

Asimismo, los apoyos emancipadores que se diseñan de acuerdo con las necesidades del estudiantado, le preparan para la autorregulación y gracias a la mediación es que logran empoderarse de su proceso de aprendizaje, su organización, a la vez que fortalecen su metacognición y, en general, a sí mismos.



Autopoiesis es el proceso mediante el cual un sistema vivo continuamente específica y produce su propia organización a través de la producción de sus propios componentes (Maturana y Varela, 1994).

REFERENCIAS

- Falcón, M. (2015). La educación a distancia y su relación con las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. *Medisur*, 11(3): 280-295. Recuperado de <http://medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/2418/1248>
- García, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2): 9-25. DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.20.2.18737>
- Gutiérrez, F. y Prieto, D. (1991). *La Mediación Pedagógica. Apuntes para una Educación a Distancia*. España: La Crujilla.
- Maturana, H. y Varela, F. (1994). *De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo*. Santiago, Chile: Editorial Universitaria.
- Mera, A. y Mercado, J. (2019). Educación a distancia: Un reto para la educación superior en el siglo XXI. *Revista Científica Dominio de la ciencia*, 5(4): 357-376. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7152645>
- Prieto, D. (2015). El elogio de la pedagogía universitaria. Mendoza, Argentina: *Facultad de Filosofía y Letras*, Universidad Nacional de Cuyo.
- Universidad Estatal a Distancia. (2004). *Modelo Pedagógico de la Universidad Estatal a Distancia*. San José, Costa Rica.

Implicación de la familia en los procesos de aprendizaje mediados por tecnologías*

Brindamos algunas sugerencias para que las familias puedan apoyar de manera exitosa el proceso de aprendizaje del estudiantado.

- Tener un lugar específico para las labores escolares con todo el material necesario al alcance.
- Esté al tanto de las opciones y pautas que el centro educativo brinda para continuar el aprendizaje.
- Elabore una lista de contactos del personal docente que está a cargo del aprendizaje de su hija/hijo.
- Establezca una rutina de estudio que incluya pausas activas y descansos.
- Para establecer la rutina tome en cuenta la programación enviada por el profesorado para hacer un cronograma de trabajo diario.
- Los descansos se recomiendan cada 20 minutos y se enfoquen en pequeños espacios de disfrute y ocio.
- Procure que los lapsos de estudio no se tengan elementos distractores de ningún tipo.
- En el caso de actividades virtuales, verifique previamente la conectividad.
- En los tiempos de estudio, monitoree las actividades, incentive con palabras positivas, estimule la creatividad con preguntas generadoras que además reafirmen el aprendizaje.
- Identifiquen más recursos que permitan ampliar y mejorar el aprendizaje adquirido.
- Repasen los contenidos estudiados, si tienen dudas, consulten al/la docente.
- Integre una red de apoyo con otras familias para apoyarse en este proceso.
- Revise constantemente el estado emocional de su hija/hijo y acompañelo en momentos de dificultad, escuchándolo y ofreciéndole su compañía.
- Incentive en todo momento la comunicación familiar, la expresión de sentimientos y emociones y el apoyo mutuo.

Referencias

- Elige educar. (2020). 10 tips para motivar con la educación desde casa en tiempos de pandemia.
- Ministerio de Educación Pública. (2020). Aula virtual abierta.
- Secretaría de Educación del distrito de Bogotá. (2020). Aprende en casa.
- Secretaría de Educación del distrito de Bogotá. (2020). Acompañar a las familias.
- Web del maestro. (2020). Mami me ayudas con la tarea.



* Documento adaptado por personal del Centro de Investigaciones en Educación, Universidad Estatal a Distancia, 2020.



Utilización de la aplicación WhatsApp en el contexto educativo*

El uso de la aplicación móvil WhatsApp, como apoyo a los procesos de aprendizaje fuera del aula, es recurrente en otros contextos. No obstante, en virtud de la situación actual, resulta una posibilidad sugerida para muchos ciclos de la educación, desde primera infancia hasta la universitaria.

Precisamente por lo anterior, se le brindan algunas sugerencias para el trabajo con esta aplicación móvil:

- Determinar el aprendizaje esperado que pretende alcanzar con el estudiantado.
- Realizar una preparación de las instrucciones del mensaje a enviar; para ello, puede utilizar un espacio diferente las actividades que enviará por Whatsapp (puede ser en Word o en notas, para no enredarse) de modo que luego solo las copie y las pegue en los mensajes de WhatsApp. Evitar usar emoticonos y procure intentar ser lo más concreto posible a la hora de redactar los mensajes.
- Se sugiere hacer una presentación general (en audio o video):
 - a. Saludar, introducir y motivar el tema (o si es necesario, enlazarlo con el tema anterior).
 - b. Explicar el propósito del trabajo por realizar.
 - c. Aclarar cuál será el rol del adulto y la persona menor de edad.
 - d. Agradecer el apoyo de los adultos hacia el estudiantado, con lenguaje adaptado a ellos sobre el trabajo por hacer
 - e. Explicar paso a paso las tareas /actividades/acciones que sugiere realizar.
 - f. Identificar claramente cuál será la evidencia que se solicitará y establecer el tiempo límite de entrega.
- Es preferible enviar en mensaje aparte cada actividad, tarea o acción; con el fin de que se identifique mejor los requerimientos e instrucciones para cada una. Además, esto facilitaría a que el estudiantado acceda sin ayuda a cada actividad.
- Si se utilizara algún material físico (libro o ficha) suba también una foto para que los adultos puedan identificarla fácilmente y puedan ayudar a la persona menor de edad.
- La comunicación con inmediatez favorece la interactividad, razón por la cual el uso de WhatsApp debe ser muy planificado para que genere una experiencia positiva; asimismo, establezca un horario de atención, para que las personas involucradas programen sus inquietudes y no queden esperando la respuesta de la persona docente en todo momento.



Tomado de: <https://tecnologicas.net>

- Si utiliza WhatsApp para conformar un grupo de comunicación con padres, es necesario aclarar desde un inicio indique que será sobre temas relacionados con la situación escolar que se está viviendo en este momento, cualquier otro tema debe ser atendido por el centro educativo. Esto mismo aplica para la persona docente, no utilizar el medio para otro tipo de comunicaciones, frases de ningún tipo, ni de buen día o de ánimo, o consejos sobre la vida, y cualquier otra de todas estas frases hechas que circulan hoy constantemente por las redes sociales. Por otro lado, no difundir información sobre la base de "he escuchado o "me han comentado". Toda la información que se comparta debería ser oficial y verificada, tampoco para quejarse, hacer algún tipo de acusación, apreciación personal o juicio de valor respecto de nada o de nadie. Evitar el "yo creo, yo pienso, me parece que", todo debate que implique un posicionamiento personal deberá dejarse fuera del grupo.

Referencias

- Carbonell, X., Castellana, M. y Oberst, U. (2010). Sobre la adicción a Internet y al teléfono móvil. *Revista de Educación Social*. 11. Recuperado de <http://www.eduso.net/res/?b=14&c=129&n=371>
- Sánchez, A. (2019). ¿Qué hacer (y qué no) en el grupo de WhatsApp de padres del colegio? Recuperado de <https://www.educapeques.com/whatsapp/grupo-de-whatsapp.html>
- Sánz, J. (2014). WhatsApp: Potencialidad educativa versus dependencia y adicción. En *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*. (30). Recuperado de <http://dim.pangea.org/revistaDIM30/docs/OC30whatsapp.pdf>
- UNESCO (2013). Directrices para las políticas de aprendizaje móvil. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219662S.pdf>



Tomado de: <https://www.lowi.es>

* Documento adaptado por personal del Centro de Investigaciones en Educación, Universidad Estatal a Distancia, 2020.



Demostrando mis logros en lectura*

Xinia Elizabeth Chacón Ballester

Descripción

La actividad propone que el estudiantado, de primer ciclo, grabe su voz mientras lee, con el fin de que la persona docente pueda escuchar el avance de cada estudiante en el área de lectura.

De esta manera, la intencionalidad es que el estudiantado, a través del audio grabado, evidencie la conciencia fonológica y fonémica alcanzadas. Esta evidencia servirá de insumo a la persona docente, para orientar sus acciones formativas, las cuales le permitan apoyar al estudiantado en aquellas áreas donde notará alguna deficiencia.

La herramienta tecnológica por emplear es la aplicación de “Notas de voz” o “Grabadora de voz” disponible en los teléfonos inteligentes y tabletas. Se propone que el cuerpo docente demuestre, mediante una sesión presencial o en línea, cómo emplearla y posteriormente, solicite a cada estudiante utilizar la aplicación en casa, para grabar lecturas específicas de acuerdo con el nivel escolar.

Dimensión y habilidad que se pretende desarrollar

- **Herramientas para integrarse al mundo**

Apropiación tecnológica: habilidad para entender y analizar las tecnologías digitales, crear nuevos productos que puedan compartirse.

- **Formas de relacionarse con otros**

Comunicación: habilidad que supone el dominio de la lengua materna y otros idiomas para comprender y producir mensajes en una variedad de situaciones y por diversos medios de acuerdo con un propósito.

La actividad planteada, aporta en el desarrollo de las dos habilidades arriba anotadas; puesto que, en primera instancia, propicia que el estudiantado se apropie del uso de una aplicación digital, en este caso, *la grabadora de voz*, para desarrollar un producto académico propio, en el cual evidencia su conciencia fonológica y fonémica alcanzada. El producto final es un archivo de audio que contiene la grabación de una lectura sugerida, la cual debe compartirla con su docente para recibir realimentación.

Por otra parte, la actividad propicia el desarrollo de la habilidad de dominar la lengua materna en su primera etapa; pues solicita a cada estudiante que enuncie los fonemas que pueda extraer de lecturas sugeridas para el nivel propuesto, las cuales representan el primer paso para comprender y producir mensajes, de acuerdo con situaciones específicas y a través de los medios diversos.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Materiales y recursos

- Explicación docente de cómo realizar la grabación utilizando el teléfono, la cual puede hacerla por medio de una videoconferencia, un video corto o una ficha con las instrucciones.
- Teléfono móvil inteligente.
- Aplicación: “Notas de Voz” (disponible en teléfonos IOS) o “Grabadora de voz” (disponible en teléfonos Android)
- Lectura que debe realizar cada estudiante.

Proceso de ejecución o puesta en práctica

- Esta actividad está dirigida para ser aplicada con estudiantes de Primer ciclo. Sin embargo, esta herramienta de voz puede usarse en muchas otras condiciones y asignaturas, por ejemplo: escuchar pronunciación, expresiones idiomáticas, opinión o análisis de parte del estudiantado.

Se recomienda al personal docente que desea verificar el avance de sus estudiantes en cuanto a su proceso de lectura, que emplee la aplicación “Grabadora de voz” o “Notas de voz”, las cuales vienen instaladas en los teléfonos inteligentes.

Su uso es muy simple y solo se requiere de cuatro pasos para que se grabe la voz y posteriormente lo envíe a su docente para revisión.

Paso 1. Busque y abra la aplicación “Notas de voz” (si utiliza un teléfono Iphone®). Pero si usted utiliza un teléfono con sistema operativo Android® localice la aplicación con el nombre de: “Grabadora de voz”.

Paso 2. Toque el botón rojo, al final de la ventana se escuchará un sonido y se empezará a ver en la pantalla como corre una línea de tiempo y un cronómetro (ha empezado la grabación de su voz); por lo tanto, empiece a hacer la lectura.

Paso 3. Cuando termine la lectura, toque nuevamente el botón rojo.

Paso 4. Dé clic en la opción *compartir*. Elija la opción a través de la cual enviará el audio, por ejemplo: correo, WhatsApp.

Ventajas:

- Al usar alguna de estas dos aplicaciones simplemente presiona el botón para iniciar su lectura e inmediatamente puede soltarlo y leer en voz alta con comodidad; hasta que termine su grabación requerirá volver a oprimir el mismo botón.
- En este caso también se tiene oportunidad de escuchar el audio grabado y si no está a gusto lo puede eliminar y volver a empezar. De manera que la persona estudiante se autoevalúa constantemente al escuchar su propio audio y detectar sus propios errores.
- Cuando ya esté de acuerdo con el audio grabado, puede compartirlo y enviarlo al correo electrónico o red de comunicación elegida (WhatsApp® u otro).
- El archivo de audio es de poco peso; por lo tanto, lo permite enviar por Internet más fácilmente.
- No se requiere instalar ninguna aplicación adicional, por ello, no se ven afectados estudiantes que tengan acceso a un teléfono con capacidad limitada.
- La persona docente puede escuchar el audio en el momento que tenga disponibilidad.
- Si la persona discente no se siente presionada de leer en público o frente a la persona docente.

Recomendaciones:

- Se recomienda que la primera vez que se vaya a utilizar, cada docente brinde la explicación al estudiantado de cómo realizar la grabación y hacer los envíos.
- Esta herramienta puede ser usada en otros niveles y asignaturas; por ejemplo: el trabajo de articulación y dicción para estimulación y corrección del lenguaje, también para narraciones, análisis de artículos de diversos intereses, explicaciones de resoluciones de problemas, entre otros.



Cómo evaluar su aplicación

Si la evaluación es sumativa, la persona docente elabora una guía con los rubros a evaluar.

Si la evaluación es formativa, de igual manera se puede usar la misma aplicación de voz, para grabar la realimentación y enviarla inmediatamente a cada estudiante.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

1. El recurso se accede a través de la aplicación: “Notas de voz” que se encuentra en los teléfonos Iphone.

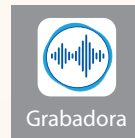
Figura 5
Ícono notas de vos IOS®



Fuente: IOS®

O en la aplicación: “Grabadora de voz” que se encuentra en los teléfonos con sistema operativo Android u otro.

Figura 6
Ícono grabadora de voz. Android®



Fuente: Android®

2. Se sugiere la lectura de títulos de la lista de lecturas obligatorias del Ministerio de Educación Pública para estudiantes de primer ciclo.
3. Debe quedar claro que esta actividad puede solicitarla la persona docente cada vez que lo considere necesario, para ello es importante verificar que sus estudiantes poseen el recurso tecnológico. Por otra parte, el estudiantado puede realizarlo, también, de modo lúdico para autoevaluarse él mismo.



La voz de mi aprendizaje*

Karla Sanabria Brenes

Descripción

- “La voz de mi aprendizaje” trata sobre el uso de *podcast* para que el estudiantado cuente lo que va aprendiendo, dé información sobre un determinado tema o contenido abordado por la persona docente.

Un *podcast* es una grabación digital que se realiza en cualquier formato de audio sobre una determinada temática (Solano y Sánchez, 2010), permite la distribución de material de audio, es aplicable en entornos educativos virtuales y permite promover la participación (Saborío, 2018).

El propósito de esta actividad es que el estudiantado transmita información relevante sobre un determinado tema que ya fue abordado previamente con la persona docente o cuente su experiencia, por ejemplo, sobre la lectura de un cuento o promueva la investigación.

Esta actividad no solo permitirá el desarrollo y fortalecimiento de habilidades de expresión verbal, habilidad lectora, estimular la imaginación, mejorar las relaciones sociales; sino también es una forma de evaluar el aprendizaje del estudiantado.

“La voz de mi aprendizaje” se puede efectuar de forma individual o grupal y se puede utilizar desde un teléfono móvil hasta herramientas más elaboradas como: ePodcast®, Creator® o Audacity®.

La idea es que, entre más edad tenga la persona estudiante, se utilicen herramientas más elaboradas y se exija mayor análisis y visión crítica. Se puede utilizar con cualquier grupo educativo en general, la persona docente es quien realiza la adaptación con base en el propósito y características de las personas estudiantes; sin embargo, en muchas ocasiones se utiliza más en secundaria, con el fin de diseñar un periódico institucional.

Esta actividad se puede contextualizar a la realidad educativa en que se encuentra el centro educativo, toma en cuenta los conocimientos previos, promueve la experimentación, la investigación y la expresión del conocimiento.

Además, la creación de *podcast* propicia el disfrute del aprendizaje, ya que su creación recae en la persona estudiante.

Para más información puede dirigirse a:

<https://vilmanunez.com/como-hacer-un-podcast-educativo/>

<https://blog.hotmart.com/es/como-crear-un-podcast/>

Dimensión/habilidad que se pretende desarrollar

- Esta actividad permite el fomento de varias habilidades que, según la edad o nivel que cursa la persona estudiante, se enfocará más en una dimensión/habilidad que en otra, lo mismo sucede en la asignatura en la cual se desarrollará. Las dimensiones/habilidades que mayormente se fomenta con esta actividad son:

Formas de relacionarse con otros/comunicación.

Maneras de pensar/pensamiento crítico.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Mediante esta actividad, la persona estudiante desarrollará habilidades de comunicación, lo cual le permite transmitir un mensaje de forma asertiva y entendible. Además, fomenta la expresión oral y la lectura.

Por otro lado, requiere del manejo de información, donde debe interiorizar ciertos conceptos o temas para explicarlos con claridad; por lo tanto, debe evaluar la información e interpretar los diferentes tipos de mensajes de manera crítica, fundamentar su pensamiento e inferir los argumentos para luego convertir toda esa información en un *podcast* que debe ser cuidadosamente planeado.

Con esta actividad, la persona estudiante puede crear obras de expresión, en la cuales pueda transmitir sus ideas y experiencias, entre otros.

Si la actividad se realiza de forma grupal, permitirá promover la habilidad de colaboración; pues fomenta la interacción de manera asertiva y permite negociar entre los participantes para llegar a consensos.

Materiales y recursos

- Espacio virtual donde se enseñe al estudiantado cómo se realizará la actividad y cómo se hacen los *podcasts* y la organización en general (aula virtual).
- Teléfono móvil o herramienta para crear un *podcast*, puede ser cualquier dispositivo que permita grabar audios.
- Espacio para almacenar los *podcasts* y además sean visibles por todas las personas estudiantes.

Proceso de ejecución o puesta en práctica

Previo a la actividad

1. Si es la primera vez que el estudiantado va a realizar audios, la persona docente debe dedicar una sesión sincrónica para que aprendan a diseñarlos. Tomar en cuenta: la modulación de la voz, pronunciación, pausas, entre otros. Es importante que la persona docente facilite un ejemplo y la información por escrito de cómo se debe efectuar (un tutorial).
2. La persona docente debe realizar la organización de la actividad, decidir cuál herramienta utilizará (*audicity*, teléfono móvil, computadora, entre otros), dónde se obtiene la herramienta y cómo se utiliza, si la actividad será individual o grupal (indicar la conformación de grupos en una sesión sincrónica), la temática en la que se van a centrar, el material que se facilitará con la información necesaria (además de la sesión sincrónica donde se hablará de dicha información), las habilidades o las competencias que persigue y el espacio donde se almacenarán los audios y al cual todos deben tener acceso (Drive, Ivoox, Blog, Spotify, entre otros).
3. Debe decidir si solicitará la misma actividad para todos o no, por ejemplo: en el análisis de un cuento, una persona estudiante puede referirse al inicio, otro al desarrollo, otro al final, otro a los personajes, otro a los valores, entre otros.
4. Debe valorar la autonomía de cada estudiante, puede brindar algunas preguntas con respecto al tema para que le sirvan de guía a la hora de crear el audio, especialmente cuando se quiere profundizar y desarrollar pensamiento crítico.
 - A manera de ejemplo se propone efectuar un *podcast* sobre una comprensión de lectura para estudiantes de tercer año.



Durante la actividad:

1. En una sesión sincrónica se escucha el audiocuento: “El zapatero y los duendes” (en la página <https://www.mundoprimeria.com>).
2. En la sesión sincrónica se analiza el audiocuento con el estudiantado y se atienden dudas con respecto a las palabras que no se comprendieron. Se motiva al estudiantado para que las busquen en el diccionario.
3. Se explica al estudiantado que elaborarán un *podcast* sobre el análisis del cuento “El zapatero y los duendes”.
4. Se muestra una guía de preguntas que les puede servir para trabajar. Cada pregunta debe ser analizada con el estudiantado, para garantizar que se comprende lo que se solicita. Algunas preguntas pueden ser: ¿qué cree usted que motivó a los duendes a realizar los trabajos del zapatero? (Con esta pregunta se revela un grado de inferencia por medio de un juicio de la persona estudiante, aporta su opinión). También se pueden realizar preguntas vinculadas con los valores, los antivalores, colocarlos en el papel de alguno de los personajes del cuento, entre otros.
5. Recordarle al estudiantado cómo hacer un *podcast*:
 - a. Organizar las ideas que planea para el *podcast*.
 - b. Crear un título.
 - c. Escribir lo que quiere transmitir.
 - d. No olvidar que, debe tener una “entrada” y un “cierre”. Ejemplo: Hola compañeros y compañeras, hoy les voy a hablar sobre.../Eso fue todo por hoy, espero les haya gustado y con gusto atiendo sus dudas o comentarios.
 - e. Leerlo varias veces.
 - f. Ensayar lo que quiere decir y la forma de transmitirlo, hacer uso de las oraciones de entonación.
 - g. Puede grabarse varias veces para escuchar su voz y las pausas que debe hacer.
 - h. Luego realiza el audio final.
 - i. Enviar a la persona docente por el medio que ella lo solicita.
6. Se aclara al estudiantado que esta actividad se realiza de forma asincrónica.
7. Por el medio establecido por la institución, se debe enviar a las familias del estudiantado: el audiocuento (también el escrito o imágenes), la guía de preguntas, los pasos para hacer el audio, la forma en que se evaluará y demás aspectos para la entrega y la realización de la actividad: herramientas que debe utilizar para efectuar el audio y dónde obtenerla, duración máxima, fecha y hora de entrega, medio de entrega, habilidades o competencias que se pretenden alcanzar, entre otros.

Indicar si la actividad es individual o grupal, si es grupal se debe mencionar los nombres de las personas estudiantes que conforman el grupo y las posibles sesiones de reunión, en el caso de que la persona docente quiera mediarlo y si no indicar que las familias deben supervisar el trabajo durante la sesión.
8. La persona docente invita al estudiantado para que escuche los audios y en la próxima sesión sincrónica se retomen los audios.

Cómo evaluar su aplicación

- Se puede realizar una lista de cotejo o una rúbrica con la cual, en la primera parte, se contemple aspectos de forma y estética (crea un título, menciona una entrada, menciona un cierre, modula la voz, relación del título con el contenido, entre otros), con criterios de sí o no.



- En la segunda parte, se mencionan los indicadores del aprendizaje esperados en que se enmarca la habilidad que se pretende desarrollar. Estos están descritos en las plantillas del planeamiento del Ministerio de Educación Pública. Se utiliza como criterios tres niveles: inicial, intermedio y avanzado y se debe indicar el nivel alcanzado por el estudiante. Ejemplo:

Tabla 2
Ejemplo instrumento de evaluación

Indicadores del aprendizaje esperado	Inicial	Intermedio	Avanzado	Nivel alcanzado
Describe ideas en forma oral.	Menciona ideas en forma oral.	Alude a ideas particulares expresadas en forma oral.	Relata ideas a partir de medios escritos y orales.	

Fuente: elaboración propia a partir de MEP (2020).

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

El podcast educativo. *Revista de Medios y Educación* Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf>

Ministerio de Educación Pública. (2020). Programa de Estudio de la Asignatura de Español I Ciclo. San José, Costa Rica.

Saborío, S. (2018). *Podcasting: Una herramienta de comunicación en el entorno virtual*. Recuperado de <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/innovaciones/article/view/2254>

Solano, I. y Sánchez, M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar.



Mi libro de marcas comerciales*

Carmen Pérez Lozada

Descripción

Esta actividad permite desarrollar aspectos de la comunicación y expresión oral, por ejemplo, de acuerdo con el Programa de Estudios de Preescolar propicia la motivación a la lectura, en el tema de la escritura, pero también para Primer Ciclo posibilita la incentivación hacia la lectura y la división silábica de palabras conocidas. Para ciclos superiores se puede utilizar, no solamente en aspectos de lenguaje, sino en asignaturas diversas con fines variados.

Se pretende la construcción de un librito personal con marcas comerciales, el cual se irá completando de acuerdo con la experiencia de cada estudiante, la idea es coleccionar las más diversas marcas de productos a los que se tenga contacto y para eso puede requerir la ayuda de su familia en la recolección de estas marcas.

El libro tendrá tantas páginas como vocabulario de tipo comercial se conozca y se pueda acceder. Se entiende como vocabulario comercial las marcas de productos comerciales de alimentos, productos comerciales como pastas dentales, jabones y otros que no sean de contacto peligroso para el estudiantado.

Se trata de llenar un cuaderno simple y de preferencia de pasta y hojas gruesas para pegar directamente las marcas en cada hoja, se llenarán tantas páginas como marcas vaya conociendo cada estudiante, no hay límite.

En el caso de preescolar estas marcas podrán ser identificadas “leídas” por el niño o la niña, y se puede jugar con ellas haciendo división silábica verbal, así como reconocer cuáles letras suenan igual o se parecen en su forma, entre otras cosas.

A nivel de primaria se puede habilitar el libro de lectura, de igual manera con las diferentes palabras comerciales nuevas y, a la vez, complementar con temas como ortografía, formación silábica y demás. En II Ciclo de Educación General Básica se puede seguir implementando la actividad al combinar el vocabulario favorito y nuevo del estudiantado para complementar con temas de sintaxis y morfología, por ejemplo. A nivel de III y IV Ciclo de Educación Básica se espera utilizar el vocabulario de etiquetas y empaques para el desarrollo de la correcta redacción de temas de su propio interés. También se puede desarrollar este cuaderno con temas y proyectos diversos, de acuerdo con la asignatura.

También estos cuadernos se pueden hacer de forma digital como se presentará más adelante.

Dimensión y habilidad que se pretende desarrollar

Maneras de pensar. Creatividad e innovación: habilidad para generar ideas originales que tienen valor en la actualidad, para interpretar, de distintas formas, las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia.

Esta actividad le permitirá al estudiantado desarrollar su libro bajo ciertas instrucciones; pero de forma original y de acuerdo con su contexto así como hacer uso personalizado en relación con su nivel de desarrollo.

Herramientas para integrarse al mundo. Manejo de la información: habilidad para acceder a la información de forma eficiente, evaluarla de manera crítica y utilizarla de forma creativa y precisa. Con esta actividad el estudiantado se acerca de forma diferente a información que tiene en su entorno y le da una utilidad y una visión diferente a la que es solamente publicitaria; pues le ayudará a identificar elementos del lenguaje e interactuar con estos datos escritos de manera particular.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Materiales y recursos

Materiales:

Cuaderno de empaste y hojas gruesas, empaques de productos, revistas con anuncios, periódicos, tijeras y pegamento.

Recursos:

Dispositivos electrónicos con acceso a internet para la clase sincrónica, en la cual se explica el procedimiento de la actividad tanto al padre/madre de familia como la persona estudiante.

Ficha de trabajo que contenga:

El recurso digital como medio de inducción y motivación al tema y al producto solicitado.

<https://www.youtube.com/watch?v=4fzXS5hi0BI>

https://www.youtube.com/watch?v=rOHdNuH_Rsg

<https://www.youtube.com/watch?v=y0sdfiDs2KA>

<https://www.youtube.com/watch?v=4fzXS5hi0BI>

Sesiones programadas por medio de plataforma de videoconferencias.

Proceso de ejecución o puesta en práctica

Esta propuesta se puede implementar mediante una o varias sesiones sincrónicas o asincrónicas en la plataforma que le sea de más fácil acceso.

La primera sesión se utiliza para explicar al estudiantado y, si es posible a la familia, el trabajo por realizar; por lo tanto, se ofrece el propósito de la actividad, los materiales y el paso a paso del desarrollo del cuaderno de marcas (puede colocársele otro nombre más atractivo de acuerdo con el nivel y características del estudiantado o incluso pueden colocar un nombre personalizado).

Se solicita juntar todas las marcas, nombres, etiquetas de los productos a los que la familia tenga acceso. Una vez recolectado los empaques, los recortes o las etiquetas de productos se empiezan a pegar en cada hoja, esto en el caso de los libros para los niños y niñas de preescolar, a nivel de primaria el procedimiento es el mismo, unido más el tema que se desea complementar, por ejemplo: formación silábica.

En el nivel de educación secundaria se espera el uso de etiquetas y marcas unido al tema que deseen desarrollar en redacción. De acuerdo con el producto esperado por la persona docente se especificarán más las instrucciones.

A partir de la segunda sesión, cada estudiante compartirá su libro de lectura, puede ser que se vea una construcción inicial y en sesiones posteriores se observe el avance en la construcción del libro o bien, puede ser que solo se use una sesión posterior para mirar cómo quedó elaborado cada libro. La idea es ir resaltando los aspectos de aprendizaje que se desean señalar, por ejemplo, en preescolar: ¿cuántas de esas marcas lee/reconoce el niño o niña? En primaria: ¿cómo divide silábicamente esas palabras? O, ¿cómo escribe oraciones utilizando esas marcas? Para niveles superiores, analizar la redacción elaborada a partir de las marcas u otros proyectos, según el nivel y la asignatura.

Esta misma construcción se puede hacer a nivel virtual, en programas como Power Point, entonces el estudiantado podría hacer búsquedas de marcas no solo a nivel físico sino en internet y utilizarlas en su libro virtual.

En este enlace se detalla cómo hacer una revista virtual de forma sencilla

<https://www.youtube.com/watch?v=lwDyVG0dKik>

Se adjunta tutorial para el nivel de preescolar con un libro en físico

<https://www.youtube.com/watch?v=ltFt2UXuTxY>

En la sección de enlaces se pueden ver otras ideas para desarrollar libros, no solo de marcas sino con otra intencionalidad, pero siempre bajo esta misma idea.



Cómo evaluar su aplicación

Es una actividad formativa; sin embargo, se puede realizar la evaluación con una lista de cotejo para anotar los niveles de logro de habilidades específicas que la persona docente considere.

Como indicador para todos los niveles, es importante incluir todos los pasos para la elaboración del producto, equivalente al seguimiento de instrucciones.

A nivel de preescolar se considera el aumento de vocabulario adquirido y desarrollado con la actividad, lo cual se traduce en la lectura de cada palabra considerada en el libro.

A nivel de primaria se elabora el instrumento de evaluación y se toma en cuenta además el tema incluido, por ejemplo, si es formación silábica, se puede incluir el número de vocabulario o palabras bisílabas que deben incluir y así sucesivamente.

En secundaria además en la evaluación se debe incluir como indicador todos los lineamientos para el desarrollo de la correcta redacción sobre el vocabulario implicado.

También se pueden añadir aspectos de índole emocional, por ejemplo: saber cómo se sintieron al recolectar las marcas y elaborar el cuaderno, o si ya esas marcas les eran conocidas y cuáles no, entre otros.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

- Journals, D. (2019). *Mi libreta de motivación*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4fzXS5hi0BI>
- Mo, A. (2017). *Revista digital en Power Point*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=lwDyVG0dKik>
- Nieto G. (2014). *Tutorial crear libro en Issu*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_1J70UhrpRY
(en este caso debe ser con un documento pdf)
- Pérez, C. (2020). *Estrategia de lectura preescolar: mi primer libro*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ltFt2UXuTxY>
- Random, M. (2017). *Cómo hacer un libro didáctico abecedario para niños*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=rOHdNuH_Rsg



Story telling, una actividad digital para uso en el ámbito educativo*

Hellen Gómez Mendoza

Descripción

Story telling

Es una actividad comunicativa utilizada en mercadeo para crear historias que, en escenarios educativos, pueden aprovecharse en el aprendizaje de temas y valores para vincularlos estrechamente a la motivación y el interés del estudiantado.

Las historias digitales narradas (elaboradas en videos con recursos digitales) o *story telling* deben ser muy atractivos, sencillas, fáciles de recordar, con las cuales el estudiantado se llegue a sentir identificado con los eventos que se presentan y además, deben ser generadas mediante un recurso digital, como principales características.

Por sus particularidades, pueden usarse en cualquier nivel o temática. En niveles superiores también pueden ser construidas por el mismo estudiantado.

Dimensión y habilidad que se pretende desarrollar

Dimensión. Formas de relacionarse con otros

Habilidad. Comunicación: habilidad que supone el dominio de la lengua materna y otros idiomas para comprender y producir mensajes, en una variedad de situaciones y por diversos medios, de acuerdo con determinado propósito

Favorece diversas competencias lingüísticas, como la expresión oral, la comprensión oral, entre otros.

Dimensión. Herramientas para integrarse al mundo

Habilidad. Manejo de la información: habilidad para acceder a la información de forma eficiente, evaluarla de manera crítica y utilizarla de forma creativa y precisa

Al desarrollar ideas, plasmarlas en nuevo material, resolver situaciones a partir de problemáticas dadas y buscar opciones diversas de solución.

Dimensión. Maneras de pensar

Creatividad e innovación: habilidad para generar ideas originales que tienen valor en la actualidad, para interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia.

Por medio de un *story telling* el estudiantado genera nuevas ideas, interpreta y resuelve situaciones y también se identifica con ellas de forma divertida y creativa.

Materiales y recursos

El recurso digital: se empleará el que permita la creación de un video.

Material variado, como: imágenes, textos, grabaciones de voz o de audio, *podscats*, mapas, entre otros, de acuerdo con lo que se planifique para la producción del *story telling*.

Narración y su respectivo guion como base para la grabación.

Instrucciones acerca del uso o elaboración del *story telling*.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Proceso de ejecución o puesta en práctica

1. Generación de una *story telling*

La plataforma American Learning & media presenta ocho pasos para la realización de un *story telling*

Debe plantearse una idea clara de la temática que se desea desarrollar, investigar los aspectos que serán incluidos en la historia y con esos elementos escribir la narrativa con las características ya mencionadas (que transmita alguna emoción, se exprese de forma sencilla y tenga introducción, desarrollo y cierre; además de ser pensada para elaborarse con un recurso digital). No se debe dejar de lado la incorporación de un personaje que sea el protagonista, al cual se le debe ocurrir algo positivo o negativo para que el estudiantado sienta empatía hacia él y se enganche con la historia.

Luego de escribir la narración y se tomen en cuenta todos los anteriores elementos, basarse en ello para construir el guion para elaborar el video.

Con los anteriores elementos se realiza la producción, para ello debe haberse decidido y buscado los siguientes elementos:

- Imágenes (mapas, dibujos, fotografías, lo que se requiera según la temática).
- Audios, grabaciones de voz, efectos de sonido, *podscats* también ligados a la temática.
- El recurso digital en el que se va a producir el video (puede ser desde un video elaborado en Power Point hasta otras plataformas que se mencionarán más adelante).

Luego de tener todos estos aspectos se procede a la producción. En el caso de que sea el estudiantado quien producirá, es bueno entregarles una lista de aspectos que deben tomar en cuenta para realizar la producción; no solamente en cuanto a los contenidos por desarrollar sino a los recursos por utilizar, el tiempo de duración y otros aspectos de acuerdo con lo que la persona docente considere.

2. Uso y aplicación del *story telling*

La forma de aplicación de este recurso puede ser variado, de acuerdo con el propósito de la persona docente. Podría tener una clase virtual en la cual desarrolle una serie de contenidos y luego pedir al estudiantado que realice un *Story Telling* o bien, que observe el que la persona docente elaboró y luego de ahí generar otras actividades de aprendizaje, reflexivas o evaluativas.

También podría enviar el enlace de la *story telling* al estudiantado y realicen algunas actividades en torno a ella, para que profundicen más en determinados aspectos, realicen nuevas búsquedas de información, algunos ejercicios poniendo en práctica lo aprendido; en fin, según lo que la persona docente requiera en su proceso de enseñanza.

Pueden desarrollar (posterior o anterior a la *story telling*) otras actividades asociadas a la *story telling*, como: mapas mentales, secuencias, búsqueda de conceptos, asociación de términos, apropiación de significados, entre otros.

En las instrucciones es preciso también, independientemente del contenido y habilidades por desarrollar, motivar hacia la intriga, suspenso, curiosidad para despertar la indagación del estudiantado.

A través de su uso se pretende promover en el estudiantado la reflexión, la colaboración, la creatividad, la solución de problemas, entre otros.



Algunos ejemplos de *story telling*:

Cuento *Tip, Tap y el oso*: <https://www.youtube.com/watch?v=aWgiSDjScBo>

Story telling ciencias naturales <https://www.youtube.com/watch?v=8vZjtGn-82s>

Herramientas tecnológicas para elaborar un *story telling*:

Los *story telling* también se pueden trabajar mediante diversas herramientas tecnológicas, de acuerdo con el uso, requerirá instrucciones para video, imágenes, audio entre otras:

Utell storyr: es una comunidad en donde uno puede subir y compartir historias, para ello hay que inscribirse; pero no tiene costo alguno.

Story bird[®] es un espacio para hacer historias en línea, también requiere suscripción y aunque hay un espacio de pago, también puede usarse gratuitamente.

Además, se puede elaborar un video en Power Point, aunque este aunque no tiene tantos recursos que permitan una producción con elementos tan variados como con otras herramientas tecnológicas.

Más adelante se presentan los enlaces de algunas de esas herramientas y un tutorial para aprender cómo utilizarlas.

Cómo evaluar su aplicación

Mediante la elaboración de una rúbrica con los aspectos que se evaluarán de acuerdo con cada nivel, también este instrumento debe incluir elementos que reflejen las emociones que despertó la elaboración o visualización del *story telling* según sea el caso.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

American Learning & media. (2010). 8 pasos para implementar storytelling en el aula. Recuperado de <http://www.americlearningmedia.com/edicion-043/481-analisis/6924-8-pasos-para-implementar-storytelling-en-el-aula>

Lobito cuenta cuentos. (2017). *Tip, Tap y el oso*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=aWgiSDjScBo>

Martínez, R. (s.f.). *¿Cómo usar story bird?* Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4OmwcQ8ITFk>

Muñoz, M. (s.f.). *Crear historia o cuento en Power Point*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=TAKRt_eYYNc

Paredes, F. (2016). *Tutorial para del uso de Utellstory*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=js3CeXWGf_c

Rodrigo, I. (2020). *Story Telling ciencias naturales*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8vZjtGn-82s>

Story bird. (s.f.). Story bird. Recuperado de <https://storybird.com/>

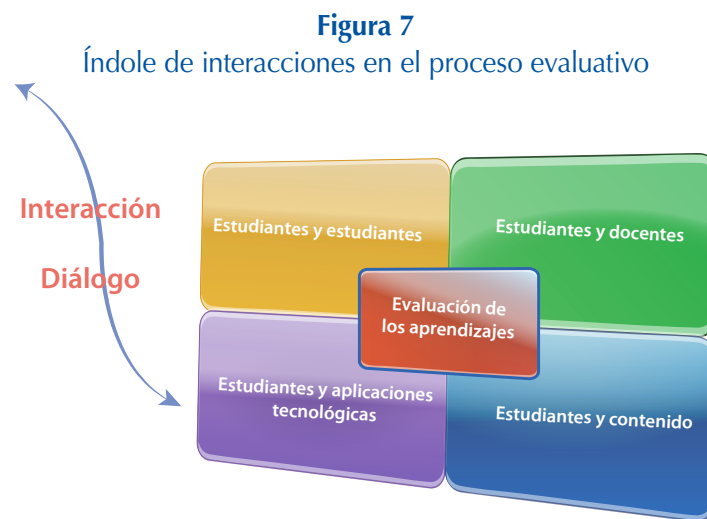
Ütellstory. (2018). Ütellstory. Recuperado de <https://www.utellstory.com/>

Apuntes acerca de la evaluación de los aprendizajes en el contexto de la virtualidad



Yarith Rivera Sánchez

La evaluación de los aprendizajes en el contexto presencial o virtual, necesita comprenderse como un proceso de comunicación constante y genuina entre docente y estudiante, la cual facilite enseñar a aprender, construir y reconstruir conocimiento, aprender a aprender y orientar en un proceso interactivo, dinámico y flexible; por ello, resulta fundamental el diálogo y las interacciones que se promuevan entre pares, entre estudiantes y docente, estudiantes y contenidos, entre estudiantes y las aplicaciones o plataformas tecnológicas que la persona docente ha decidido utilizar para el desarrollo de las actividades.



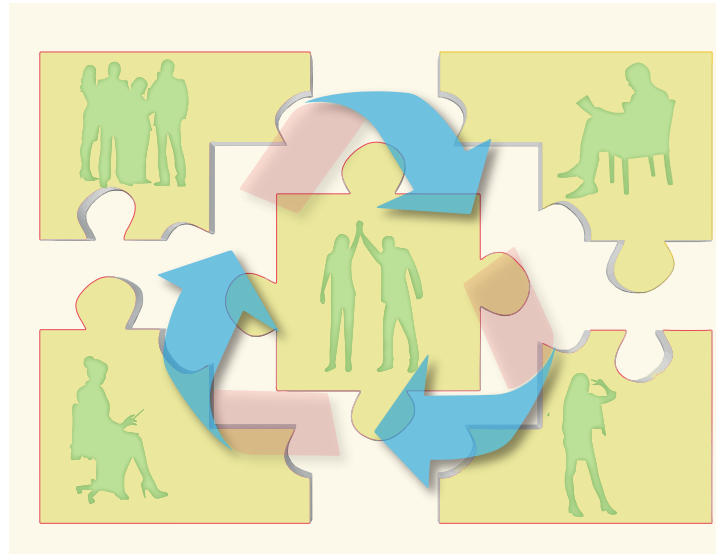
Fuente: elaboración propia.

La evaluación como elemento constitutivo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, demanda que la persona docente desarrolle una labor investigativa; pues necesita recoger pistas a cada momento, en diferentes ambientes y desde diversas técnicas, estrategias y recursos para ir registrando y construyendo el progreso de cada uno de sus estudiantes (Borjas, 2014). Esto le permite obtener información vital para reorientar su práctica pedagógica, llevar al estudiantado hacia nuevos horizontes, realizar ajustes en su metodología y los recursos que pone en juego para conseguir que sus estudiantes aprendan.

Desde esta perspectiva, la evaluación debe concebirse entonces como un proceso que está latente en todo momento, para garantizar que la información copiada o recuperada (evidencias de aprendizaje) por la persona docente, le permita tomar decisiones oportunas y pertinentes en torno al proceso de aprendizaje del estudiantado (Pasek y Briceño, 2015).

Figura 8

La evaluación es un proceso continuo



Fuente: Elaboración propia con imágenes de <https://www.freepik.es>

El proceso evaluativo resulta imprescindible para producir información, la cual permita reconocer al estudiante aciertos y dificultades en su proceso y actuar en consecuencia e implementar estrategias de estudio con el fin de alcanzar los aprendizajes; esto refiere desde luego a la regulación y la autorregulación, de importancia exponencial en formatos de educación a distancia digitales o virtuales.

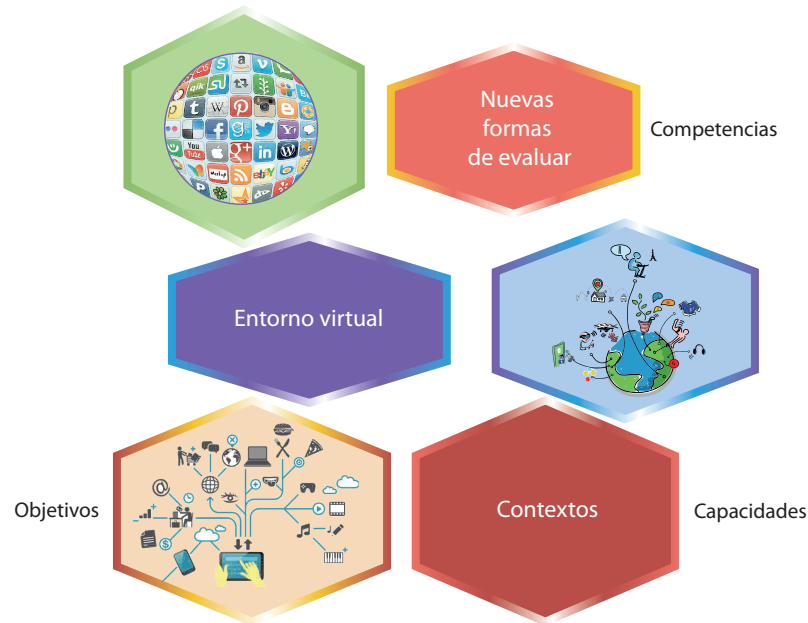
En la línea que se viene tratando, resulta fundamental considerar que la evaluación de los aprendizajes en la virtualidad, demanda una revisión muy exhaustiva de las herramientas existentes en el medio virtual de aprendizaje y las aplicaciones que se pueden aprovechar en la Internet, esto debe siempre estar en función de los objetivos y las situaciones de aprendizaje a las cuales se desea enfrentar al estudiantado.

La evaluación debe ser un encuentro de ideas diversas, pero igualmente valiosas: todos los involucrados son protagonistas.

En contextos virtuales de aprendizaje, la evaluación exige una selección cuidadosa de las opciones, debe tratarse de actividades evaluativas más auténticas y genuinas que las empleadas comúnmente en la presencialidad. En palabras de Chacín (2014), lo anterior significa que la evaluación en el aprendizaje en línea o la virtualidad no debe ser una mera reutilización de instrumentos, técnicas y recursos de evaluación de la modalidad presencial, sino la búsqueda de formas nuevas de evaluar, acordes tanto con las opciones tecnológicas como con el entorno virtual de aprendizaje que se emplea; y también con las competencias, capacidades y objetivos por evaluar.

Figura 9

Elementos fundamentales en el proceso de evaluación de los aprendizajes



Fuente: Elaboración propia con imágenes de <https://www.freepik.es>

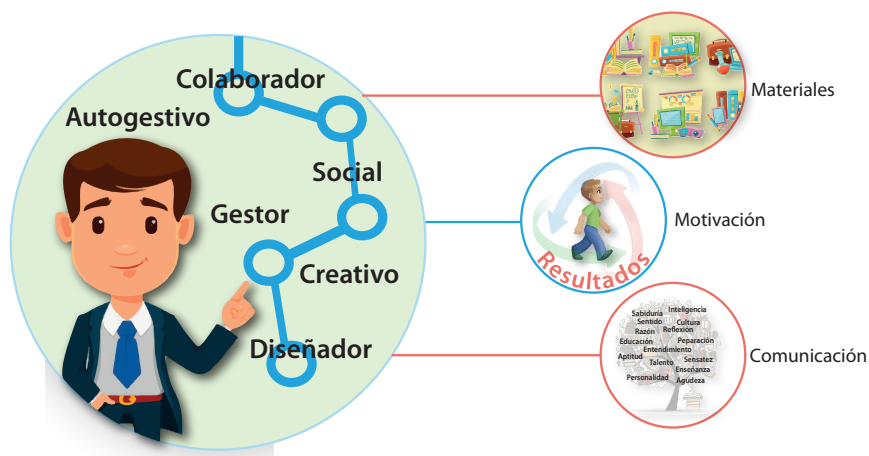
Los siguientes aspectos son necesarios de atender y comprender por parte de la persona docente, cuando se proponen situaciones de aprendizaje en contextos virtuales o en línea, en materia de mediación pedagógica y evaluación de los aprendizajes:

- Ser consciente de los diferentes contextos de aprendizaje en los cuales se encuentra el estudiantado, se requiere proporcionar múltiples formatos y opciones: textos, audios y videos. Además del uso de redes sociales, Instagram, YouTube, Kahoot, Foursquare, Facebook, entre otras.
- Tener presente que el aula virtual (Plataforma Moodle, Google Classroom, Google Meet, otra), en la actualidad se constituye en el escenario donde se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje, se requiere crearlo y conseguir que se produzcan interacciones de distinta índole, entre quien enseña y quienes aprenden, en un proceso en doble vía; esto es lo que constituye la esencia del proceso educativo (Iturrioz y González, 2015).
- Impulsar diferentes formas de interacción: interacción con la propia plataforma y las redes sociales, con los recursos tecnológicos y, especialmente, con profesores y entre pares. Se pueden estructurar itinerarios de aprendizaje, en los cuales se puedan visibilizar los roles y las interacciones de los principales protagonistas del proceso: docentes y estudiantes. En ese contexto es donde resulta imprescindible dar seguimiento, retroalimentar y seguir el trayecto del estudiantado.
- Mirar con lupa las actividades que se seleccionen, se trata de propuestas flexibles y diversificadas (Iturrioz y González, 2015), de manera que el estudiantado pueda crear, idear nuevas respuestas de aprendizaje y efectuar conexiones significativas; esto permitirá multiplicar las potencialidades formativas de los contenidos. Lo anterior constituye una variable crítica de la educación a distancia desde la virtualidad; pues en definitiva, son las actividades las que estructuran la acción (mediación), la selección minuciosa de estas es una posibilidad de novedad e inspiración del estudiantado hacia el aprendizaje.
- Organizar muy bien los recursos y los materiales, la persona docente puede agrupar por contenidos o bloques temáticos. Puede tratarse de materiales que se han elaborado o estén ya hechos y se consigan en la

web para usar, por ejemplo: videos, infografías, audios; se trata de aprovechar el abanico de de posibilidades existentes en la Internet, en atención siempre a los objetivos de aprendizaje.

- Gestionar una comunicación efectiva, se puede detallar según lo que se hará día a día y emplear los medios de comunicación que usa el estudiantado; por lo tanto, siempre es necesario buscar un recurso con el cual pueda hacerse presente el lenguaje corporal.
- Evaluar; es decir, brindar seguimiento, revisar y hacer devoluciones. Recoger los comentarios del estudiantado acerca de su carga de trabajo, estado emocional, preferencias de aprendizaje y ritmo de aprendizaje. Igualmente, habrá de realizarse un esfuerzo para convencerlo de que la evaluación en línea o en la virtualidad vale; en otras palabras, se computa igual que la que se hacía muchos meses atrás en el aula. Esto es fundamental como motivación extrínseca para mantener el ritmo y la conexión.

Figura 10
Aspectos sustantivos de la evaluación en la virtualidad



Fuente: Elaboración propia con imágenes de <https://www.freepik.es>

Finalmente, es preciso comprender que los tiempos actuales plantean desafíos conducentes a modificar, en definitiva, las formas ya instauradas, a desaprender y aprender, recorrer nuevos espacios, acompañar más, descubrir novedades en el proceso educativo, desde posibilidades y oportunidades diversas.

REFERENCIAS

- Borjas, M. (2014). La evaluación del aprendizaje como compromiso: una visión desde la pedagogía crítica. *Rastros Rostros*. 16(30). <https://doi.org/10.16925/ra.v16i30.816>
- Chacín, R. (2014). *¿Cómo Evaluar en el Aula Virtual?* En Amaro, R, y Martínez A. (Cords.) *Diseño y Tutoría Virtual* (137-158). Caracas, Venezuela: Ediciones del Fondo Editorial de la FHE de la UCV.
- Iturrioz, G. y González I. (2015). Evaluar en la virtualidad. En *Revista Signos Universitarios*. 2(2):133-144. Recuperado de <https://p3.usal.edu.ar/index.php/signos/article/view/3212>
- Pasek, E. y Briceño, R. (2015). Juicios Valorativos: Elementos y procesos de formulación en la evaluación del aprendizaje. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*. 15(2). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i2.18958>

Consejos para el desarrollo de actividades académicas asincrónicas*

Actividades académicas asincrónicas son aquellas en las que el personal docente y su estudiantado interactúan de manera diferida en tiempo y espacio. Es decir, la comunicación no ocurre de manera simultánea, sino que hay un lapso entre ellas; aun así se da la interacción en torno a un tema o como parte de la profundización en el estudio de un contenido para alcanzar unos objetivos de aprendizaje previamente establecidos.

Las actividades académicas asincrónicas pueden tomar diferentes formas, como por ejemplo: foros de discusión, chats o bien algún trabajo colaborativo que se realice mediante una Wiki, un blog o un documento en alguna herramienta en línea que lo permita.



RECOMENDACIONES GENERALES PARA LA PERSONA DOCENTE

1 Seleccione cuidadosamente la herramienta que utilizará en función de los objetivos de aprendizaje, el contenido por trabajar y las características de su estudiantado.

2 Diseñe la actividad considerando cada uno de los pasos a desarrollar, tanto por usted como docente como por parte de su estudiantado.

3 Realice una minuciosa selección o elaboración de los materiales que va a integrar como parte de la actividad, una lectura, un video, una imagen o bien una grabación de la exposición o explicación de los contenidos que será la base para la actividad o discusión.

4 Establezca claramente las instrucciones que brindará al estudiantado para la realización de la actividad.

5 Envíe las instrucciones a su estudiantado con antelación a la fecha de inicio de la actividad asincrónica. Indique la fecha de apertura y de cierre de la actividad.

6 Ingrese frecuentemente al espacio o herramienta en la cual se dispuso la actividad, para monitorear el trabajo del estudiantado y orientar la discusión hacia los puntos centrales del contenido que se pretende estudiar.

7 Induzca la participación de las personas que no se involucran en la discusión o actividad propuesta.

8 Promueva la interacción y construcción de conocimiento de forma colaborativa entre las personas integrantes del grupo.

9 Aproveche el hecho de que la actividad no acontezca de manera sincrónica para ampliar la búsqueda y suministro de información sobre aquellos aspectos en los cuales el estudiantado manifieste (directa o no directamente) tener vacíos o requerir de mayor dominio.

10 Una vez finalizado la fecha y la hora de la actividad, realice un cierre con el cual se resuman los puntos más relevantes del proceso realizado.

Referencias

- Barberá, E., Onrubia, J., Aguado, G., Badia, A., Coll, C., Colomina, R., Engel, A., Espasa, A., Lafuente, M., Naranjo, M. y Rochera, M. (2008). *Cómo valorar la calidad de la Enseñanza basada en las TIC. Pautas e instrumento de análisis*. España: GRAO.
- Bonfill, C. (2007, julio). Clases virtuales a través de videoconferencias: factores críticos vivenciados por los tutores en un sistema de Educación a Distancia. Recuperado de: https://ucema.edu.ar/cimeibase/download/research/45_Bonfill.pdf
- Camacho, M., Lara, Y. y Sandoval, G. (s.f) Estrategias de aprendizajes para Entornos virtuales. Recuperado de: <https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1399-63cb.pdf>
- Fundación Universitaria Carolina del Norte, (2005). *Educación virtual: reflexiones y experiencias*. / Fundación Universitaria Católica del Norte. – Medellín: FUCN. Recuperado de: <https://www.ucn.edu.co/institucion/sala-prensa/Documents/educacion-virtual-reflexiones-experiencias.pdf>
- Gutiérrez, F. y Prieto, D. (2002). *La mediación pedagógica apuntes para una educación a distancia alternativa*. España: Xàtiva : L'Ullal.
- Salinas, J., Agudado, J., Cabero, J., Barroso, J., De Benito, B., Cebrián, M., Correa, R., García, L., Guzmán, M., Duarte, A., Martínez, F., Pérez, A., Pérez, M., Prendes, M., Román, P., Romero, R., Sevillano, M. y Tirado, R. (2004). *Tecnologías para la educación diseño, producción y evaluación de medios para la formación docente*. España: Alianza.

* Documento adaptado por personal del Centro de Investigaciones en Educación, Universidad Estatal a Distancia, 2020.



La carpeta interactiva como actividad para la estimulación del lenguaje*

Gabriela Ramírez Acuña

Descripción

Consiste en una especie de carpeta con compartimentos o sobres que contienen diseños creativos para presentar la información del tema que se desea desarrollar, por medio de imágenes, textos, esquemas, mapas conceptuales, entre otros.

La propuesta pretende que el estudiantado elabore este material, en el cual incluya imágenes de personajes de cuentos, diferentes escenarios, trajes, posibles títulos de cuentos, títeres de paleta o de dedo, entre otros según el tema que se desea cubrir.

Cada uno de los compartimentos o sobres que incluya la carpeta, tendrá diferentes propuestas, que al obtener al azar una tarjeta o artículo de cada sobre, deberá crear una historia, utilizando todos esos elementos.

La persona docente ofrece al estudiantado algunas sugerencias de sitios de uso libre de imágenes, donde cada estudiante puede buscar diferentes personajes y lugares en donde pueden desarrollarse las historias. También, se le puede solicitar el uso de recortes de revistas y periódicos, para tener una propuesta variada tanto de lugares y personajes de fantasía, como contextos reales.

Dimensión/habilidad que se pretende desarrollar

- **Dimensión: formas de relacionarse con otros.**
- **Habilidad. Comunicación:** habilidad que supone el dominio de la lengua materna y otros idiomas para comprender y producir mensajes en una variedad de situaciones y por diversos medios, de acuerdo con determinado propósito.

Es importante que durante la primera infancia, etapa en la que se está en pleno desarrollo del lenguaje, se ofrezca actividades motivadoras a la persona estudiante, las cuales además de trabajar la producción adecuada de los fonemas, le permitan enriquecer su léxico, así como también que descubra cómo puede expresar sus emociones, pensamientos y sentimientos por medio del lenguaje hablado; para posteriormente despertar su interés en el lenguaje escrito y potenciar así el aprendizaje de la lectoescritura.

Según Ortiz (2015) al hablar de Maturana y su concepción del lenguaje, es a través de este que “existimos y emergemos como humanos colaboradores, solidarios y respetuosos hacia los demás y hacia nosotros mismos, sin temor a quedar ignorados en la interacción afectiva y emocional” (p. 184).

Al vincular el lenguaje con el aprendizaje, se puede observar que, al tratarse de una construcción social, permite al ser humano relacionarse con quienes le rodean y formar parte de una sociedad, esto es importante en su desarrollo socio-afectivo.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Materiales y recursos

- Fólder.
- Papeles de colores, sobres.
- Clips, cuerdas, prensas, paletas.
- Figuras de cuentos: personajes, escenarios, castillos, animales, objetos, trajes, entre otros
- Revistas, periódicos.
- Títeres de dedo.
- Lápices de color, marcadores, goma, tijeras.
- Y los que el estudiantado desee agregar desde su propia creatividad y producción del libro carpeta.
- Algunos enlaces sugeridos para descargar imágenes: <https://www.freepik.es/>
<https://pixabay.com/es/images/search/>
<https://unsplash.com/>

Figura 11
Ejemplos de imágenes



Imágenes tomadas de <https://www.freepik.es/>

Proceso de ejecución o puesta en práctica

- Este trabajo se puede realizar en sesiones asincrónicas con el estudiantado, se envían las instrucciones y posteriormente en sesiones sincrónicas en la plataforma de su elección, pueden exponer el material e interactuar con las carpetas.
- Para la elaboración de la carpeta interactiva, se le solicita al estudiantado que, con la ayuda de sus familiares, confeccionen este material que luego será utilizado para la construcción creativa de cuentos e historias o de los aspectos que la persona docente haya considerado según el tema y nivel respectivo.
- Ejemplos de cómo elaborar una carpeta interactiva:
https://www.youtube.com/watch?v=WodbjvX-_Ys
<https://www.youtube.com/watch?v=rLET-t90Hbl>
- En páginas como Pinterest® se pueden encontrar diferentes ejemplos de carpetas interactivas <https://www.pinterest.com/>



La carpeta interactiva se trata de un folder, el cual se dobla con forma de ventana, con dos solapas y en ella se añaden compartimentos que contendrán los diferentes elementos necesarios para crear las historias.

Cada estudiante lo arma creativamente, pero debe incluir todo lo solicitado: personajes, lugares, escenarios, fotos familiares, palabras que puede utilizar en los títulos, algunos títulos ya elaborados, entre otros. Todo aquello que le sirva para narrar diferentes historias

- Una vez que está elaborada, la persona docente en sus clases virtuales, puede solicitar al estudiantado uso del mismo para la elaboración de historias, luego al azar saca de cada uno de los sobres que conforman la carpeta, un elemento: personaje, escenario, título propuesto, traje, objeto, entre otros, los que debe incluir en su narración.
- La persona docente puede realizar variaciones en la propuesta de actividades. Por ejemplo, en parejas, un niño saca un elemento de cada uno de los sobres y un compañero que observa la clase debe construir la historia. Otra variación es crear la historia de forma grupal. Cuando toca el turno de cada participante, decide de qué compartimento sacará un elemento y debe incluirlo en la historia que se va armando entre todos.
- Debe tomarse en cuenta, que esta es una propuesta para utilizar la carpeta interactiva en la estimulación del lenguaje; sin embargo, este material es muy versátil. Por lo tanto, se puede utilizar tanto en I y II Ciclo, secundaria e incluso a nivel universitario. Depende del objetivo y la intencionalidad que la persona docente desee dar.

Cómo evaluar su aplicación

- Para esta propuesta se sugiere evaluar la elaboración del material, así como también el objetivo principal que es el alcance de la habilidad para la cual se hace la propuesta, en este caso es la comunicación.
- Para la evaluación de la carpeta interactiva, se propone una escala de valoración que presente los siguientes criterios: portada, organización del interior la carpeta interactiva, inclusión de lo solicitado (personajes, escenarios, elementos necesarios para crear historias), estética y organización general (orden), imágenes utilizadas. Los indicadores serán: excelente, muy bien, bien, regular, debe mejorar (desde los 5 a los 0 puntos si no lo presenta)
- En cuanto al alcance de la habilidad: comunicación.

Se propone el uso de la evaluación sugerida por el Departamento de Educación de la Primera Infancia del Ministerio de Educación Pública.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

- Ministerio de Educación Pública (2014) Programa de Estudio de Educación Preescolar. Recuperado de https://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programa_s/educacion_preescolar.pdf
- Ortiz, A. (2015). La concepción de Maturana acerca de la conducta y el lenguaje humano. *CES Psicología*, 8(2): 182-199. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=423542417011>
- Freepikil. (s.f.). Recursos digitales para todos. Recuperado de <https://www.freepik.es/>
- Pixabay. (s.f.). Página de imágenes. Recuperado de <https://pixabay.com/es/images/search/>
- Unplash. (s.f.). Fotos para todos. Recuperado de <https://unsplash.com/>
- Evamaticas. (2019). *Carpetas interactivas*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=WodbjvX-_Ys
- Evamaticas. (2017). *Carpeta interactiva naturales*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=rLET-t90Hbl>
- Pinterest. (s.f.). Pinterest. Recuperado de <https://www.pinterest.com/>



Jugar con contenidos usando software educativo*

Xinia Elizabeth Chacón Ballesterero

Descripción

La actividad propone que el estudiantado interactúe con actividades específicas existentes dentro del software educativo GCompris®, es un software educativo de acceso libre, estas actividades propician el logro y reforzamiento de contenidos en áreas específicas de matemáticas, ciencias, lógica, medidas, aritmética, palabras, vocabulario, entre otros. Este software está orientado a estudiantes de Primer y Segundo Ciclos.

Es necesario indicar que debido a que el software GCompris® posee más de cien actividades interactivas lúdicas, el profesorado debe primero ingresar a este, según las instrucciones anotadas más adelante en el “Proceso de ejecución”, para elegir las que sirvan al reforzamiento de temáticas específicas, de acuerdo con el currículo que se esté trabajando.

Cada actividad en el software se trabaja de modo lúdico. Además, este posee un componente gráfico de alta definición, sonidos atractivos y tema específico para practicar; por otra parte, propicia la interacción del estudiantado con el software, lo cual le aporta gran dinamismo. El estímulo a los sentidos es evidente en este tipo de actividades; pues todos los elementos que lo componen permiten que la persona estudiante logre practicar temáticas específicas mientras siente que está jugando.

Dimensión y habilidad que se pretende desarrollar

• Herramientas para integrarse al mundo

Apropiación tecnológica: habilidad para entender y analizar las tecnologías digitales, de crear nuevos productos que puedan compartirse.

Cada estudiante puede apropiarse del software e interactuar con este para practicar y reforzar conocimientos y habilidades específicas de modo lúdico; pues las actividades se presentan a modo de juego.

Al realizar este tipo de actividades interactivas el estudiantado puede interiorizar la utilidad de emplear software que le ayude a comprender y practicar temas; por lo tanto, puede considerarlo como una vía para el aprendizaje autónomo.

- Es importante indicar que, según la actividad que la persona docente elija y proponga al estudiantado para realizar en el software GCompris® (matemáticas, ciencias, lógica, medidas, aritmética, palabras, vocabulario) así se estimularán otras habilidades de las establecidas.

Materiales y recursos

- Computadora o teléfono inteligente o tableta con Android® o IOS®.
- Acceso a Internet.
- Archivo de instalación del software educativo Gcompris®.
- Indicaciones del profesorado donde anote a sus estudiantes por dónde ingresar para descargar la aplicación, así como el procedimiento a seguir. Pasos 1, 2, 3, 4 anotados en la línea siguiente.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Proceso de ejecución o puesta en práctica

- Es importante que la persona docente sea quien primero instale y navegue en las actividades, con el fin de que elija las que sirven para practicar y reforzar los temas de estudio (matemáticas, lógica, ciencias, español, entre otros).
- Posteriormente, debe indicar a sus estudiantes o personas encargadas cómo instalar el software y cuáles actividades debe efectuar en específico (esto se describirá más adelante).

El siguiente es un ejemplo para el proceso de aplicación de esta actividad de trabajo:

Por ejemplo: Marielos, es docente de Primer Nivel y ha estado trabajado el tema de las letras mayúsculas y minúsculas, de modo que requiere que sus estudiantes lo repasen y practiquen. Por lo tanto, instaló el software GCompris®, revisó las opciones superiores y descubrió que la “imagen de la vaca” posee ejercicios de reconocimiento de “letras, palabras y vocabulario”, al explorar cada una de estas observó que en la opción de “Letras” había diez ejercicios, de los cuales un juego de memoria estaba orientado al reconocimiento de las letras en mayúscula y minúscula.

Figura 12
Portada del software



Fuente: Software educativo Gcompris®. Opción letras.

Al ingresar a esta actividad, realizó el ejercicio y notó la forma en que inicia el juego de modo básico y cómo va avanzado hacia ejercicios de mayor dificultad, pero consideró que aún con esto, la actividad sí se ajustaba para que sus estudiantes la pudieran realizar, de acuerdo con su edad y profundidad del tema. Por lo tanto, la docente solicitó al estudiantado que realizara este ejercicio en sus casas. Dado que sus estudiantes son de poca edad, envió un comunicado a las familias para que colaboraran con la instalación del software Gcompris®.

La comunicación con las familias para explicarles cómo aplicar y usar el software puede realizarse de la forma que se crea más conveniente, ya sea en un comunicado asincrónico o una sesión sincrónica para evacuar directamente las dudas de su instalación y uso.

Paso a paso de la descarga, instalación y uso del software:

Las acciones por realizar son:

Paso 1. Descargar el archivo de instalación

Si desea instalar el software educativo en una computadora. Primero se debe descargar el archivo de instalación, para ello ingrese al sitio web: <https://gcompris.net/downloads-es.html>

Tome en cuenta que, si la computadora usa Windows debe dar clic en la opción **GCompris® 0.97-Windows 64 bits** para que inicie la descarga de un archivo en su computador.

Pero, si su computadora es MacOS® dé clic en **GCompris 0.97-Dawin**.

Por otra parte, si lo desea instalar en su teléfono inteligente, vaya a la App Store o Play store y descárguelo desde allí.

Paso 2. Instalación

Debe dar doble clic sobre el archivo descargado para que se instale en su computadora. Acepte todas las opciones de instalación que se le presenten.



Paso 3. Apertura del software y solicitud de datos finales

El software se abrirá en su computador, le pedirá descargar datos de idioma y audio, acéptelos.

Paso 4: Ejecución del software

Esta es la ventana principal del software educativo GCompris.

Figura 13

Página principal del software educativo Gcompris®



Fuente: Software educativo Gcompris®

Las imágenes superiores, representadas con animales, incluyen las opciones que ofrece el software para trabajar. Al dar clic sobre cada una de estas, se mostrará un listado de actividades, entre las cuales se hallan: ejercicios para aprender a manejar el mouse y el teclado, ejercicios de lógica, artes, música, experimentos, historia, geografía, numeración, aritmética, medidas, letras, palabras, vocabulario; además de poseer juegos de rompecabezas, construcción, asociación, entre otros.

Los cuatro círculos de abajo son un menú, en el cual el usuario puede cerrar el programa, conocer quiénes colaboran en la construcción de las actividades, consultar cómo se trabaja cada actividad y configurar aspectos de la ejecución del software educativo (si se quisiera).

El siguiente tutorial también evidencia paso a paso esta descripción anterior.

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

Ventajas:

- Los pasos 1, 2, 3 se realizan únicamente la primera vez para instalar el software GCompris®; para las siguientes veces solo se accede desde el ícono que queda instalado en el computador o dispositivo.
- Posee actividades dirigidas hacia estudiantes desde nivel de Preescolar hasta estudiantado de sexto año. Para saber cuáles actividades corresponden a cada nivel, estas se encuentran identificadas con estrellas de 1 a 3 para estudiantes con edades entre los 3 a los 7 años y actividades con estrellas dobles para estudiantes entre los 8 a los 12 años.
- Las actividades se desarrollan de forma intuitiva y autónoma por parte del estudiantado. Pero, si surgiera alguna duda, posee un botón de ayuda en donde se explican algunas acciones específicas.
- Cada actividad presenta actividades de recompensa y reconocimiento ante la respuesta correcta, también indica si debe volverlas a efectuar en caso de responder de modo incorrecto.
- Estas actividades estimulan los sentidos de la vista y el oído, por su ambiente gráfico y su imagen es de alta calidad, así como su sonido claro.
- Las actividades se pueden llevar a cabo cuantas veces se desee.
- Estas mismas sirven para practicar y reforzar conocimientos de contenidos específicos.



Cómo evaluar su aplicación

Se recomienda que estas actividades se soliciten para realizar como tarea de práctica, una vez el profesorado haya explicado acerca del tema.

La evaluación debe ser de tipo formativa por parte de la persona docente y autoevaluación por parte de su estudiante. Por lo tanto, si el profesorado deja como trabajo en casa que sus estudiantes interactúen con cierta actividad contenida en el software, puede pedirles, durante una clase en línea, que comente de modo oral los aprendizajes practicados y logrados con el uso del software. También, puede presentarles “pantallazos” del mismo software para analizar y repasar casos específicos.

En cuanto a la autoevaluación, se realiza apoyándose en el mismo software; pues cuenta con la ventaja de que indica los aciertos y los desaciertos con sonidos e imágenes de apoyo, de acuerdo con las elecciones que se van haciendo. Cuando aparecen los mensajes de desaciertos, el estudiantado es quien hace un análisis o repaso del material de estudio para llegar a la respuesta correcta, en caso de que no lo logre, será hasta el momento en que vuelva a reunirse con su docente o grupo, con el fin de indicarles su duda para que se la aclaren.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

- López, B. (2015). Tutorial-software educativo Gcompris.
Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UCYJTaoHRIE>
- Sitio de descarga del software educativo GCompris: GCompris. (s.f.).
Descargas. Recuperado de
<https://gcompris.net/downloads-es.html#windows>



Juego de memoria temática virtual*

Jinny Cascante Ramírez

Descripción

Las tarjetas de memoria son un juego de mesa que puede ejecutarse de forma grupal o individual, el contenido temático abarca diversidad de temas y esta actividad puede utilizarse en cualquier momento del proceso de enseñanza aprendizaje.

Además de la actividad lúdica, este juego puede reforzar la memoria, la atención/reflexión y otros elementos como la socialización, autorregulación, asumir nuevos retos, entre otros.

En el caso de la virtualidad también puede utilizarse este conocido juego elaborando una memoria con características propias en el programa de Power Point, para lo cual se ofrece un tutorial de cómo elaborarla paso a paso. Es importante recordar que para el uso de este programa debe tenerse licencia o puede elaborarse bajo el programa Open Office.

Dimensión y habilidad que se pretende desarrollar

Maneras de pensar/pensamiento sistémico

Esta actividad permite ver las conexiones entre uno y otro concepto y también observar las partes y el todo de una temática en particular, de manera lúdica.

Pensamiento sistémico/aprender a aprender, con esta propuesta se busca que el estudiantado reconozca y autorregule su propio aprendizaje.

Materiales y recursos

Tutorial para observar la forma de construcción de la memoria:

<https://www.youtube.com/watch?v=QhVL6gvEJw>

Imágenes digitales del tema elegido por la persona docente para confeccionar la memoria de acuerdo con el tutorial. También la memoria puede llevar palabras o frases, según sea la intencionalidad docente y se puede elevar el nivel de dificultad del juego de acuerdo con del nivel al que vaya dirigida.

Aparte de imágenes o conceptos en las tarjetas de memoria se pueden incluir acciones como: explicar un tema al grupo, hacer una pregunta a alguna persona compañera, poner un ejemplo del tema visto, entre otros. Asimismo, se podría hacer una variación con una memoria que asocie, por ejemplo: concepto con definición, de tal manera le ofrece otra perspectiva al juego y otra intencionalidad.

El espacio virtual en donde el estudiantado y la persona docente interactuarán con la memoria.

Instrucciones para la aplicación.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Proceso de ejecución o puesta en práctica

Esta actividad se puede hacer de forma asincrónica e individual o en un aula virtual como un trabajo colaborativo en tiempo real.

Se explica el uso y la temática de la memoria; si se utilizará al inicio de la exposición de un nuevo tema, puede ser como motivación o inducción a este, en el proceso de aprendizaje permitiría incluir contenidos específicos y al final puede servir como repaso de conceptos clave.

En el caso de ser de forma sincrónica, habría que tener la opción de compartir pantalla para que en su momento cada estudiante puede acceder a ella y tocar las tarjetas que considere. También se puede jugar en sub grupos.

Otra opción es enviar el archivo de forma individual para trabajarlo de manera asincrónica.

Se deben incluir las instrucciones para jugar memoria:

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL JUEGO MEMORIA VIRTUAL

Abrir el documento de Power Point.

Aparecerán todas las cartas boca abajo.

Cada persona que juega tendrá la oportunidad de dar vuelta a dos cartas, primero una y después otra. Si las cartas elegidas son iguales y forman pareja, quedarán vueltas con la imagen hacia arriba. Si no fueron iguales se les coloca nuevamente hacia abajo. Luego, será el turno de otra persona, de la misma forma. El juego acaba cuando estén todas las parejas ya encontradas. Gana el juego quien haya conseguido más cartas. Es necesario llevar el control de quién va ganando en cada pareja, para establecer la persona ganadora al finalizar la dinámica.

OTRAS ADAPTACIONES A LAS INSTRUCCIONES DEL JUEGO

También podría incluirse que, cada vez que alguien gana una pareja deba contestar alguna pregunta que le plantee alguien más (que puede ser estudiante o docente) o alguna acción por realizar. Con esto además se refuerzan nuevos aprendizajes. Las preguntas pueden ser tanto de concepto como reflexivas, por ejemplo: cómo aprendí determinado concepto, qué me falta saber, qué nueva duda tengo, pude compartir mi aprendizaje con alguien más, entre otras.

Cómo evaluar su aplicación

La persona docente confronta la información ofrecida por cada estudiante para corroborar que los datos corresponden al tema. Puede elaborar una hoja de cotejo con aspectos incluidos, con el fin de anotar el nivel de logro del estudiantado participante. También se puede llevar un registro anecdótico de lo ocurrido en el proceso. Es importante recordar que si bien la memoria permite el trabajo con contenidos específicos, también puede valorar aspectos del área socio-afectiva, tales como: la espera del turno, el jugar sin usar trampas, entre otros.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

El profe Victor. (2019). Hacer memorama en Power Point.

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QhVLD6gvEJw>

Profe Wency. (2020). Memorama juego Power Point.

Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=2_96iWws-eQ



La mediación pedagógica y el uso de las tecnologías digitales [TD] en tiempos de pandemia

Gabriela Bejarano Salazar

Entre los afectados por la pandemia está el sistema educativo y, con él, el futuro de miles de niños, niñas y jóvenes. Víctimas estructurales son quienes, desde ya, no tienen ninguna oportunidad de regresar a su situación anterior, y ese es el caso de nuestro sistema de educación pública. (*El Financiero*, 2020, párr. 1)

En Costa Rica, las estadísticas brindadas por el Programa Estado de la Nación no son halagüeñas, en ellas se señalan que se requiere “mejorar la conectividad a internet; en 2016 se registraron 6.088 conexiones, de las cuales el 63,6% tuvo una velocidad no superior a 5 megabytes (MB)”. (Programa Estado de la Nación, 2019, pp. 45-46). Así mismo, en el informe se reflexiona sobre la importancia de que la persona docente emplee las Tecnologías de la Información y Comunicación [TIC], dado que esto impacta directamente en el aprendizaje del estudiantado. Sobre el uso que realiza la persona docente en el aula, el informe muestra cifras preocupantes “La respuesta es que los maestros hacen un uso básico de ellas y, por lo general, por períodos que no superan las cuatro horas semanales (Programa Estado de la Nación, 2019, p. 46).

En la “nueva normalidad” del distanciamiento social y físico provocado por la pandemia del virus responsable de la COVID-19, se han evidenciado las carencias tecnológicas de equipo, conectividad a Internet y el uso de herramientas, tanto de las instituciones, el profesorado y el estudiantado; sobre ello, Murillo (2020) señala que actualmente cerca de 500 mil estudiantes de primaria y secundaria pública no cuentan con dispositivos (computadora, teléfono o tablet) o no poseen acceso a conectividad para integrarse a las plataformas de enseñanza virtual, esto provoca un incremento en la brecha educativa.

Datos del Ministerio de Educación Pública (MEP) señalan que, con respecto a la conexión, el estudiantado con equipo propio o prestado y conectividad alcanza el 49,74%; mientras el 31,85% no cuenta ni con equipo ni con conectividad. El 18,4% restante tiene equipo; sin embargo, no pueden conectarse a la Red. (Murillo, 2020, párrs. 1-2).

Esto era esperable en un modelo que se basa en la presencialidad y en la figura central de la persona docente para impartir las lecciones. Por mucho, la pandemia develó las profundas brechas que afectan el acceso a la educación, Román y Lentini (2020) acopiaron algunos datos de la Encuesta Nacional de Hogares y señalaron para el Estado de la Educación que:



Tomado de: <https://myviewboard.com>

Previo a la pandemia, según la Encuesta Nacional de Hogares de 2019, un 67% de estudiantes de la Región Central tenía conexión a Internet desde el hogar; un 29% solo contaba con acceso por medio del celular y un 3% no tenía ninguna conexión. Esta situación contrasta significativamente con quienes estudian en regiones como la Huetar Caribe, Huetar Norte o la Brunca; pues la conexión desde el hogar rondaba apenas el 40%; la mitad se conectaba solo por celular y cerca de un 10% no tenía ninguna conexión a internet.

Basta con ver que no existen condiciones de igualdad y mucho menos de equidad para la comunidad estudiantil y la expectativa de la evaluación y el retomar las clases presenciales, han creado muchas inquietudes en cómo transformar un sistema educativo anquilosado con prácticas poco flexibles para responder con cierta rapidez a la situación que plantea múltiples retos: ¿cómo abordar al estudiantado que no cuentan con tecnología?, ¿qué hacer con la población estudiantil que sí cuenta con una condición básica de conectividad?, ¿se puede continuar con el proceso educativo en este escenario?, ¿cómo se atiende la diversidad de las personas estudiantes bajo esta contingencia? Estas y otras interrogantes abundan en el escenario de la incertidumbre. Aunado a lo anterior, León y Mena (2020) señalan en el Programa de la Nación, otra dificultad que se suma a las condiciones de equipo y conectividad, y es el uso y apropiación de la tecnología para la enseñanza:

Es necesario tener destrezas tecnológicas para transmitir de forma clara contenidos y didácticas apropiadas para mantener el interés de los estudiantes. Pero acá tenemos malas noticias: la mayoría de los y las docentes no cuenta con formación en herramientas virtuales para la enseñanza, ni en la universidad ni a lo largo del ejercicio de su carrera profesional. A pesar de ello, sí se nota una mejor preparación relativa entre el personal de secundaria (párr. 5).

En promedio, uno de cada cuatro docentes (25%) no tiene conexión o la que tiene es inestable y poco más de la mitad no tiene conocimientos para dar clases a distancia. Este punto representa un segundo nudo: brechas de formación en temas de educación virtual dificultan el intercambio con estudiantes que están excluidos de interacciones de calidad con sus docentes. (León y Mena, 2020, párrs. 5-6).

Resulta menester indicar que los procesos educativos no han sido ajenos a la evolución de la tecnología, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura; indica sobre el uso de las TIC en educación:

La medición respecto de los procesos de implementación de programas para el uso de tecnología en educación y sobre todo de su impacto relativo y costo efectividad, son indispensables para optimizar el uso de TIC en este campo. El solo acceso a tecnología no se traduce automáticamente en mejores resultados de aprendizaje, y será necesario medir para aprender en qué, cómo y cuándo ellas representan una ganancia (UNESCO, 2014, p. 31).

Por lo anterior, se debe realizar un nuevo planteamiento didáctico en el proceso educativo que implique la ubicuidad (UNESCO, 2014 p. 34). Por ejemplo, se debe crear cultura en la comunidad educativa sobre elementos tales como: la autonomía, la autorregulación del aprendizaje, el desarrollo de habilidades para la selección y uso de la información, el desarrollo de competencias tecnológicas, por ejemplo.

Otro factor a considerar es que la diversidad del aula plantea un reto en la elaboración, la mediación de los materiales y la difusión de estos, ya sea en formato digital. Por ejemplo, los archivos digitales pueden construirse para optimizar el peso y no consuma mucho espacio en los dispositivos tecnológicos como teléfonos o tabletas. Asimismo, no debe descartarse el uso de materiales físicos como el papel, donde se compartan lecturas, ejercicios, instrumentos de evaluación y todo aquel elemento que coadyuve en el proceso de aprendizaje.

En estos ejemplos brindados de planificación del material y de comunicación, se denota que la persona docente resulta fundamental en la mediación pedagógica, indistintamente del medio (físico o virtual) de los materiales. Es indispensable que el profesorado adquiera y perfeccione las habilidades y las competencias de planificación, mediación y uso de los recursos tecnológicos requeridos para continuar con el acto educativo. En palabras de Viñals y Cuenca (2016, p. 110):

Los docentes se enfrentan al reto de adquirir unas competencias que les formen para poder ayudar al alumnado a desarrollar las competencias que necesitan: conocimientos, habilidades y actitudes precisas

para alcanzar los objetivos que se exigen desde el propio currículo formal (competencia digital y aprender a aprender, entre otras) para lograr adaptarse a las exigencias del mercado laboral, y aún más importante si cabe, para poder descubrir sus verdaderas motivaciones, intereses e inquietudes.

Para que la persona docente logre realizar propuestas didácticas con las TD, se requiere generar un ecosistema digital, el cual podrá estar integrado por: páginas dónde ampliar o repasar información de un tema, apoyos audiovisuales (videos, documentales, fotografías) que aporten al estudio de los contenidos, materiales educativos creados por la persona docente con una intencionalidad y objetivos a alcanzar, prácticas para el estudiantado, entre otros. Un ejemplo de ecosistema digital es que el profesorado tenga un sitio web en WordPress o Wix e incorpore contenidos apropiados a la población estudiantil con la intencionalidad de alcanzar un objetivo, los contenidos pueden ser creados por la persona profesora en un editor de texto como Word, un programa de presentaciones como PowerPoint, un programa para crear contenidos más visuales como Canva; o los materiales pueden ser elaborados por otras personas docentes que los comparten para su uso en el mismo nivel y temática.

La persona docente, aparte de tener estos recursos textuales, también puede tener recursos audiovisuales como: videos, podcast, software educativo para practicar y puede formar una comunidad por medio de redes sociales, donde ciertos días explica temas o atiende consultas por medio de herramientas de comunicación como Microsoft Teams® o Facebook®.

Por otra parte, los materiales textuales puede compartirlos para que las personas que no tienen conectividad puedan estudiarlos y resolver las prácticas de la asignatura. Los ejercicios de práctica se pueden diseñar con programas que generan juegos para repasar los contenidos, como: crucigramas, sopas de letras, ejercicios de completar, entre otros; también puede usar hojas de cálculo si quieren plantear ejercicios que impliquen el estudio de matemática donde al estudiantado se le comparten retos a resolver, la mayoría de este ecosistema que se ha propuesto, tiene herramientas que permiten el trabajo virtual, como el trabajo analógico (en papel); pues se pueden imprimir los contenidos y los ejercicios para el estudio.

Para recapitular, se aprecia que la mediación pedagógica es indispensable para organizar las acciones, recursos, comunicación y evaluación, con el fin de promover el proceso de aprendizaje y traspasar el modelo tradicional de la persona docente como centro del conocimiento a un facilitador con una serie de insumos que permita la adaptación de los recursos, actividades y evaluación para las diferentes poblaciones.

Así pues, plantear propuestas que impliquen el uso de estrategias y técnicas didácticas apropiadas a una población estudiantil y acordes al contenido para ser aplicadas en el proceso de aprendizaje, se acompaña con el conocimiento de herramientas, estrategias y técnicas.

Una persona docente responsable, que planifica, es creativo, conoce la pedagogía, la didáctica y las diversas estrategias educativas, habrá recorrido parte del camino en un nuevo planteamiento didáctico, apoyado con las TD que exigen el contexto actual de distanciamiento social. Finalmente, el rol de la persona docente se debe revalorizar, pues tiene el reto de asumir su formación en el uso de las TD, guiar el proceso educativo, investigar y seleccionar los recursos, elaborar los contenidos y siempre analizar los objetivos e indicadores, que la persona estudiante alcanzará.

REFERENCIAS

- Educación en tiempos de pandemia. (4 agosto 2020). *El Financiero*. Recuperado de <https://www.elfinancierocr.com/opinion/editorial-educacion-en-tiempos-de-pandemia/RJUVH3CVGJH5ZLTYEJIG24MRAI/story/>
- Editorial: *Educación en tiempos de pandemia*. (4 agosto 2020). *El Financiero*. Sección Opinión. Recuperado de: <https://www.elfinancierocr.com/opinion/editorial-educacion-en-tiempos-de-pandemia/RJUVH3CVGJH5ZLTYEJIG24MRAI/story/>
- León, J. y Gómez, S. (18 de agosto 2020). ¿Cómo ha sido el contacto entre docentes y estudiantes en la nueva modalidad de clases a distancia? *Programa Estado de la Nación*. Recuperado de: <https://estadonacion.or.cr/como-ha-sido-el-contacto-entre-docentes-y-estudiantes-en-la-nueva-modalidad-de-clases-a-distancia/>
- Murillo, E. (14 de julio 2020). Sin computadora ni conexión, más de 500 mil estudiantes aprenden virtualmente con fotocopias. *Crhoy.com*. Recuperado de: <https://www.crhoy.com/tecnologia/sin-computadora-ni-conexion-mas-de-500-mil-estudiantes-aprenden-virtualmente-con-fotocopias/>
- Programa Estado de la Nación (2019). Estado de la Educación Costarricense. Recuperado de: <https://www.estadonacion.or.cr/educacion2017/assets/ee6-informe-completo.pdf>
- Román, I. & Lentini, V. (21 julio 2020). Brecha digital y desigualdades territoriales afectan acceso a la educación. *Programa Estado de la Nación*. Recuperado de: <https://estadonacion.or.cr/brecha-digital-y-desigualdades-territoriales-afectan-acceso-a-la-educacion/>
- UNESCO. (2014). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>
- Viñals, A. y Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2),103-114. [fecha de Consulta 10 de Setiembre de 2020]. ISSN: 0213-8646. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274/27447325008>



Encontrando las pistas con Wallame®*

Myriam Andrea Perdomo Yate

Descripción

Wallame® es una aplicación gratuita de realidad aumentada para dispositivos móviles o tabletas. Esta aplicación permite tomar fotografías de lugares y objetos, con los cuales se construye un recorrido o ruta. A cada fotografía se le asigna una imagen o texto que se convertirá en una pista a buscar en esos objetos o lugares fotografiados a lo largo del recorrido planeado, así se mezcla la realidad y la virtualidad.

Ese recorrido mediante el uso de fotografías con pistas puede servir a la persona docente para construir actividades de aprendizaje en diferentes niveles y asignaturas.

Según Blázquez (2017) La aplicación WallaMe®:

(IOS® o Android®), se centra en establecer mensajes en lugares georreferenciados, su manejo es muy sencillo y se pueden descubrir mensajes y realizarlos. A modo de Yincana puede resultar de gran utilidad en el aprendizaje. Tiene plantillas y permite dibujar sobre las imágenes capturadas, así como la inserción de comentarios (p. 16).

Se puede utilizar en actividades con el estudiantado donde recorran diferentes espacios y utilicen la realidad aumentada que brinda la aplicación, para ocultar a simple vista en diferentes ambientes accesibles al estudiantado, algún tema o temas de la asignatura que se está trabajando en el momento.

Por lo anterior, no solo se habla de trabajar en el aula, sino en otros espacios de interacción, creando así, rutas de aprendizajes que en un principio generará la persona docente; pues con la práctica puede ser muy útil para que el estudiantado sea el protagonista en la clase, ampliando los conocimientos, habilidades y destrezas de una manera interesante, motivadora, creativa y colaborativa, saliéndose de lo tradicional.

Para más detalles sobre utilización de WallaMe®, puede dirigirse al siguiente link:

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

Dimensión/habilidad que se pretende desarrollar

Se pretende desarrollar la dimensión de “Herramientas para integrarse al mundo”, específicamente en la habilidad de “Habilidad para entender y analizar las tecnologías digitales, a fin de crear nuevos productos que puedan compartirse. Lo anterior, basándose en que, por medio de la actividad mencionada, el estudiantado busca información mediante el uso de herramientas digitales de realidad aumentada de forma creativa y productiva, por las cuales posteriormente puede presentar información, organizarla, analizarla y compartirla con los demás.

Materiales y recursos

Requerimientos tecnológicos que debe tener la persona estudiante para poder implementar la actividad:

- Dispositivo móvil con sistema IOS® o Android®.
- Conexión a Internet.
- Descarga de la Aplicación WallaMe®, en dispositivo móvil, ya sea en celular o Tablet, desde el Play Store. Se puede visualizar la instalación de WallaMe®, en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=Fw2fS-LUadg>

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Proceso de ejecución o puesta en práctica

1. Elaboración de la ruta:

Para darse una idea de cómo se puede utilizar y elaborar las pistas y la construcción de la ruta, conviene ver en primera instancia el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=8TFenXvqDfw>

La persona docente utilizará la aplicación para realizar una ruta o elegir lugares en donde se puedan ocultar las pistas.

Para ello, debe haber seleccionado previamente los lugares u objetos de la ruta y las actividades o pistas que asignará. Esas pistas pueden ser actividades diversas, desde ejercicios aritméticos, de lenguaje, diferentes problemáticas por resolver; en fin, lo que la persona docente requiera según el nivel y especialidad.

2. Utilización de la ruta elaborada

Se puede usar en una sesión sincrónica en donde la persona docente interactuará con el grupo e irá siguiendo la ruta que construyó y así buscará las diferentes pistas para que el estudiantado ejecute, desde el lugar donde cada persona se ha conectado, las que fueron emergiendo y a la persona docente le mostraron.

Luego de terminada la última pista, la persona docente conversará con el estudiantado para ver lo aprendido y los retos que representó cada pista y el recorrido. Se pueden efectuar otras actividades que se desprendan de las pistas encontradas.

Otros aspectos importantes para el uso de esta aplicación:

Es importante aclarar que para el uso de esta aplicación se requerirá una Tablet o un teléfono móvil para seguir esas pistas y la ruta.

Una vez realizada esta primera ruta por parte de la persona docente y en niveles más altos (a partir del Segundo Ciclo), se podrá guiar a su estudiantado a bajar la aplicación y elaborar sus propias rutas para usarlas en otra sesión sincrónica.

En el caso de que no se pueda visitar otros sitios para hacer rutas, estas pueden diseñarse dentro de la casa y hacer una lista con turnos para que el estudiantado, según la fecha que le corresponde, presente su ruta y las actividades o pistas que diseñó y el resto del grupo pueda resolverlo mientras el o la estudiante sigue las pistas, dentro de casa. En ese caso, la persona docente asigna un tema y la fecha que cada estudiante utilizará o bien puede hacerse la elección de tema y fecha de forma voluntaria.

Cuando ya sea oportuno salir, pueden hacerse rutas grupales para que otros grupos las puedan seguir, entre otras ideas para explotar la aplicación.

De igual forma, en exposiciones u otras actividades cada estudiante puede incluir esta aplicación como parte de hacer una experiencia participativa con su grupo.



Cómo evaluar su aplicación

Se sugiere evaluar esta actividad por medio de una rúbrica analítica, la cual:

Es un conjunto de orientaciones (indicadores) que describen diferentes niveles del desempeño de los estudiantes y se usan para evaluar las actuaciones o los trabajos realizados por ellos. Es necesario que los indicadores sean fácilmente observables, estén planteados en términos positivos, sean relevantes, tengan lenguaje preciso y den una sola opción de interpretación (MEP, 2015, p. 60).

Los instrumentos de evaluación deben contener encabezado e instrucciones claras y realizarse en una tabla o cuadro.

Ejemplo:

Tabla 4
Ejemplo de instrumento evaluación
Encabezado

Instrucciones

Indicadores	Criterios		
	Excelente	Muy bueno	En proceso

Fuente: elaboración propia.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

Blázquez, A. (2017). *Realidad Aumentada en Educación*. Madrid, España. Recuperada de http://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada__Educacion.pdf

Gómez, J. (Productora). (2018). *Instalación y uso de Wallame*. [Vídeo]. México. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Fw2fS-LUadg>

Ministerio de Educación Pública. (2015). *Guía Docente del Programa de Estudio Educación Preescolar*. San José. Núñez, E. (Productor). (2019). *WallaMe Vídeos y Aprendizajes*. [Vídeo]. Chile. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=BxsHcuTEjsw>

Palominos, J. (Productor). (2018). *WallaMe Herramienta Educativa*. [Vídeo]. Chile. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8TFenXvqDfw>



Genial.ly® para desarrollar actividades en gamificación con contenidos interactivos en temáticas diversas*

Hellen Gómez Mendoza

Descripción

El propósito de esta herramienta es crear contenidos interactivos para disciplinas variadas; por lo tanto, puede ser usada en el área educativa para desarrollar, por ejemplo: juegos, quices o actividades en donde se pueda efectuar interacción mediante juegos.

Genial.ly® propicia la realización de actividades de forma intuitiva y ágil que ella misma ofrece, con recursos tan diversos como: videos, mapas, material didáctico, posters, entre otros. Las actividades que se generan permitirán al estudiantado interactuar con juegos con contenidos temáticos para repasar, introducir o motivar temas, así como para desarrollarlos o evaluarlos. Estos juegos pueden ser adaptados de acuerdo con el nivel del grupo a cargo y el campo de saber de la asignatura que se desarrolla.

Una vez que la persona docente haya explorado esta plataforma y haya decidido la actividad que desea realizar, debe contar con el material o contenido necesario para elaborar la actividad en el espacio sugerido para ello dentro de la misma Genial.ly®.

Es importante anotar que hay contenido y espacio gratuito y, en ese caso, se envía el enlace al estudiantado. Hay una plataforma de pago que cuenta con mayores recursos aún.

Además, para poder utilizar la plataforma debe previamente registrarse como persona usuaria.

Dimensión/habilidad que se pretende desarrollar

Dimensión. Maneras de pensar

Aprender a aprender: resolución de problemas, capacidad de conocer, organizar y autorregular el propio proceso de aprendizaje. Al enfrentarse a un reto de un juego, ya sea individual o grupal en relación con contenidos determinados, enfrenta al estudiantado a escenarios en los cuales requiere pensar y resolver rápidamente la situación que afronta.

Dimensión. Formas de comunicarse con otros

Colaboración: habilidad de trabajar de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común, de tal manera que se articulan los esfuerzos propios con los de los demás.

En esta actividad se requiere colaboración y apoyo mutuo para el logro de los objetivos o metas propuestas, ya sea a nivel individual o grupal.

Dimensión. Herramientas para integrarse al mundo

Habilidad. Manejo de la información: habilidad para acceder a la información de forma eficiente, evaluarla de manera crítica y utilizarla de forma creativa y precisa

El estudiantado requiere tener a mano la información o conocerla para resolver lo más eficazmente posible los retos que se le presentan en cada parte del juego.

* Las aplicaciones digitales sugeridas en esta actividad fueron propuestas por la persona autora y en la mayoría de los casos son de libre acceso.



Materiales y recursos

De acuerdo con lo que se desee trabajar puede ser material diverso como:

- Imágenes
- Oraciones, rimas, cuentos
- Frases
- Micrófono
- Audífonos
- Computadora
- Celular
- Tablet
- Otros según sea el caso

Proceso de ejecución o puesta en práctica

A. Diseño paso a paso del juego:

Para crear un juego en esta plataforma, debe ingresarse a su página principal (la primera vez, debe inscribirse): <https://app.genial.ly/>

De ahí se dará clic en el enlace “crear genial.ly” y en el buscador colocar las palabras que identifiquen el juego, por ejemplo “gamificación memoria”, entonces aparecerán juegos de memoria ya elaborados (o el tipo de juego que se escoja). Se da clic sobre el juego que se elija de las opciones que aparecieron y entonces surgirá una nueva pantalla con el juego seleccionado. Hay que buscar el recuadro que dice “usar esta plantilla” y al dar clic sobre este aparecerá otra pantalla con el juego en donde se podrán ir sustituyendo las leyendas, imágenes y enlaces paso a paso para construir el juego tal y como la persona docente lo pensó.

Con anticipación, la persona docente debe buscar imágenes y tenerlas en su computador; para usarlas cuando sea necesario. También pueden incluirse en el juego desde la fuente original (es decir, sin haberlas bajado previamente a la computadora).

Para más detalles, puede observarse paso a paso la elaboración de un juego sobre la base de otro en este tutorial.

<https://www.youtube.com/watch?v=ScTvIDHAK7g>

Hay más juegos que se pueden elaborar como “palabra secreta”, “juego de la oca” y otros. Cada uno de estos juegos se pueden encontrar en Genial.ly® al colocar la palabra “gamificación” en el cuadro de búsqueda de la plataforma. Todos los juegos son interactivos.

Por ejemplo, es posible utilizar el juego de memoria para reconocer el sonido inicial, final de los objetos, animales, medios de transporte o instrumentos musicales que tienen igual sonido según la temática elegida.

Figura 15
Ejemplos de actividades de la plataforma



Fuente: Genial.ly.com



Otra opción es utilizar es el Juego de la Oca para que, conforme el estudiantado, vaya adivinando la respuesta al darle las pistas avance, según el contenido deseado para trabajar.

Figura 16
Ejemplos de actividades de la plataforma



Fuente: Genial.ly.com

Proceso de ejecución o puesta en práctica

Estos son algunos ejemplos, pero hay más juegos y actividades diversas que se pueden utilizar. Todos ellos pueden diseñarse con contenidos de mayor profundidad, según la habilidad que se requiera. También se pueden incluir audios o videos de acuerdo con la necesidad.

Una vez concluida la elaboración del juego se genera un enlace que deberá guardarse; pues es el que se envía al estudiantado para que ingrese a jugar.

B. Elaboración de instrucciones

Luego elaborado el juego en Genial.ly®, la persona docente deberá generar las indicaciones de su uso, estas deben desarrollarse lo más claramente posible, paso a paso, lo cual incluye:

- Las instrucciones del juego en sí (cómo se desarrolla el juego, los roles, las penalizaciones, los puntajes, la duración, entre otros).
- Forma en que se jugará: individual o grupal (y la forma en que se harán los grupos y elegirán los turnos si es del caso).
- Momento de inicio y cierre del juego.
- Temáticas que se utilizarán y contenidos respectivos.
- Otros aspectos que se consideren necesarios para que el juego transcurra sin problemas y fluidamente.

C. Utilización del juego

La persona docente motivará e introducirá la actividad, según la intencionalidad que tenga (ya sea para introducir, desarrollar o evaluar una temática determinada). Esto puede ser en una sesión virtual o por medio de un tablón de anuncios o correo electrónico o de la forma que se considere más eficaz.

Dentro de esa motivación se incluirá la explicación de las indicaciones y un espacio para preguntas y respuestas por parte del estudiantado.

Una vez realizado este proceso, se enviará también las personas estudiantes el enlace en donde podrán encontrar el juego (enlace que se generó cuando se elaboró en Genial.ly®). El estudiantado interactuará con este, de acuerdo con las indicaciones dadas.



Podría ser que el estudiantado tenga acceso en tiempo real con la persona docente para evacuar alguna duda que haya surgido o bien, envíe sus inquietudes de manera asincrónica.

Posteriormente, pueden agruparse de nuevo para conocer sus experiencias al aplicar el juego, escuchar sus anécdotas y hacer un cierre de toda la experiencia o bien, apuntarse a un nuevo reto con el juego. Este nuevo reto puede ser propuesto por el estudiantado.

Otras opciones de aplicación

En niveles superiores hay posibilidad de que el estudiantado desarrolle su propio juego a nivel colaborativo, así que esta es también otra opción en donde un grupo puede elaborar un juego para retar a otro grupo.

Estos juegos se adaptan para cualquier tema y nivel de acuerdo con la necesidad.

Cómo evaluar su aplicación

- De acuerdo con la intencionalidad, nivel y temática, se pueden generar hojas de cotejo para hacer una autoevaluación del desempeño de cada estudiante en relación con el juego.
- También puede hacerse una coevaluación en el caso de que el juego se haya aplicado en grupos.
- En todos estos aspectos siempre tomar en cuenta no solo la asimilación de contenidos; sino elementos de criterios socio-afectivos como: trabajo en equipo, autorregulación (por ejemplo, a la hora de perder puntos u oportunidades), seguimiento de reglas, entre otros.

Fuentes, referencias o enlaces a recursos

ELMFormación. (2020). Creando juegos educativos con Genially mediante la modificación de plantillas. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ScTvlDHAK7g>

Genial.ly. (s.f.). Genial.ly. Recuperado de <https://app.genial.ly/dashboard>

SOBRE LAS PERSONAS AUTORAS

Susan Andrea Arroyo Céspedes

Tutora en la Cátedra de Estimulación del Lenguaje.
Bachillerato en Educación Especial. Licenciatura en
Trastornos de la comunicación oral y escrita.

sarroyo@uned.ac.cr

Gabriela Bejarano Salazar

Encargada de la Cátedra en informática Educativa de la
carrera de Informática Educativa de la Escuela de Ciencias
de la Educación de la Universidad Estatal a Distancia.

Diplomado y Bachiller en Informática Educativa.
Bachiller en Ingeniería en Informática. Licenciada en
Informática con énfasis de sistemas de información.
Máster en Tecnología e Informática Educativa.

abejarano@uned.ac.cr

Viviana Berrocal Carvajal

Encargada de la carrera de Bachillerato y Licenciatura en
Informática Educativa de la Escuela de Ciencias
de la Educación de la Universidad Estatal a Distancia.

Doctora en Tecnología Instruccional y Educación
a Distancia. Máster en Tecnología Educativa.
Licenciada en Ciencias de la Educación
con énfasis en tecnología Educativa.

vberrocal@uned.ac.cr

Jinny Cascante Ramírez

Investigadora del Centro de Investigaciones en Educación.
Bachillerato en Educación Preescolar. Maestría en Literatura
Latinoamericana. Doctorado en Educación. Posgrado en
Comunicación y Mercadeo.

jcascante@uned.ac.cr

Xinia Elizabeth Chacón Ballesteros

Productora Académica en el Programa de Aprendizaje
en Línea. Maestría en Tecnología Educativa, Licenciatura
en Informática, Bachillerato en Enseñanza de la
Computación y la Informática.

xchacon@uned.ac.cr>

Hellen Gómez Mendoza

Encargada de la Cátedra de Estimulación de Lenguaje.
Maestría Profesional en Administración Educativa.
Licenciatura en Ciencias de la Educación con énfasis
en docencia en Educación Preescolar Licenciatura en
Administración Educativa. Bachiller en Ciencias de la
Educación con énfasis en Educación Preescolar- Bachiller
en Ciencias de la Educación con énfasis en Educación
General Básica I y II Ciclo

hgomez@uned.ac.cr

Linda Madriz Bermúdez

Actual Directora de la Escuela de Ciencias de la Educación
de la Universidad Estatal a Distancia. Doctora con Mención
en Mediación Pedagógica. Máster en Investigación
Educativa. Profesora de Educación Especial con 30 años
de experiencia en el campo. Profesora universitaria con
más de 20 años de labor docente. Investigadora
y coordinadora de investigaciones. Conferencista
a nivel nacional e internacional.

María del Rocío Mora Fallas

Tutora en la Universidad Estatal a Distancia.
Escuela de Ciencias de la Educación. Licenciada en
Enseñanza de la Matemática. Bachiller
en Estadística. rmoraf@uned.ac.cr

Myriam Andrea Perdomo Yate

Tutora en la Escuela de Ciencias de la Educación,
Cátedra Estimulación y Corrección del Lenguaje. Diplomado
y Bachillerato en Educación Preescolar. Licenciatura
en Educación Preescolar Estimulación y Corrección
del Lenguaje. Maestría en Administración Educativa.

mperdomo@uned.ac.cr

Carmen Magnolia Pérez Lozada.

Tutora Cátedra de Investigación Educativa. Escuela de
Ciencias de la Educación. Magister en Educación con énfasis
en Administración Educativa. Licenciada en Educación
Cívica. Licenciada en Educación con especialidad en Historia
y Geografía. Bachillerato en Ciencias de la Educación
con énfasis en la Enseñanza de los Estudios Sociales
cperezl@uned.ac.cr

SOBRE LAS PERSONAS AUTORAS

Iris Quesada Acuña

Tutora de la Cátedra de Investigación Educativa. Licenciatura en Psicología. Licenciatura en Educación Especial. Licenciatura en Docencia de la Psicología.

iquesada@uned.ac.cr

Gabriela Ramírez Acuña

Tutora de la Cátedra de Estimulación y Corrección del Lenguaje y en la Cátedra de Educación Preescolar. Escuela de Ciencias de la Educación. UNED. Bachillerato en Educación Preescolar. Licenciatura en Ciencias de la Educación con énfasis en Educación Preescolar. Maestría Profesional en Psicopedagogía.

gramirez@uned.ac.cr

Yarith Rivera Sánchez

Encargada de la Maestría Académica en Educación a Distancia y Aprendizaje en Línea de la Universidad Estatal a Distancia. Doctora en Educación. Máster en Evaluación Educativa. Licenciada en Administración Educativa y en Enseñanza General Básica I y II Ciclos. Bachiller en Ciencias de la Educación con énfasis en Enseñanza General Básica I y II Ciclos.

yrivera@uned.ac.cr

Andrea Rojas Vargas

Investigadora en el Centro de Investigaciones Educativas de la Universidad Estatal a Distancia. Profesora de Estudios Sociales y Cívica, Ministerio de Educación Pública. Bachiller en la Enseñanza de los Estudios Sociales, Licenciada en Evaluación educativa, Licenciada en historia. Magíster en Ciencias de la educación con énfasis en Curriculum.

anrojasv@uned.ac.cr

Warner Ruiz Chaves

Máster en Tecnología e Informática Educativa y Magíster en Administración Educativa. Académico del Centro de Investigaciones en Educación, UNED y de la División de Educación para el Trabajo del CIDE, UNA. Se dedica a la docencia en investigación educativa y sus áreas de investigación versan en mediación pedagógica, liderazgo educativo y tecnología aplicada a procesos pedagógicos.

wruiz@uned.ac.cr

Karla Sanabria Brenes

Tutora Cátedra de Investigación Educativa. Escuela de Ciencias de la Educación. Licenciada en Educación General Básica con énfasis en I y II Ciclos.

ksanabria@uned.ac.cr

