



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y  
EDUCACIÓN A DISTANCIA

**SUA**((y))**ED**  
Filosofía / Letras

**PROPUESTA DE UN DISEÑO DIDÁCTICO EN  
ESTRATEGIAS DIGITALES PARA EL  
PROGRAMA CONVIVE CIVILIDAD Y  
CONVIVENCIA UNIVERSITARIA – UNAM.**

**INFORME DE SERVICIO SOCIAL**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA

**CARMEN JHOANNA MARTINEZ HERNANDEZ**

DIRECTORA:

**DRA. GLORIA LISBETH GRATEROL ACEVEDO**

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX. 2023





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice:	
<b>Capítulo 1. La práctica del Servicio social: Programa de Civilidad y Convivencia Universitarias (Convive)</b>	<b>6</b>
1.1 Contexto del servicio social	6
Gráfica 1: Diagrama general de participación de alumnos del programa Convive	13
1.2. Tareas desarrolladas durante mi estancia en el servicio social	15
1.3 Planteamiento del problema y justificación	18
<b>Capítulo 2: Las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) en la educación: Un panorama histórico.</b>	<b>22</b>
2.1 Antecedentes de la educación a distancia y uso de las TIC	23
2.2 Educación presencial y educación a distancia	28
2.3 Innovación educativa ante el uso de la tecnología	31
2.4 Modelos de educación actual	33
2.5 Modalidad en-línea (Online)	34
2.6 La Modalidad Híbrida y el B-learning	36
Representación Gráfica 2: Modalidades educativas actuales	40
Gráfica 3: Modalidades educativas actuales	41
<b>Capítulo 3: Ambientes y enfoques de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) 43</b>	
3.1 Entornos Virtuales de Aprendizaje	44
Tabla 1. Características de las plataformas educativas online	47
3.2 El aprendizaje en ambientes colaborativos	49
3.3 Aprendizaje significativo	54
3.4 Gamificación	58
<b>Capítulo 4: Propuesta del diseño didáctico de un módulo del programa del taller Convive basado en las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)</b>	<b>64</b>
4.1 Sobre el diseño instruccional aspectos generales	64
4.2 Contexto del diseño didáctico del módulo 3 del taller Convive - UNAM	70
4.2.1 Descripción del taller	71
4.2.3 Reflexiones generales sobre el módulo: análisis	75
4.2.4 Consideraciones para la creación del módulo Habilidades sociales a través del uso de las TIC	76
4.2.5 Elaboración de la propuesta	77
4.2.6 Herramientas digitales para la innovación educativa	81
Gráfico 4 Aplicaciones digitales educativas	90

Gráfico 5 Tabla periódica de Apps y plataformas para profesores	91
4.2.7 Diseño de la propuesta	91
<b>Capítulo 5: Conclusiones, reflexiones sobre el rol del pedagogo actualmente y la importancia del conocimiento de nuevas herramientas virtuales.</b>	96
<b>Referencias Bibliográficas</b>	103

## **Introducción general**

El presente trabajo es el resultado de la experiencia al realizar mi servicio social dentro del programa Civilidad y Convivencia Universitarias, Convive en la edición online, derivada del confinamiento vivido por la pandemia de la covid-19. Al ser una experiencia nueva tanto para los coordinadores como los alumnos prestadores de servicio social, se atravesó por un proceso de transición del aula presencial al aula virtual, en la cual se trató de buscar las herramientas ideales para continuar con el programa de una forma virtual y poder realizar las actividades de una forma similar con el apoyo de la tecnología.

Considero que el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), representó un reto para las coordinadoras del programa e incluso para algunos alumnos, pues en su mayoría utilizamos las TIC con fines comunicativos, sin embargo, era indispensable utilizarlos con fines educativos por lo que se apoyaron de distintos profesores con experiencia en el uso de plataformas educativas e incluso en algunos alumnos que conocían el manejo de herramientas digitales.

Al ser la primera edición en la modalidad online, los participantes nos enfrentamos a diversas dificultades durante la instancia como el comunicarnos, interactuar, diseñar material y a trabajar mediante prueba y error todo a través del uso de los medios tecnológicos. En mi caso, al ser estudiante de Pedagogía en la modalidad a distancia, no presenté dificultades para adaptarme, pues durante mi trayectoria en la universidad he trabajado con distintas herramientas, lo que me facilitó identificar los pros y contras, y gracias a ello pude colaborar opinando sobre las tecnologías que mejor se adaptarán a un curso en línea, que debido a la situación se adecuó todo el programa a la modalidad online, rediseñando la metodología de trabajo.

Una de las nuevas tareas dentro del programa, como se verá más adelante, fue el diseño instruccional y didáctico del curso en línea, lo cual considero que fue el trabajo más complejo que se nos asignó, aunque el diseño general fue estructurado por las coordinadoras, los alumnos participamos en un diseño más didáctico de actividades virtuales para esta modalidad. Es una actividad que me agradó y en la cual pude aportar mis conocimientos como pedagoga al diseñar actividades y estrategias de enseñanza, con el apoyo de metodologías y técnicas de aprendizaje obtenidas durante la licenciatura tanto teóricas y prácticas al cursar en la modalidad a distancia y también las que he obtenido a través de la experiencia dentro de mi entorno laboral, y en el cual basaré mi informe pues como hemos observado y experimentado, los cursos y educación en línea han cobrado fuerza e importancia dentro del contexto actual.

Hoy en día aprender a relacionar la educación con la tecnología es una herramienta muy útil siempre y cuando se haga un uso adecuado. Resulta complicado llevar en su totalidad la educación del aula presencial al aula virtual, hablando de la forma tradicional de enseñar y aprender, pero no por eso un curso virtual deja de ser atractivo como lo piensan algunos alumnos, ya que esta combina los contenidos habituales con el uso de recursos multimedia para obtener un aprendizaje exitoso y efectivo sea cual sea el nivel y la temática.

El uso de las TIC nos brinda la oportunidad de abrir un nuevo panorama educativo, la tecnología no debe presentarse como una dificultad tanto para profesores y estudiantes, si bien debido a la situación del confinamiento, derivado de la covid-19, se hizo necesaria, también es cierto que ha existido desde ya hace varios años y día a día se actualiza. Las nuevas generaciones están acostumbradas a utilizar los medios tecnológicos por lo que resulta interesante e importante el poder combinar la educación con el uso de las TIC de una forma lúdica, interactiva y productiva.

En el presente trabajo se muestra un panorama del Programa Convive en sus ediciones anteriores dentro de un contexto presencial, así como la transición vivida al aula virtual. También se exponen los componentes y metodologías que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad online como lo es el aprendizaje colaborativo, aprendizaje significativo, gamificación, el uso de las TIC y su inclusión dentro del diseño instruccional.

Finalmente se describen algunas herramientas digitales que pueden ser utilizadas dentro de la innovación educativa mediante el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, con la finalidad de hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera lúdica, interactiva y significativa. Existe una gran cantidad de aplicaciones y páginas web que pueden ser utilizadas de manera didáctica dentro de la educación tanto para comunicarnos, presentar contenidos, elaboración de material y evaluación de los conocimientos.

La finalidad del informe es despertar el sentido crítico sobre el uso de las TIC y las herramientas digitales para poder integrarlas dentro de un diseño didáctico en un curso en línea y tanto docentes como alumnos sean capaces de aplicarlas para transmitir el conocimiento, potencializar el aprendizaje, desarrollar nuevas habilidades y sobre todo adaptarse a la nueva era digital mediante la innovación tecnológica.

## **Capítulo 1. La práctica del Servicio social: Programa de Civildad y Convivencia Universitarias (Convive)**

### **1.1 Contexto del servicio social**

Actualmente, presenciamos una creciente violencia en los ámbitos en que nos desarrollamos, social, laboral y escolar lo que genera una gran inseguridad, baja autoestima, individualismo, injusticias y demás conflictos sociales que afectan la convivencia. En las aulas de bachillerato y universidades podría pensarse que la violencia ha sido erradicada, sin embargo, es más común de lo que pensamos, esta se presenta en forma de acoso, discriminación, bullying, violencia física, psicológica, y violación de derechos, “Dichas prácticas, muchas veces, se observan como parte de la convivencia diaria y dejan de advertirse como no éticas; es decir, se normalizan”, (Cabrera, Gómez, 2019, p.301), un ejemplo son las burlas, agresiones físicas, no respetar los derechos humanos y no saber solucionar problemas de forma pacífica, que, aunque parecieran comportamientos normales que lamentablemente nos hemos acostumbrado a ver, son muestras de violencia y maltrato hacia los demás, por lo que resulta indispensable fomentar la convivencia civilizada entre los alumnos a través de una formación ética

Con la implementación del Programa de Civildad y Convivencia Universitarias, Convive se ha logrado promover los valores que en ocasiones se han perdido, así como la sana convivencia desde un marco de civildad y el desarrollo de habilidades sociales, pues hoy en día aprender a respetar, escuchar y a expresarse resultan indispensable en la formación de relaciones sociales, el aprender a solucionar conflictos de una manera pacífica, respetar los derechos y cumplir con las obligaciones son parte esencial para construir una sociedad no violenta y respetuosa.

La violencia escolar es una realidad que en algún momento hemos experimentado o sido testigos, es un fenómeno social que debe ser atacado desde la perspectiva educativa, donde docentes, directivos y estudiantes sean partícipes y generen estrategias para combatirla. La exclusión social, el maltrato físico, verbal y psicológico son las principales formas de violencia que se encuentran en el nivel medio superior, se puede atribuir estos comportamientos a la falta de competencias cívicas y éticas entre los estudiantes de bachillerato y universidad, pues asignaturas como formación cívica y ética se han quedado en la educación básica y los estudiantes de nivel superior suelen carecer de valores y actitudes que coadyuven a una sana convivencia.

La primera Encuesta Nacional de Exclusión, Intolerancia y Violencia en escuelas públicas de Educación Media Superior 2008 (SEP, 2008, p. 8) arroja que entre un

20% y 40% de alumnos ha sufrido abusos de sus compañeros como insultos, apodosos ofensivos, los ignoran, hablan mal de ellos e incluso les esconden o roban sus pertenencias, esto trae consigo graves consecuencias como un alto nivel de depresión y estrés a los afectados y en casos extremos los estudiantes llegan a sentir o pensar que no vale la pena vivir o intentan quitarle la vida a quienes los victimizan.

Estas situaciones reflejan que los valores sociales se han debilitado en la educación media y superior además de que no se cuenta con una cultura de respeto como podría pensarse, pues aún en este nivel no existe una convivencia civilizada en la cual se respeten los derechos humanos, se acepten las diferencias de cultura, género, ideología y condiciones físicas:

Se requiere asumir actitudes empáticas y tolerantes, basadas en la reflexión y la aceptación de la diversidad; desarrollar habilidades sociales como la empatía, la comunicación asertiva y la argumentación; además de adoptar valores sociales como la solidaridad, la equidad y la democracia como forma de vida, entre otros. (Moreno, Cárdenas. 2012, p.305).

Estas serían algunas de las razones, por los cuales surgió la necesidad de crear un taller de reflexión donde los jóvenes aprendan conductas éticas que les permita convivir entre iguales de manera civilizada.

La Dirección General de Orientación y Atención Educativa UNAM (DGOAE) en conjunto con las coordinadoras, iniciaron el programa Convive en el año 2013, a cargo de la Doctora Gabriela Cabrera López, Coordinadora General del Programa Multidisciplinario de Servicio Social "Civilidad y Convivencia universitarias", la Licenciada Patricia Gómez Esqueda, Coordinadora académica y la Maestra Patricia Cuevas Casillas, Coordinadora de Logística.

El programa Convive se creó con el objetivo de "Conformar un equipo multidisciplinario de estudiantes de licenciatura de la UNAM, avocado a promover la Convivencia civilizada en la comunidad universitaria, mediante la impartición y evaluación de talleres sobre civilidad y Convivencia a estudiantes de bachillerato" (Cabrera, Gómez, y Cuevas, p. 2019). Este programa tiene como propósito que los estudiantes de bachillerato pertenecientes a la UNAM reflexionen sobre la importancia de aprender a convivir en un marco de civilidad universitaria, en un ambiente libre de violencia y a través de una convivencia solidaria centrado en el desarrollo de habilidades sociales, erradicación del maltrato y acoso escolar, promoviendo la conciliación pacífica de conflictos así como impulsando el compromiso de una sociedad responsable y respetuosa en el entorno social y natural.



De acuerdo a los resultados obtenidos en los cuestionarios diagnósticos realizados por las coordinadoras del programa Convive a estudiantes de bachillerato de la UNAM, pertenecientes a la generación 2019, evidenciaron comportamientos negativos y violencia cotidiana que los alumnos manifiestan dentro del entorno escolar.

Entre los principales resultados, presentados por las coordinadoras Cabrera, Gómez y Cuevas (2020, p.21), se encuentran:

- Las estudiantes mujeres muestran mayor tendencia a presentar actitudes y comportamientos éticos y cívicos que los estudiantes hombres.
- Los estudiantes hombres muestran mayor tendencia a presentar comportamientos y actitudes de violencia normalizada, que las estudiantes mujeres.
- Los estudiantes de mayor rendimiento académico muestran mayor tendencia a presentar actitudes y comportamientos éticos y cívicos que los estudiantes de menor rendimiento académico.
- Los estudiantes de menor rendimiento académico muestran mayor tendencia a presentar comportamientos y actitudes de violencia normalizada, que los estudiantes de mayor rendimiento académico.

De acuerdo con lo que mencionan Cabrera, G., Gómez, P. (2013) con el fin de atender estas problemáticas, el programa Civilidad y Convivencia Universitarias, se enfoca en los siguientes módulos temáticos, en los que se plantean las metas para formar una convivencia sana en el entorno escolar:

Tema 1: Identidad universitaria: valores sociales, derechos y deberes de los estudiantes: Te reconoces como un estudiante de la UNAM que asume actitudes y comportamientos basados en valores sociales (cívicos y éticos), con derechos y obligaciones para con la comunidad universitaria y la Institución.

Tema 2: Convivencia civilizada: derechos humanos, violencia y normas de Convivencia: Convives respetando y aceptando las formas de pensar, sentir y comportarse de los miembros y grupos de la comunidad universitaria cuya expresión es diferente a la tuya, en un ambiente de civilidad.

Tema 3: Habilidades sociales para la Convivencia: Prácticas habilidades sociales en tus relaciones personales de forma cotidiana.

Tema 4: Acoso escolar en aulas universitarias: Identificas, previenes y sabes cómo actuar ante situaciones de maltrato y abuso dentro del entorno escolar.

Tema 5: Conciliación no violenta de conflictos: Buscas resolver los conflictos cotidianos asumiendo una postura empática, respetuosa y autónoma; comprendiendo la situación y los intereses de sus protagonistas.

Tema 6: Responsabilidad y compromiso social con los entornos social y natural: Comprendes que los problemas sociales son responsabilidad de todas y todos, por lo que su solución requiere del compromiso y participación social basada en el principio ético de la solidaridad.<sup>1</sup>

El programa Convive convoca a 28 estudiantes o egresados a participar como prestadores de servicio social, practicantes o voluntarios de las carreras de Psicología, Pedagogía, Derecho, Sociología, Filosofía, Ciencias de la Comunicación, Administración, Contaduría, Trabajo social y Letras clásicas con la finalidad de crear un equipo multidisciplinario, esto es con integrantes de las diferentes licenciaturas que se mencionan, pues dentro de los temas tratados en el programa pueden aportar información extra de acuerdo con su formación académica.

La convocatoria es realizada por la Dirección General de Orientación y Atención Educativa (DGOAE) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) cada año a través de su página oficial, redes sociales y la página de programas de servicio social, Sistema de Información Automatizada de Servicio Social (SIASS) los participantes son seleccionados mediante entrevistas individuales y de acuerdo con el perfil necesitado, por mencionar algunas, ser una persona proactiva, autodidacta, comprometida, responsable, participativa y dispuesta.

La convocatoria cada año es lanzada en los meses de marzo y abril, para iniciar con la capacitación el mes de junio, posteriormente el desarrollo del taller se lleva a cabo a partir de agosto para finalizar en el mes de diciembre. Como alumna de Pedagogía, tuve la fortuna de ser seleccionada para el programa, de acuerdo con mi perfil y mi experiencia puedo aportar conocimientos sobre trabajo grupal, clasificación y diseño de materiales audiovisuales, uso de TIC, planificación didáctica y diseño de técnicas y estrategias de enseñanza-aprendizaje.

A lo largo de estos años el programa ha generado resultados favorables y positivos en los participantes, tanto en los facilitadores encargados de impartir el taller (alumnos prestadores de servicio social), como en los estudiantes de bachillerato a quienes se les imparte el taller.

De acuerdo con la evaluación cualitativa realizada por la coordinación del programa, Cabrera, Gómez, y Cuevas (2019, p.22) sobre la experiencia de los participantes se

---

<sup>1</sup> Estas temáticas las estamos tomando textualmente del manual para el alumno Con-vive Cabrera, G. y Gómez, P. (2013)

arrojan resultados que permiten afirmar que los estudiantes de licenciatura muestran:

- Mayor sensibilidad hacia el cambio de actitudes y comportamientos.
- Mayor compromiso y conciencia de corresponsabilidad social.
- Alto grado de satisfacción por sus logros personales en el desarrollo de habilidades sociales: comunicación, liderazgo, trabajo cooperativo y gestión.
- Desarrollo de habilidades docentes.
- Disposición a la promoción activa de los derechos sociales y rechazo a todo tipo de violencia directa.
- Disposición a participar activamente en el impulso y realización de proyectos orientados al bienestar de la comunidad.

En cuanto a los alumnos de bachillerato, de acuerdo con la evaluación realizada en la edición de los talleres 2013-2018 (Cabrera, Gómez, y Cuevas, 2019, p.21) se reflejó que:

- La mayoría (60%) de los estudiantes de bachillerato de las muestras anuales tienden a mostrarse más éticos y cívicos que violentos.
- Los talleres son un tipo de intervención psicopedagógica adecuada para concientizar a los estudiantes de bachillerato.
- Los facilitadores de licenciatura son un recurso adecuado por identificación que surge entre ellos y los estudiantes de bachillerato debido a la edad cercana.
- Los estudiantes narran reflexiones y acciones posteriores al taller que reflejan cambios hacia una mayor eticidad y civilidad en su convivencia.

Una vez que son seleccionados los 28 alumnos, se lleva a cabo la capacitación de los estudiantes, que está a cargo de las coordinadoras del programa y se lleva a cabo durante 4 semanas, 4 horas diarias. El curso sobre Civilidad y Convivencia Universitarias pretende la formación de facilitadores, el cual brinda la oportunidad de poner en práctica las competencias psicopedagógicas adquiridas durante la carrera o en la actividad profesional con la finalidad de compartir saberes y experiencias durante un trabajo en equipo multidisciplinario, es decir, que trabajan en conjunto alumnos de distintas carreras con lo que se pretende enriquecer el conocimiento en los diferentes ámbitos que contribuyan a mejorar y promover la sana convivencia en las aulas de educación media superior desde dos perspectivas conceptuales, la educación emocional y el conocimiento y respeto de los derechos humanos.

El rol de los alumnos prestadores de servicio social, prácticas profesionales o voluntarios al terminar el curso es el de facilitadores de información a través de una estructura comunicativo-dialógica, en la cual se establece un diálogo constante entre las autoras, los facilitadores y los alumnos de bachillerato, “Con el propósito educativo de estrechar la vinculación entre las personas con el discurso, favoreciendo no solo mantener la atención sino crear espacios reflexivos, críticos y significativos, con apoyo de la estrategia vivencial y contextualizada” (Cabrera y Gómez, 2013, p.11) con la finalidad de construir los conocimientos necesarios que coadyuven a una sociedad con valores éticos y sin violencia.

El desarrollo de habilidades sociales, conocer los derechos humanos y universitarios, así como aprender a comunicarnos y a resolver conflictos de una manera pacífica, son parte de los contenidos del taller y que los jóvenes universitarios conocerán durante capacitación para después llevarlos a la práctica con los alumnos de bachillerato a través de conferencias presenciales, videoconferencias, cursos en línea, actividades lúdicas entre otras formas útiles para llegar a los jóvenes y con ello promover una convivencia civilizada.

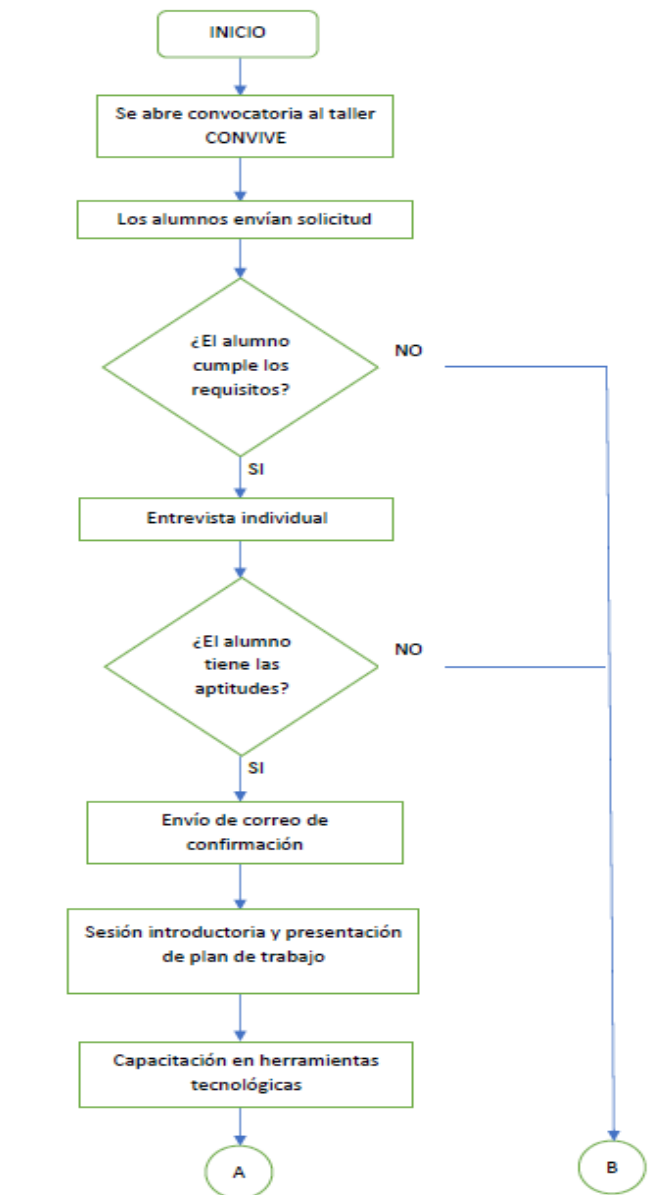
Posteriormente los facilitadores se encargan de crear espacios críticos y reflexivos en el contexto escolar con una “Estrategia vivencial y contextualizada” (Cabrera y Gómez, 2013, p.11) que permite aprender y conocer el entorno socio-cultural del contexto inmediato donde vivimos y convivimos, apoyados del socio-constructivismo se encargan de construir los conocimientos de civilidad y convivencia a través de la práctica reflexiva en situaciones del contexto escolar. La enseñanza está orientada al desarrollo de competencias cívicas y éticas, así como habilidades sociales que permitan utilizar los conocimientos adquiridos a lo largo del taller, en la escuela y en la vida cotidiana de una forma eficaz e integrada que permita la convivencia civilizada en el entorno escolar.

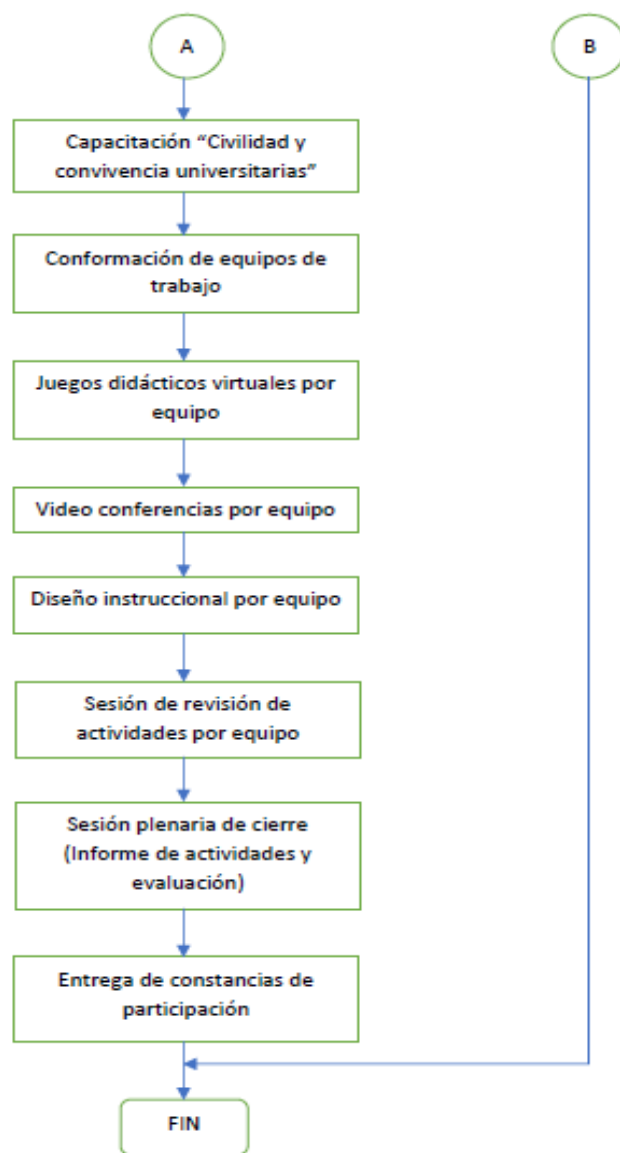
El taller está dirigido a estudiantes de la Escuela Nacional Preparatoria (ENP) y del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH), donde se realiza el taller y se obtienen encuestas y cuestionarios pre-post para el taller Convive con lo que se generan los datos estadísticos y evaluativos del programa. El enfoque metodológico que sigue es participativo vivencial por lo que se adecuan los contenidos de acuerdo con la edad de los participantes, los facilitadores a su vez “Son un grupo de referencia para los estudiantes de bachillerato con los que se identifican fácilmente y apoyan su propio desarrollo personal y escolar.” (G. Cabrera, et. al., 2019, p. 11), incluyendo temas de interés y experiencias sobre el contexto actual, lo que genera mayor empatía dentro del programa.

Como facilitadores, se asignan las siguientes actividades:

- Analizar la documentación del marco teórico y conceptual del taller Convive brindado de manera digital y en dos manuales (manual del facilitador y manual del alumno) que son proporcionados por la DGOAE.
- Planear actividades lúdicas que promuevan la integración entre los participantes, así como generar un ambiente de convivencia, libre de violencia a través de la promoción de valores humanos y educación socioemocional que favorezcan, mejoren y modifiquen las normas de convivencia en las aulas universitarias.
- Seleccionar y analizar la información complementaria que sea actualizada y útil a jóvenes de educación media superior sobre las diferentes temáticas del taller.
- Planificar y realizar conferencias que tengan como objetivo sensibilizar e informar a los jóvenes sobre situaciones dentro del contexto escolar, pero que también pueden aplicar en su vida cotidiana y futura.

**Gráfica 1: Diagrama general de participación de alumnos del programa Convive**





Fuente: Elaboración propia (2021)

## **1.2. Tareas desarrolladas durante mi estancia en el servicio social**

Desde que el programa inició, en el año 2013, las conferencias se han realizado en preparatorias de la UNAM de manera presencial en horarios escolares. En la edición del taller Convive 2020, debido a la contingencia provocada por la covid-19, ha sido imposible poder llevar estas pláticas y talleres a los jóvenes de manera física, sin embargo, gracias a la tecnología, la coordinación del programa ha buscado alternativas para continuar con este valioso proyecto, marcando una perspectiva que permita “Promover la difusión de videoconferencias [...]Ofrecer una versión a distancia/en línea para facilitadores” (Cabrera, Gómez, y Cuevas, 2020, p.24).

En esta edición el propósito sigue siendo el mismo, sin embargo, la forma de tomar la capacitación, crear el material y toda la comunicación entre los facilitadores con la coordinación ha sido en la modalidad online, esto es, de manera virtual donde tanto las autoras como los facilitadores han hecho uso de la tecnología. Considero que esto le ha dado un giro al taller, se han implementado nuevas herramientas tecnológicas y diseño actividades virtuales, pero siempre con la finalidad de cumplir los objetivos de continuar con el taller y promover una convivencia civilizada. Es por eso que este año, además de contar con una capacitación teórica-conceptual sobre temas cívicos y éticos, los facilitadores, e incluso las coordinadoras del programa, hemos recibido capacitaciones sobre el uso de las TIC con apoyo de profesores de distintas áreas y facultades con mayor experiencia en el uso de plataformas digitales, que si bien algunos ya las manejábamos, había quienes no estaban familiarizados, esto favoreció al taller ya que nos apoyamos unos a otros en el uso de la tecnología para poder cumplir con los distintos proyectos que se plantearon y así poder avanzar hacia el objetivo del taller. Para ello se formaron equipos interdisciplinarios en el que participé de manera directa como parte del equipo de facilitadores para realizar las siguientes actividades:

- Diseñar 2 juegos didácticos virtuales que fortalezcan los temas de civildad universitaria de una manera lúdica.
- Diseñar 2 videoconferencias sobre los temas del taller Convive para poder transmitir a los jóvenes de manera virtual.
- Diseñar un curso virtual que permita compartir información con los alumnos, diseñar y revisar actividades de reforzamiento, así como evaluar los conocimientos desde una plataforma digital.

Como se mencionó, el grupo de facilitadores es multidisciplinario. Dentro del taller es muy valiosa la participación de cada uno, en mi caso como estudiante de pedagogía, considero que pude aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera



al desarrollo de este taller, sobre todo en la planificación, desarrollo y evaluación de actividades y material didáctico.

El proceso y diseño del taller Convive “Se apoya en los principios del socio constructivismo, la psicología cognitiva, el desarrollo de competencias genéricas-cívicas y éticas y las estrategias comunicativo-dialógica y vivencial contextualizada” (Cabrera y Gómez, 2013, p.11) mediante el diseño de ambientes que favorecen la construcción del conocimiento a través de la exploración, indagación, reflexión e incorporación de nuevos conocimientos a los conocimientos adquiridos previamente, lo que permitirá el desarrollo de habilidades y proporcionará herramientas intelectuales a los educandos para que sean capaces de adquirir y aplicar a la vida presente y futura dentro del contexto actual.

De acuerdo con la corriente socio constructivista, se pretende que los alumnos tengan una participación activa en el proceso y por lo tanto construyan su propio aprendizaje teórico, técnico y metodológico como protagonistas en la construcción de su propio conocimiento y a su vez tomando en cuenta la interacción con los otros, como lo mencionan los autores Bilbao, Perea y Pogré (2019) que propicia que el conocimiento y el aprendizaje se transforme, esto se refiere a la dimensión social:

[...] Que entiende que, si bien parte de la construcción del conocimiento se produce en el interior del individuo, no puede desligarse de la interacción social, se trata de un proceso de creación y transferencia de lo externo a lo interno, de lo social hacia lo psicológico (Bilbao, Perea y Pogré, 2019, párr.5)

La construcción de conocimientos propuestos se facilita a través de un ambiente de aprendizaje que de acuerdo con Mergel (1998, p.23):

- Proporcione múltiples representaciones de la realidad – evite sobre simplificaciones de la instrucción por la representación de la complejidad natural del mundo.
- Realice actividades reales auténticas – que estén contextualizadas.
- Proporcione un mundo real, ambientes de aprendizaje basados en casos, en lugar de instrucciones secuenciales predeterminadas.
- Refuerce la práctica de reflexión.
- Faculte contextos – y contenidos- conocimientos dependientes de la construcción.
- Soporte la construcción colaborativa de conocimientos a través de la negociación social, no ponga a competir a los estudiantes por el reconocimiento.

Una de las tareas que se nos asignaron como facilitadores es realizar un diseño o planeación didáctica sobre todos los temas que conforman el taller de Civildad y Convivencia para posteriormente poder armar un curso virtual completo y que la siguiente generación pueda tomar como guía y así continuar con el propósito del taller. El diseño instruccional completo es realizado en equipos de 5 integrantes y a cada equipo se le es asignado un tema para desarrollar, dentro del diseño debemos tomar en cuenta las necesidades, habilidades y herramientas con las que contamos dentro del contexto actual, en especial durante la etapa de confinamiento, la base la desarrollaron las coordinadoras y un diseñador instruccional.

Es por eso que los facilitadores tuvimos la tarea de diseñar el curso haciendo uso de las TIC, a su vez planificar actividades lúdicas que permitan que los alumnos a quienes se les impartirá el curso obtengan un aprendizaje significativo a través de los diferentes recursos virtuales, apoyados de la gamificación, el aprendizaje colaborativo y la creación de un ambiente virtual que genere una experiencia positiva en los alumnos y les permita adquirir los conocimientos aún a la distancia.

Mi participación de manera puntual en el servicio social se basó específicamente en la elaboración de una parte del diseño instruccional, solamente el módulo 03, que como comentamos, el diseño en general fue elaborado por los facilitadores en conjunto. De tal manera que, la propuesta que presento para este informe consiste en realizar el diseño didáctico del tema 3 para incluirlo al diseño instruccional de todo el curso. Lo que conlleva a revisar, analizar e incorporar a dicho módulo un enfoque de modalidad virtual, utilizando estrategias y herramientas tecnológicas que no fueron consideradas en su diseño inicial.

El diseño instruccional y didáctico es un pilar muy importante para la siguiente edición del taller Convive, será la base del programa educativo a distancia o en la modalidad en línea por lo que debe realizarse minuciosamente. El diseño instruccional permitirá planificar el proceso educativo, es un boceto que establece dónde, cuándo, cómo, con qué y para que se llevará a cabo la instrucción. En la modalidad online, junto con el diseño didáctico, permiten seleccionar las herramientas adecuadas de acuerdo con el contenido y las necesidades de aprendizaje de los alumnos, pues se tiene la oportunidad de incluir las nuevas tecnologías de la información y comunicación y herramientas educativas que ofrece la web, así como la gamificación que como se ha visto es una estrategia funcional para implementar el aprendizaje, motivación y actividad de los participantes.

El diseño instruccional debe ser claro y preciso destacando siempre los objetivos de aprendizaje, precisar el contenido y la metodología, y a su vez la actividad tanto del instructor como de los estudiantes. Al ser la guía del curso es importante detallar elementos y aspectos que se requieren para lograr en tiempo y forma las actividades y objetivos planteados.

Considero que, para la realización de esta tarea, como pedagoga pude aportar al diseño del curso en cuanto a la planeación, la preparación y diseño de recursos de aprendizaje, tomando en cuenta estrategias de trabajo colaborativo y gamificación que en el contexto actual son vitales para crear ambientes virtuales de aprendizaje. Al ser un trabajo en equipo y como he venido mencionando, es de carácter multidisciplinario, somos integrantes de diferentes carreras y dentro de la realización del diseño didáctico donde puedo apoyar a mis compañeros estudiantes de distintas áreas.

### **1.3 Planteamiento del problema y justificación**

Anteriormente el taller Convive se había llevado a cabo de manera presencial en preparatorias de la UNAM hasta el año 2019, sin embargo, este año no fue posible realizarlo de la misma forma, pero gracias a la tecnología se han buscado estrategias para continuar con este valioso proyecto que, de acuerdo con los informes, se han obtenido resultados favorables “La mayoría (>60%) de los estudiantes de bachillerato de las muestras anuales tienden a mostrarse más éticos y cívicos que violentos.” (Cabrera, Gómez y Cuevas, 2020, p.21) pues gracias a los talleres se ha logrado concientizar a los estudiantes de bachillerato y contribuir en el desarrollo de conductas positivas que los ayude a convivir de manera civilizada.

En la edición 2020 ha dado un giro con la implementación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) con lo que se pretende continuar con el taller, pero esta vez de manera virtual. Las TIC se han vuelto una herramienta necesaria en la vida cotidiana, pero no solamente tiene el uso de mantener comunicados a las personas, compartir y buscar información, hoy en día pueden ser un instrumento sumamente valioso y eficaz para mejorar, innovar, extender y llevar la educación a otro nivel. “La educación debe hacer frente a los retos que suponen las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir, controlar el saber y acceder al conocimiento.” (Castro, 2007, p.220), pues a medida que la sociedad avanza, la tecnología crece de manera acelerada y es por eso que la educación debe progresar y buscar nuevas oportunidades de desarrollo.

La realización del curso virtual del taller Convive puede ayudar a continuar con el desarrollo del taller en las siguientes ediciones ahora de forma online, por las limitaciones de la contingencia, con ello se logrará brindar la capacitación a futuros facilitadores para que sean capaces de continuar con las conferencias que promuevan y coadyuven a la convivencia civilizada, todo esto de manera virtual.

En esta modalidad virtual es de esperarse que los alumnos obtengan los conocimientos éticos necesarios, así como habilidades útiles para una sana convivencia, pero además de ello, el curso virtual tiene la ventaja de desarrollar habilidades tecnológicas pues los alumnos desarrollarán hábitos de trabajo donde integren la tecnología para innovar el proceso de enseñanza aprendizaje, al mismo tiempo construirán aprendizajes significativos que podrán aplicarlos a la vida diaria.

Gracias a la tecnología el curso podrá tener lugar en diferentes planteles, puede abarcar mayor número de participantes, tanto facilitadores como alumnos lo que lo hará más funcional. La integración del curso virtual se fundamenta en las necesidades de la sociedad actual atendiendo a las nuevas generaciones de la sociedad de la información, que, si bien es un curso dedicado a jóvenes, no se puede dejar a un lado la tecnología.

Cada vez es mayor el número de instituciones y los espacios de formación que utilizan este tipo de herramientas con fines de enseñanza. Esta situación de cambio ha propiciado el nacimiento de modalidades educativas como la formación virtual o e-learning, que basa su forma de interacción en el uso de Internet.” (Díaz, 2010, p.1)

El taller Convive no es la excepción y tanto las coordinadoras, alumnos y todos los que conforman el taller han buscado estrategias, analizado herramientas tecnológicas y hecho valoraciones funcionales sobre el uso de TIC y así tratar de dar solución y seguimiento el diseño al curso sobre civilidad y Convivencia.

Se plantea que en las siguientes ediciones el taller Convive pueda regresar a la forma presencial, sin embargo, las condiciones actuales nos han llevado a una transformación digital con la inclusión de la tecnología en la educación, es una realidad que no podemos dejar atrás ya que la tecnología llegó para quedarse, por lo que el desarrollo del curso virtual o en una modalidad híbrida puede ser funcional en las ediciones futuras con la finalidad de expandir y fortalecer los conocimientos y el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto de los coordinadores hacia los facilitadores, como de los facilitadores hacia los alumnos.

El desarrollo del taller de manera virtual podrá atender a un mayor número de alumnos de educación media y superior, pues al ser un curso en línea facilitará el acceso a aquellos alumnos de bachillerato e incluso de licenciatura que se encuentran en las distintas modalidades, esto con la finalidad de que toda la comunidad UNAM tenga los conocimientos éticos y morales, desarrolle habilidades sociales y de convivencia y que genere un ambiente libre de violencia.

Sin duda, las nuevas generaciones están más familiarizadas con las TIC, sin embargo “Se debe tener presente que acercarse a Internet y encontrar información es una cosa y comprenderla e integrarlas en sus estructuras cognitivas o usarla en

otros contextos es otra cuestión” (Castro, 20017, p.217), los docentes y facilitadores estando a cargo del proceso de enseñanza-aprendizaje deben incluir el uso de las nuevas tecnologías y sacarle ventaja para mejorar la práctica.

Por tanto, desde nuestra perspectiva se debe reflexionar sobre ¿Qué aporta la tecnología a la instancia educativa? ¿Cómo se puede enriquecer su práctica a través del conocimiento tecnológico en el contexto escolar presente? identificar ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que pueden favorecer el aprendizaje de los alumnos de una manera didáctica? ¿Qué estrategias de aprendizaje se pueden implementar en la modalidad online? y ser capaces de desarrollar un curso en línea que cubra la estructura didáctica necesaria para que los alumnos de bachillerato logren obtener los conocimientos acerca de civilidad y convivencia, que puedan aplicar lo aprendido, construir aprendizajes significativos y se puedan evaluar los conocimientos incluso en la modalidad a distancia mediante el uso pedagógico de los recursos tecnológicos.

Para lograr la transición de la modalidad presencial a la modalidad a distancia del programa fue tarea de los facilitadores diseñar las estrategias y actividades de cada uno de los módulos para su ejecución virtual. No obstante, consideramos que la capacitación recibida fue muy general y con poca profundidad, para el conocimiento de quienes no poseen las bases pedagógicas necesarias.

Se cuenta con el apoyo de las coordinadoras y un diseñador curricular, a quienes somos de la carrera de pedagogía considero que no nos ha causado mayor problema planificar actividades para el curso virtual, sin embargo, he notado que alumnos provenientes de otras carreras como derecho, trabajo social, psicología, administración, contaduría y sociología pueden llegar a sentirse desorientados dentro del diseño instruccional.

Por tanto, el presente informe tiene la finalidad de brindar un panorama de la educación en línea, identificar las distintas herramientas tecnológicas que tenemos hoy en día y que se pueden aprovechar para para promover el aprendizaje, describir estrategias de enseñanza-aprendizaje basadas en la gamificación y aprendizaje colaborativo haciendo uso de las TIC que serán de gran utilidad para lograr los objetivos de aprendizaje en las futuras generaciones, y que los alumnos que participen como facilitadores puedan ampliar sus conocimientos pedagógicos e incluso los conocimientos tecnológicos que les permita innovar su participación en el taller quitando las limitaciones, negatividad, inseguridad y desconfianza que suelen generar las TIC, pues se trata de implementarlo de manera responsable y útil que coadyuve a la construcción de nuevos aprendizajes en la comunidad escolar manera responsable, activa, dinámica y constructiva apoyados de estrategias pedagógicas.

## **1.4 Objetivos del informe**

### **Objetivos generales:**

Diseñar una propuesta didáctica que fortalezca las estrategias digitales en la modalidad virtual del programa Convive Civilidad y Convivencia Universitarias de la UNAM con la finalidad de que los facilitadores identifiquen e integren las nuevas tecnologías de la información y comunicación como herramientas educativas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, emplear el trabajo colaborativo y la gamificación como estrategias didácticas con la finalidad de construir aprendizajes significativos en la modalidad en línea.

### **Objetivos específicos**

Valorar el uso de las nuevas tecnologías de la información, su uso e implementación en la práctica pedagógica entre los coordinadores y facilitadores del programa.

Analizar las ventajas de incluir las nuevas tecnologías dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Despertar el sentido crítico de los medios tecnológicos, analizar su contenido y empleo en su práctica pedagógica.

Integrar el aprendizaje colaborativo y estrategias de aprendizaje basadas en la gamificación como recursos didácticos para la construcción de conocimientos dentro de un curso en línea.

## **Capítulo 2: Las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) en la educación: Un panorama histórico.**

La sociedad a lo largo de la historia ha sido impactada por diversas invenciones que han revolucionado la vida cotidiana, como la imprenta, el teléfono, el automóvil, etc., que han sido benéficas para la población para facilitar o desarrollar nuevas habilidades de acuerdo con las necesidades de la época. En la sociedad actual, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han sumado a esta evolución.

Las TIC son la unión de las telecomunicaciones y la informática. Comprenden todas las formas de tecnología empleadas para crear, almacenar, intercambiar y usar información en sus más variadas formas (datos, conversaciones de voz, imágenes, etc.)” (Pineda, 2008, p.138, paréntesis del autor).

En las últimas décadas hemos sido testigos de la incorporación de las TIC en nuestras actividades diarias y con ello la transformación que ha experimentado la sociedad dentro del entorno cultural, comunicativo, económico, laboral, entretenimiento, entre otros. La educación no es la excepción, ya que poco a poco se ha vivido la transición de un esquema tradicional de enseñanza a los modelos educativos innovadores en los que actualmente se hace uso de los medios tecnológicos para impulsar el aprendizaje.

El desarrollo de las TIC ha impulsado diversos modelos educativos con la finalidad de atender las diferentes necesidades de la población y con ello elevar la calidad educativa y frenar el rezago escolar. Sin embargo, la incorporación de estas tecnologías en el ámbito educativo no había tenido un gran impacto hasta que a raíz del confinamiento derivado por la pandemia de la covid-19 se hizo necesario el uso parcial o total de la tecnología para poder continuar con la educación en los diferentes niveles educativos.

De manera paulatina se ha logrado incluir la tecnología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje transformando la manera de pensar, actuar y aprender, por lo que la educación se encuentra ante el reto de reinventarse ante el desarrollo acelerado de la tecnología, que claramente se encuentra hoy en día, inmersa en toda la comunidad educativa. Por lo que, en los últimos años, y en especial a partir del confinamiento se han replanteado las formas de enseñanza, los objetivos, las metodologías y estrategias educativas que se adecuen a la realidad imperante.

## 2.1 Antecedentes de la educación a distancia y uso de las TIC

A lo largo de las últimas décadas se han implementado los recursos online, si bien no eran muy reconocidos y utilizados por la población en general, la nueva normalidad ha hecho que una gran cantidad de personas haga uso de las TIC, sin embargo, han estado ahí desde ya algunos años solo que no se le aprovechaba al máximo. En México, la educación a distancia nació en la década de los cuarenta<sup>2</sup> con la necesidad de alfabetizar en especial a la población de zonas rurales, se crearon los cursos por correspondencia incluso para los maestros con lo que se les brindaba capacitación para poder atender estas necesidades educativas.

La telesecundaria fue el primer paso hacia la educación a distancia a partir de la década de los sesenta<sup>3</sup>, aprovechando la tecnología con la que se contaba en ese momento, se daban clases en vivo de nivel secundaria a través de un circuito cerrado de televisión. Este proyecto fue la solución para llevar la educación a los sectores más alejados y combatir el rezago educativo en especial de las zonas rurales. Alrededor de los años setenta se originó una expansión educativa, pues diversas instituciones optaron por incluir la educación abierta y a distancia para disminuir el rezago educativo y atender la alta demanda que se originó por la falta de acceso a instituciones en zonas rurales ya sea por la distancia o por recursos económicos incluso por tener que combinar el estudio con el trabajo cotidiano.

En 1972 la UNAM inauguró el Sistema de Universidad Abierta (SUA) de la Universidad Nacional Autónoma de México,

[..] tuvo lugar en un momento histórico donde la política educativa se caracterizaba por favorecer la expansión del sistema educativo; principalmente, para atender los problemas derivados del rezago educativo y la creciente demanda de servicios en este ramo (Navarrete y Manzanilla, 2017, p.69).

Con este sistema se logró impulsar el estudio independiente, eliminando barreras de tiempo, lugar, edad y otras limitaciones que impidieron la educación universitaria.

En 1974 el Instituto Politécnico Nacional (IPN) inició su Sistema Abierto de Enseñanza, pero no fue hasta 1995 (Navarrete y Manzanilla, 2017) que logró

---

<sup>2</sup> En 1941 se creó la Escuela de Radio Difusión Primaria para Adultos (Navarrete-Cazales, Zaira, y Manzanilla-Granados, Héctor, 2017, p. 67).

<sup>3</sup> El 5 de septiembre de 1966 inició la fase experimental del proyecto Telesecundaria, por medio de un circuito cerrado de televisión (Navarrete-Cazales, Zaira, y Manzanilla-Granados, Héctor, 2017, p. 67).



consolidar un modelo educativo a distancia y mixto. De igual forma la Dirección General de Institutos Tecnológicos comenzó con la creación de su Sistema Tecnológico Abierto debido a su alta demanda y con la finalidad de atender a la población de trabajadores que no podían asistir de manera escolarizada. En 1979 la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) inicia su programa educativo en el Sistema de Educación a Distancia (SEAD) el cual creció aceleradamente

[...]ofrecía licenciaturas en la modalidad a distancia en 64 unidades académicas distribuidas a lo largo del territorio nacional. El SEAD operó en 77 unidades distribuidas en todo el país, en 1986 dichas unidades se convirtieron en UPN. El SEAD-UPN marcó el inicio de una oferta académica. (Navarrete y Manzanilla, 2017, p.71).

Al ver el éxito que tuvo esta modalidad diversas instituciones como la Universidad Veracruzana y la Universidad Autónoma de Nuevo León crearon este sistema abierto también en bachillerato y educación básica para que la población en general tenga la oportunidad de concluir su educación. “Uno de los motivos por los cuales se creó este sistema de enseñanza fue la insuficiencia de medios para satisfacer la demanda de enseñanza media, en especial, en las áreas poco pobladas” (Navarrete y Manzanilla, 2017, p.68) A partir de los años noventa la educación a distancia ha crecido considerablemente y se han creado plataformas virtuales, recursos y herramientas tecnológicas que impulsan esta modalidad y han facilitado el acceso a esta en la mayoría de las universidades públicas y en especial privadas.

La creciente demanda social y educativa generó la expansión de la educación a distancia para propiciar el desarrollo e impulsar todos los niveles de estudio en las diversas clases sociales. Con ello la educación pretende responder a la globalización que se enfrenta, a los diversos problemas educativos y necesidades de la población para todos los contextos y niveles educativos a través de tecnología e innovación y así promover las oportunidades de aprendizaje, la difusión de conocimientos y acceso a la información de manera eficaz y de calidad.

Uno de los objetivos de la modalidad a distancia, además de la innovación tecnológica, es impulsar la educación, pues como se ha visto en ocasiones la sociedad no cuenta con la información necesaria para poder acceder a esta modalidad, por lo que es importante desarrollar estrategias que se encaminan

[...] al logro académico mediante la promoción de formas pedagógicas que propicien el interés y actividad de los alumnos, así como el uso de las tecnologías de la información, comunicación, modelación y simulación, tanto en el sistema escolarizado presencial como en programas en línea, abiertos y a distancia. (Moreno y Cárdenas, 2012, p.122).

Pues en el contexto actual es indispensable atraer la atención de los individuos para abrir el panorama educativo y así impulsar nuevas modalidades y programas que existen para concluir sus estudios, tener una formación continua o actualizaciones que se pueden ofrecer a través del uso de las TIC.

Las nuevas tecnologías de la información se caracterizan por ser flexibles, permiten reordenar y organizar la información que las personas reciben y transmiten, así como otras herramientas tecnológicas que hacen posible su inclusión en la práctica educativa, según la revisión de los autores Castro Santiago, Guzmán Belkys y Casado Dayanara (2007), se presenta de manera resumida las siguientes características:

- Los aparatos tecnológicos poseen una gran potencia que permite trabajar con una gran cantidad de información actual y relevante de forma simultánea.
- Los aparatos tecnológicos son cada vez más compactos y portátiles.
- Propician el análisis y la investigación.
- Combina diferentes materiales audiovisuales.
- Permiten involucrar al alumno en experiencias reales que los conduzcan a un aprendizaje significativo.
- Despierta el interés de los alumnos.

Castells y otros, (1986); Gilbert y otros, (1992); y Cebrián Herreros, (1992), (citados por Castro, et al, 2007, p.216) señalan los siguientes principios de la TIC:

- Inmaterialidad: su materia prima es la información en cuanto a su generación y procesamiento, así se permite el acceso de grandes masas de datos en cortos períodos de tiempo, presentándola por diferentes tipos de códigos lingüísticos y su transmisión a lugares lejanos.
- Interactividad: permite una relación sujeto-máquina adaptada a las características de los usuarios. • Instantaneidad: facilita que se rompan las barreras temporales y espaciales de las naciones y las culturas.
- Innovación: persigue la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de sus predecesoras, elevando los parámetros de calidad en imagen y sonido.
- Digitalización de la imagen y sonido: lo que facilita su manipulación y distribución con parámetros más elevados de calidad y a costos menores de distribución, centrada más en los procesos que en los productos.

- Automatización e interconexión: pueden funcionar independientemente, su combinación permite ampliar sus posibilidades, así como su alcance.
- Diversidad: las tecnologías que giran en torno a algunas de las características anteriormente señaladas y por la diversidad de funciones que pueden desempeñar.

Estas características permiten la incorporación de las tecnologías a la educación que hoy en día han surgido como una necesidad cada vez mayor para el uso e intercambio de información, durante las últimas décadas se han incluido cada vez más en el proceso de enseñanza aprendizaje. Las instituciones educativas han sentido la presión de utilizar la tecnología dentro de la práctica y la teoría, debido a que las nuevas generaciones están cada vez más en contacto con ella desde la comunicación entre estudiantes-estudiantes y docentes-estudiantes e incluso la producción e intercambio de material e información que puede ser también almacenada para cuando sea requerida, esto ha incrementado la posibilidad de acceso a la información a todos y de una manera asincrónica.

El uso de las TIC en la educación claramente modifica el proceso de enseñanza y aprendizaje. Andoney, Heinze y Olmedo (2017, p.153) mencionan las ventajas y desventajas de utilizar la tecnología en la educación:

#### Ventajas:

- Propician y mantienen el interés, motivación e interacción de los residentes y profesores.
- Desarrollan la iniciativa y el aprendizaje a partir de errores.
- Fomentan la comunicación entre profesores y residentes.
- Fortalecen las habilidades de búsqueda y selección de información.
- Contribuyen con una mayor fuente de recursos informativos.
- Facilitan la evaluación y el seguimiento de los residentes.
- Atienden diferentes estilos de aprendizaje.
- Promueven el aprendizaje autorregulado por parte de los residentes.
- Impulsan el trabajo y aprendizaje cooperativo entre residentes y profesores.

#### Desventajas:

- Pueden producir estrés por desconocimiento.
- Desarrollan dependencia a los sistemas informáticos.
- Se necesitan equipos de computación con acceso a internet libre.
- Puede haber problemas propios del equipo de cómputo.

Hoy en día las TIC en educación son cada vez más amigables, adaptables y accesibles, las escuelas “Incorporan la computadora con el propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo” (Castro, et.al., 2007, p.217), la tecnología promueve el desarrollo de destrezas y habilidades para que el alumno busque la información y construya el conocimiento, esto también ha permitido aumentar la población atendida.

La actual sociedad de la información se caracteriza por girar en torno a las TIC en cuanto al desarrollo y trabajo, su impacto alcanza a todos los sectores sociales de manera formal y no formal y en los distintos niveles educativos, los usuarios adquieren la información de una manera amplia y rápida, la sociedad al estar en contacto con medios tecnológicos está expuesta a aprender a aprender con un nuevo tipo de inteligencia ambiental como consecuencia de la interacción.

Gracias a la tecnología se han podido romper barreras de espacio y tiempo en la enseñanza, y el aprendizaje se ha centrado en el alumno al ser este quién recupera la información, se han podido formar ambientes tecnológicos de aprendizaje en los cuales a través de diversas herramientas digitales se crean espacios formativos con una interacción multidireccional mediante la guía y orientación del docente impulsando el aprendizaje cooperativo, selección de información, mejora de competencias y habilidades, “En estos ambientes el aprendizaje es activo, responsable, constructivo, intencional, complejo, contextual, participativo, interactivo y reflexivo” (Castro, et. al., 2007. p.220). El educando es acompañado por el docente para evitar distracciones, información no confiable y aprendizajes superficiales, y sobre todo en situaciones como la actual experimentada ante el confinamiento vivido, evitar que el alumno se sienta solo ante tanta información percibida, por lo que es indispensable la interacción y el trabajo colaborativo. Los alumnos además de adquirir nuevos conocimientos son capaces de desarrollar habilidades de comunicación y pensamiento lógico, a través de estos medios de aprendizaje alternativos e innovadores.

Actualmente, el crecimiento rápido y constante que se ha experimentado a través del uso de la tecnología impacta a grandes sectores sociales y en general las actividades humanas. “Las tecnologías de información y comunicación se han transformado en acompañantes de los cambios sociales, socio-organizacionales y culturales que se están dando en la sociedad de la información” (Crovi, 2005, p.30), esto nos refleja que la comunicación ha ido ampliando su rango de influencia y hace posible llegar a lo que anteriormente no se podía gracias a la transformación de la emisión, circulación y recepción.

Como se ha observado, la tecnología ha impactado con gran fuerza en el ámbito educativo, si bien anteriormente se hacía como algo innovador, en los últimos meses se ha considerado una necesidad. Un claro ejemplo es el programa Convide,

objeto central de este informe, en el cual se experimentó la transición del aula presencial al aula virtual, dando paso a la modalidad online y en la cual gracias al uso e implementación de las TIC se pudo continuar de manera paulatina con el taller, pues debido a algunas limitaciones cognitivas y tecnológicas se tuvieron que hacer modificaciones en la estrategia del trabajo pues no se contaba con un programa de modalidad a distancia.

## **2.2 Educación presencial y educación a distancia**

A lo largo de los años la práctica educativa ha sufrido transformaciones en cuanto a la modalidad de enseñanza, la función del docente y el alumno, las metodologías, así como los planes y programas de estudio con la finalidad de adaptarse a las necesidades de los alumnos de acuerdo con su contexto y atender las demandas de la sociedad mediante el desarrollo de competencias y conocimientos necesarios para hacer frente al mundo actual.

El alumno ha pasado de ser un mero receptor y de su papel pasivo en la educación tradicional, a ser un constructor de su propio conocimiento, ideas y criterios a través del desarrollo de habilidades para aprender. El profesor fungía como el mero transmisor y responsable del conocimiento, su papel ha evolucionado y actúa como guía dentro del proceso de aprendizaje y generador de situaciones de experiencia y aprendizaje. Los modelos instruccionales se han transformado debido a la introducción de medios y materiales didácticos que coadyuvan a elevar la calidad en la práctica educativa

La educación presencial habría sido por años, la única opción de educación en todos los niveles; alrededor de los años cuarenta se implementarían las primeras proyecciones hacia la educación a distancia con lo que se pretendía atender a la población que por alguna cuestión no podían asistir a una institución. Las demandas educativas de la sociedad exigieron un cambio en la modalidad tradicional por lo que la educación a distancia generó un amplio crecimiento y mayores oportunidades en el sector educativo.

Es así como se infiere la existencia de la educación presencial y educación a distancia para responder a las distintas circunstancias de los estudiantes y las propias instituciones. Según la autora Claudia Vicario (2015) se establecen las siguientes definiciones para entender ambas modalidades educativas:

Sistema de educación presencial: aquel en el que los procesos de aprendizaje y enseñanza se desarrollan en circunstancias en las cuales los estudiantes y la institución educativa coinciden en tiempo y lugar. [...]

Sistema de educación a distancia: es en el que a través de diversos métodos y medios se desarrollan y propician procesos de aprendizaje y enseñanza en circunstancias en las cuales los estudiantes y la institución educativa fundamentalmente no coinciden en tiempo o lugar (Vicario, 2015, p.28).

En México la educación a distancia se ha incrementado en las diversas instituciones, en los programas y modelos que se ofertan, con ello se ha logrado superar la distancia que separa a las personas de los servicios educativos gracias a la implementación de recursos metodológicos y tecnológicos que logran romper con las barreras espacio-temporales. Aunque la educación a distancia ha cobrado mayor importancia en la educación media y superior, a raíz de la pandemia por covid-19, se ha implementado en todos los niveles educativos, así como en los diferentes programas y talleres que se impartían en modalidad presencial, aprovechando las TIC que hoy en día ofrecen múltiples posibilidades.

La educación presencial nos plantea un escenario educativo en el cual el docente y alumno comparten un aula física, el profesor está acostumbrado a seguir una planeación, contenidos y carga horaria que difícilmente cambia a lo largo de los años, conoce sus materiales, forma de trabajo y la manera de interactuar con sus alumnos.

Los alumnos y toda la comunidad educativa conviven, participan e interactúan día a día en un mismo lugar de manera física, la población en general está acostumbrada a esta modalidad, es especial en la educación básica, pues hoy en día “Se ha alcanzado la universalidad educativa en el nivel primaria en educación presencial” (Castillo, 2020, p. 344), generando una serie de costumbres, conocimientos y relaciones que se vuelve parte esencial de la vida de un estudiante.

Claramente educación presencial y a distancia no es lo mismo, en la primera se encuentran todos los elementos educativos dentro de un mismo espacio, y en el segundo se lleva a cabo mediada por distintos recursos que conectan al estudiante con el docente, actualmente podríamos referirnos al uso de las TIC que nos permiten un mayor interacción, sin embargo hace algunos años la conexión se daba a través de radio, correspondencia y televisión, más adelante a través del proceso de enviar y solicitar información y actividades. Fue hasta los años noventa cuando se implementó el E-learning, la enseñanza en línea gracias al surgimiento del internet y con ello la creación de plataformas virtuales para la gestión del aprendizaje, en el 2002 surgió la primera versión de Moodle, una de las plataformas más exitosas en la actualidad (Otake, 2016).

La educación a distancia actualmente la podemos conocer cómo en línea, virtual o e-learning derivado de la inclusión de las TIC lo que la ha favorecido exitosamente, así podemos distinguir la educación presencial y la educación a distancia por el formato de los recursos didácticos y materiales educativos hoy en día con el desarrollo de herramientas multimedia. Otro punto en que las podemos distinguir es la relación humana que se establece, “Mientras que en un aula el profesor tiene la inmediatez de la comunicación con sus alumnos, en un evento a distancia la interacción depende de conexiones, velocidad de transmisión de datos, video y audio de calidad” (Castillo, 2020, p. 346), además el tiempo en las interacciones puede variar, pues habrá momentos en que el docente y alumno coincidan y otras no y a través de alguna herramienta tecnológica pueden comunicarse o acceder a los recursos educativos aún a la distancia.

Es importante resaltar que la tecnología no reemplaza al docente, ya que por sí sola no puede tomar el papel central “Detrás de un aparato y de una plataforma está un conjunto de factores que dan sentido a su uso: los planes y programas de estudio, la misión y visión de las instituciones educativas, la planeación docente” (Castillo, 2020, p. 347), el docente aún a la distancia tiene una función importante pues es el encargado de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, motivar a los alumnos, identificar fortalezas y debilidades, así como retroalimentar el desempeño de cada uno. A través de la innovación educativa y mediante el uso de las herramientas multimedia, se encarga de crear situaciones de aprendizaje, donde los alumnos se involucren y a través de la experiencia e interacción logren construir su propio aprendizaje que los conlleve a desarrollar habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para la vida actual.

La educación a distancia y la innovación educativa en torno al uso de la tecnología nos has mostrado un panorama diferente al que teníamos hace unos años, e incluso meses, donde no habíamos tenido la necesidad y oportunidad de utilizar las TIC pedagógicamente, hoy en día es posible combinar el uso de la tecnología con la educación presencial y a distancia por medio de distintas estrategias y metodologías que nos han llevado a nuevas modalidades de enseñanza con la intención de atender las diferentes necesidades educativas, sociales, económicas y culturales a las que se enfrentan los educandos.

Actualmente se ha observado un rápido crecimiento en la oferta de cursos en distintas modalidades y una variedad en las áreas de conocimiento que se abordan. Todos los niveles educativos y programas de estudio independientes, pueden beneficiarse de las posibilidades educativas de la modalidad presencial, a distancia e incluso de estrategias mixtas que se han logrado adaptar de acuerdo al contexto actual para brindar mayor oportunidad educativa a la población en general.

### **2.3 Innovación educativa ante el uso de la tecnología**

La permanente innovación dentro de la educación tanto en la actividad docente, el rol del alumno y los recursos de enseñanza-aprendizaje ha generado una transformación a la educación tradicional, anteriormente centrada en la educación presencial al introducir nuevas pedagogías, materiales educativos e incluso modificaciones al currículo con lo que se pretende evolucionar la forma de enseñar.

Al hablar de innovación educativa no hablamos de cambiar por cambiar sino acerca de “Un cambio perseguido, planificado y desarrollado con intencionalidad”, (Matas, Tojar y Serrano, 2004, p.2) con la finalidad de mejorar o aumentar la calidad del proceso educativo. En este sentido, centraremos la atención en el uso de las TIC y con ello la virtualización como principal eje de innovación educativa en los últimos meses, con lo que se replantean los modelos educativos haciendo uso de la tecnología, las estrategias y metodologías para atender las necesidades actuales de los alumnos e impulsar su aprendizaje.

El desarrollo y uso de las TIC han impulsado de manera acelerada la innovación educativa al utilizar recursos multimedia para apoyar el proceso de aprendizaje de una manera dinámica e interactiva ya sea dentro o fuera del aula. El uso de los recursos didácticos y aplicaciones digitales dentro del proceso educativo han permitido una diversidad de oportunidades a la hora de enseñar, interactuar, evaluar, comunicar y aprender

La forma de enseñanza u otro tipo de instrucción no presencial como innovación educativa ha tenido un impacto positivo en la sociedad como alternativa formativa, si bien sólo se había dado el caso en la educación media y superior, en los últimos meses durante el confinamiento, donde se vivió el cierre de escuelas y demás instituciones sociales, ha obligado a rediseñar la forma de enseñar en todos los niveles y aunque la innovación educativa ha sido un tema que se ha hablado durante ya algunos años, se ha llevado a cabo de manera paulatina, sin embargo esta situación llevó a que de un día a otro se hiciera uso de las tecnologías para continuar con la instrucción y la creación de ambientes de aprendizaje desde casa, en la modalidad a distancia totalmente.

La transformación tecnológica, la digitalización y la virtualización se han convertido en la línea dominante de la innovación educativa lo que ha permitido combinar los componentes educativos con los nuevos mecanismos de construcción y transmisión de conocimientos. “Su expresión ha asumido múltiples definiciones, como ‘pedagogías informáticas’, procesos de enseñanza-aprendizaje utilizando recursos didácticos y aplicaciones informáticas ajustadas a las particularidades de los estudiantes.” (Rama, 2020, p.49, comillas propias del autor). Esta pedagogía



informática organiza el proceso educativo tomando en cuenta y haciendo uso de los recursos que brinda la tecnología, en este sentido se trata de transformar el aula a través de la digitalización mediante el uso de internet, herramientas y aplicaciones informáticas, así como plataformas de aprendizaje.

La innovación educativa se centra en generar el cambio dentro de la práctica profesional, según Barraza (2005, p. 23) menciona los siguientes ámbitos:

- Introducción de nuevas áreas o contenidos curriculares.
- La utilización de nuevos materiales y tecnologías curriculares.
- La aplicación de nuevos enfoques y estrategias de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- El cambio de las creencias y presupuestos pedagógicos de los diferentes actores educativos.

De acuerdo con esto, el desarrollo de modelos educativos virtuales, la gamificación, aprendizaje y trabajo colaborativo, y la creación de entornos virtuales de aprendizaje, forman parte de la innovación educativa. La innovación se genera con la intención de atender las necesidades o problemáticas que nos permitan establecer y cumplir con los objetivos educativos del programa, sea cual sea el nivel o modalidad, siempre con la finalidad de hacer mejoras y elevar la calidad.

Actualmente los cambios producidos en el contexto exigen la evolución también en los modelos educativos, en especial en la modalidad online, en la forma de enseñar y aprender e incluso en los escenarios de aprendizaje pues hemos podido observar y experimentar la transición del aula presencial a un aula virtual, es por eso que los entornos virtuales han cobrado mayor importancia sobre todo en espacios que busquen propiciar la interacción entre los estudiantes que conlleve a un aprendizaje personal y grupal, como lo es el caso *del taller Convive*, que es el que se remite este informe.

Este taller, como se ha mencionado ha sido en las versiones anteriores en su totalidad de manera presencial, sin embargo, en esta edición ha vivenciado la innovación educativa al introducir la tecnología para continuar con su desarrollo.

Así como el taller Convive, miles de escuelas, talleres y programas se vieron en la necesidad de innovar sus modelos educativos, estrategias y metodologías para hacer frente a las nuevas exigencias de la sociedad, con lo que se ha dado entrada a una gran cantidad de recursos digitales, nuevas técnicas de aprendizaje y elementos que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje. La tecnología avanza de una manera acelerada día a día, en el ámbito educativo es importante mantenerse a la vanguardia, pues en un hecho que estamos frente a una era

tecnológica donde no podemos dejar atrás la tecnología sino incluirla dentro de nuestra práctica.

## **2.4 Modelos de educación actual**

La rápida propagación del virus de la covid-19 en el mundo, generó uno de los grandes cambios en la educación a partir de marzo del 2020, ya que por obligación se tuvo que pasar de la modalidad presencial a la virtualidad total. La interrupción en el sistema educativo afectó aproximadamente 30 millones de alumnos de todos los niveles educativos presenciales de acuerdo con datos del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE, 2020), este escenario evidenció las carencias educativas de nuestro país, pues el sistema educativo nacional dependía de un sistema presencial tradicional y además no se contaba con los medios suficientes para implementar la educación en línea, este último problema no se ha resuelto totalmente, debido a la falta de conectividad y recursos tecnológicos en las zonas más vulnerables.

Esta decisión tomó a toda la comunidad educativa por sorpresa y por lo cual las instituciones, docentes y alumnos no estaban preparados en cuanto a metodologías, formación digital e incluso en infraestructura, por lo que fue una tarea difícil el encontrar la mejor estrategia educativa que pudiera adaptarse a las necesidades de todos los alumnos del país y que pudieran concluir el ciclo escolar. El sistema educativo nacional, las escuelas particulares y programas independientes tuvieron que responder a las necesidades educativas por el cierre de escuelas a través de la implementación de la educación a distancia.

La UNESCO recolectó información sobre 33 países de América Latina y el Caribe para identificar las medidas tomadas en relación a la suspensión de clases presenciales durante marzo y julio del 2020, la información de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe CEPAL (2020) muestra que:

En gran parte de los países (29 de los 33) se han establecido formas de continuidad de los estudios en diversas modalidades a distancia... Entre las modalidades de aprendizaje a distancia en línea destaca el uso de plataformas virtuales de aprendizaje asincrónico. (CEPAL, 2020, p.3)

Algunos países optaron por transmisiones de programas educativos por radio o televisión y pocos por clases en vivo para continuar con el proceso educativo, está claro que la educación es una actividad de suma importancia y que no debe suspenderse en su totalidad, por lo cual se hizo necesario el uso de recursos digitales para reanudarla.

Los MOOC (Massive Online Open Courses) cursos masivos abiertos en línea surgieron como un movimiento de la innovación, resultado de la implementación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación dentro de la educación con lo que se ha logrado generar mayor diversidad, interactividad y autonomía e impulsar educación y cursos abiertos que brindan accesibilidad a un mayor número de personas como una oportunidad para continuar con su formación.

Los diferentes niveles educativos se encargaron de establecer la estrategia más adecuada a las necesidades de la comunidad escolar, optaron por una modalidad a distancia con el uso de diferentes medios, recursos y herramientas tecnológicas que les ayudaría a continuar y completar los objetivos de su programa y con la finalidad de mantener una educación continua.

La innovación educativa y tecnológica dio paso a nuevas transformaciones en la forma de enseñar y aprender, con ello se plantea el desarrollo e implementación de diversas modalidades de estudio que amplíen la oferta educativa y se adapten a las necesidades de la población en el contexto actual, y que sigan evolucionando para atender la educación del futuro, así, modalidades como la educación híbrida, online y blended learning tendrán una mayor demanda. Los centros educativos, así como la comunidad escolar al experimentar con la era digital, podrán optar por la modalidad que mejor se adecue a sus necesidades y objetivos, desarrollando así nuevas y mejores habilidades, destrezas y conocimientos que les permita avanzar en su desarrollo integral.

## **2.5 Modalidad en-línea (Online)**

La educación en línea o en inglés llamada online, podría considerarse relativamente nueva, ya que surge a partir del desarrollo del internet y las TIC. Normalmente se le relaciona con la educación a distancia pues es parte de la innovación educativa de esta modalidad, con la finalidad de atender las necesidades de cobertura, calidad, distancia y tiempo, ya que anteriormente los alumnos recibían y enviaban documentación a través de correspondencia domiciliaria, y gracias a la introducción de la tecnología se implementó la entrega por correo electrónico y con el paso del tiempo, el uso de materiales multimedia para apoyar todo el proceso educativo.

La modalidad online es parte de la educación a distancia, pero requiere el uso de redes telemáticas como medio principal, “En el cual se llevan a cabo todas o al menos el ochenta por ciento de las actividades académicas. La enseñanza-aprendizaje es a través de las Tecnologías de Informática y de la Comunicación (TIC).” (Herrera y Herrera, 2013, p. 68). El proceso educativo se da en un entorno totalmente digital donde profesores y alumnos hacen uso de la tecnología y de las técnicas de aprendizaje para mantenerse interconectados aún a la distancia. Los

participantes no coinciden en un lugar y tiempo determinado, lo que hace que esta modalidad con el paso de los años siga creciendo aún más, pues logra adaptarse al ritmo de vida de la sociedad en el contexto actual, siendo una opción educativa para quienes no pueden asistir de manera presencial a una institución y puedan estudiar a su propio ritmo de acuerdo sus tiempos.

Una de las principales características que podemos encontrar en la modalidad en línea es el rol del estudiante y del asesor ya que, a diferencia de la modalidad presencial, se tornan algunos cambios, por ejemplo, el estudiante planea su tiempo para trabajar en las actividades académicas, no tiene un horario específico. El alumno deja de ser solamente oyente, ahora participa y colabora en las actividades, investiga y administra la información para construir su propio aprendizaje. Uno de los puntos que debe ser considerado es que al estudiar en esta modalidad el alumno debe tener la actitud de aprender pues, aunque exista el profesor que lo estará guiando, es responsabilidad del alumno aprender de una manera autónoma, activa y participativa, el alumno debe exigirse así mismo.

En cuanto al rol del docente “No será fungir como fuente de información, como tradicionalmente se concebía, sino que su rol es ser guía, asesor, constructor de métodos para lograr aprendizaje; orientador sobre la información, investigador, científico, etcétera.” (Herrera y Herrera, 2013, p. 74), de igual forma actúa como supervisor académico y orientador del proceso de aprendizaje. El docente como proveedor de contenidos elabora o busca materiales de enseñanza en diversos formatos digitales de acuerdo a las necesidades y habilidades de los alumnos, a su vez debe poseer los conocimientos técnicos acerca de las herramientas tecnológicas para poder ayudar a los alumnos durante sus inicios y procesos.

Es importante resaltar que, en esta modalidad, el docente diseña las estrategias para que el alumno aprenda por sí mismo, promueve la reflexión, las experiencias de aprendizaje y motiva al alumno a seguir avanzando, en general dirige la vida académica, pero de una manera asíncrona.

Entre las ventajas que podemos destacar de la modalidad online, de acuerdo con los autores Alfonso Ileana R. (2003), Herrera Alberto y Herrera Patricia. (2013) y el SUAyED de la UNAM (Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia), se encuentran:

- Accesibilidad: su oferta académica está disponible las 24 horas del día, solo se necesita un dispositivo con conexión a internet.
- Flexibilidad: Permite combinar los estudios con actividades diarias.
- Autogestión del tiempo: Permite organizar el tiempo de acuerdo con tus necesidades.

- Rentabilidad: En cuestión de costos, genera los mínimos al no tener que trasladarte, los materiales también están al alcance, pues en su mayoría es digital.
- Actualización: Al utilizar la tecnología, produce una constante actualización en cuanto a información y recursos con la finalidad de elevar la calidad.

En la modalidad online podemos encontrar algunas desventajas como el exceso de tiempo al pasar frente a un ordenador, la autodisciplina, la falta de interacción física y la falta de conocimiento ante las nuevas tecnologías, sin embargo, esto se ha convertido en un reto a partir de las necesidades educativas durante el confinamiento por Covid-19, donde alumnos, padres y docentes tuvieron que adaptarse y eliminar los miedos e incertidumbre que puede generar.

Actualmente con el uso de las TIC, la educación en línea se vuelve más dinámica e interactiva a través de la creación de ambientes virtuales de aprendizaje, los cuales tienen el objetivo de ser un espacio en el que se intercambian ideas, conocimientos, material, información y diversidad de instrucciones académicas para apoyar el aprendizaje de una manera digital y disponible en todo momento. A pesar de no mantener una interacción física, los alumnos y docentes se comunican a través de mensajería, correo electrónico y en ocasiones por videoconferencia, también interactúan a través de blogs, foros y wikis que propician una participación, el trabajo colaborativo se hace presente también en los trabajos por equipos donde por medio de herramientas tecnológicas logran comunicarse y trabajar conjuntamente aun a la distancia.

La constante innovación educativa en torno a las TIC ha generado que la modalidad online sea una opción viable para atender las diferentes necesidades de los educandos. El contexto actual nos ha dejado en claro que la tecnología puede aprovecharse de una manera pedagógica y que los alumnos, docentes y en general la comunidad educativa, son capaces de aprender, comunicar e interactuar en una modalidad en línea explotando todos los recursos que están a nuestro alcance para impulsar y desarrollar el conocimiento.

## **2.6 La Modalidad Híbrida y el B-learning**

El confinamiento por covid-19 obligó al sector educativo a transformar la forma de enseñar y aprender de una manera repentina, pues hasta principios del año 2020 la actividad se basaba en una educación presencial donde docentes y alumnos compartían un espacio físico con materiales, recursos y conocimientos tradicionales. Dada la situación, se hizo necesaria la transición a un escenario

totalmente digital a través de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), dando paso a la modalidad online para atender la emergencia educativa en todos los niveles.

A un año del cierre de escuelas, se planteó el regreso a clases presenciales de manera paulatina. Con la intención de salvaguardar el bienestar académico, físico y socioemocional se dio paso a una nueva normalidad educativa en la cual se plantea la reducción de grupos de clase y la asistencia de manera escalonada, por lo cual se ideó una estrategia para atender a todos los alumnos y que pudieran continuar con su aprendizaje.

Como respuesta, el sector educativo optó por transitar a la modalidad híbrida. La Propuesta de un Modelo Híbrido de la UNAM hecha por Barrón Tirado (2020) plantea lo siguiente:

El Modelo Híbrido hace referencia a la convergencia de la modalidad presencial con la modalidad a distancia, con la finalidad de generar una propuesta de aprendizaje integrador. El aprendizaje combinado, también conocido como aprendizaje híbrido, coordina las mejores características de la escolarización tradicional con las ventajas del aprendizaje en línea. (Barrón, 2020, p.64)

Esta modalidad no es nueva, pues a partir del desarrollo de la modalidad a distancia, online y el uso de las TIC, se presentó como opción para que el alumno realice una parte de su aprendizaje en un espacio físico y la otra en línea, lo que le permite cubrir sus necesidades a través de un modelo que brinde flexibilidad y apoye su formación, por lo que surgieron modalidades como la semipresencial, mixta o abierta, que se llevan a cabo de forma híbrida.

Actualmente la modalidad híbrida se encuentra en su mayor auge, su principal objetivo es brindar solución a las problemáticas educativas actuales como la dificultad de asistir a un aula tradicional de manera habitual. Diversos autores hacen referencia a esta modalidad con la finalidad de ampliar el panorama, Reay, 2001; Rooney, 2003; Sands, 2002; Ward & LaBranche, 2003; Young, 2002; Osorio, (2011), citados en Osorio, (2011, p.66) definen que los ambientes híbridos “Son aquéllos que combinan la instrucción cara a cara con instrucción mediada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)”. María Berruecos Vila, directora de Enseñanza y Aprendizaje Mediados por Tecnologías (DEAMeT) de la IBERO define la modalidad híbrida como “Aquella que se caracteriza por ser un modelo que brinda flexibilidad al combinar estrategias, métodos y recursos de las modalidades presencial y en línea” (Vila, 2021, p.4.), lo que permite encuentros de manera sincrónica y asincrónica y la utilización de recursos tradicionales y digitales para el desarrollo de competencias y conocimientos.

A la par surgieron definiciones como el blended learning (B-learning) en escenarios académicos como una formación alternativa de forma mixta o híbrida, Graham (2005) citado en Turpo, (2013, p.3) define el B-learning como una modalidad “Que mezcla o combina técnicas del E-learning (la distribución on-line de materiales a través de páginas web, foros de discusión y/o correo electrónico) con los métodos tradicionales de enseñanza”. Martí (2009, p.72) lo refiere como un método que puede mezclar ambas modalidades, sin embargo, este método “Implica determinar qué parte de un curso debe ser presencial y qué parte virtual, qué parte puede ser de autoaprendizaje y qué parte tutorada, qué parte sincrónica y qué parte asincrónica”, con la finalidad de incorporar los elementos positivos y eficientes de cada modalidad.

La palabra Blended significa mezclar, por lo que en educación en términos de modalidades es sinónimo de combinada, mixta, semipresencial o mezclada. Algunos autores establecen la diferencia entre la modalidad B-learning y la modalidad híbrida, pues ambas plantean el combinar la participación autodidacta del alumno en el aprendizaje a partir de actividades y recursos de las modalidades presencial y en línea.

Según el autor Carlos Ruíz (2011) la modalidad híbrida se trata de “Una integración flexible que asume proporciones variables de cada una en diferentes situaciones de enseñanza-aprendizaje.” (Ruíz, 2011, p.12), esto se refiere a el uso de recursos ya sea de la modalidad presencial o en línea para complementar alguna de ellas, por ejemplo, en un curso en la modalidad tradicional puede hacerse uso de alguna actividad que promueva la interacción en línea, autoevaluaciones, búsqueda de información o alguna experiencia virtual, esto sólo para algún tema en específico. O por el contrario el B-learning puede aplicarse en un diseño didáctico virtual, pero con la incorporación de algunas actividades presenciales, por ejemplo, alguna reunión a principio de curso como orientación o presentación, a mitad de curso para monitorear o al final como actividad de cierre o evaluación. De acuerdo con el autor Ruíz Bolívar (2011), se entiende que

[...]la modalidad del b-Learning no se corresponde con un modelo educativo fijo y/o estandarizado que se aplica de la misma manera en cada caso, sino de un concepto que requiere de una planificación didáctico-pedagógica y de un diseño cuidadosos en el que, a partir del conocimiento de las necesidades de los estudiantes, se puedan precisar los objetivos instruccionales correspondientes y, con base en ello, justificar la selección e instrumentación de tareas y actividades bajo la modalidad presencial o virtual. (Ruíz, 2011, p.13)

El B-learning permite introducir nuevos recursos a un curso específico, nuevas técnicas pedagógicas y promover el desarrollo de habilidades en los educandos.

Autores como Duart, Gil, Pujol y Castaño (2008), Citados en Osorio (2011, p. 71) hacen una distinción importante entre las modalidades Blended Learning e Híbrida “En el resultado de la mezcla (blended) se pueden distinguir las partes que la componen; por otro lado, el concepto híbrido es el resultado del cruce de dos elementos de origen diferenciado, cuyo resultado está totalmente integrado, es inseparable.” Visto así, la modalidad híbrida va más allá de complementar lo presencial con lo virtual y viceversa, se trata de una continuidad en el proceso y ambiente de aprendizaje, donde las actividades se desarrollan a través de una secuencia instruccional integrando espacios presenciales y virtuales con comunicación sincrónica y asincrónica de manera continua y sin que esto afecte los objetivos de aprendizaje.

Es así como se entiende que la modalidad híbrida es un modelo integrado donde las actividades en línea y presenciales se relacionan entre sí, ya que son dependientes unas de otras como complemento y continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, por esta razón la modalidad híbrida se muestra como la más eficiente para continuar con la educación post a la pandemia en especial para cursos o programas que se llevaban a cabo de una forma presencial para asegurar la continuidad y atender las medidas como la asistencia rotativa para evitar riesgos y también dar la oportunidad de vivir la experiencia presencial y virtual a todos los estudiantes.

Algunas de las ventajas de la modalidad híbrida según la autora Osorio, Luz. (2011) se pueden destacar:

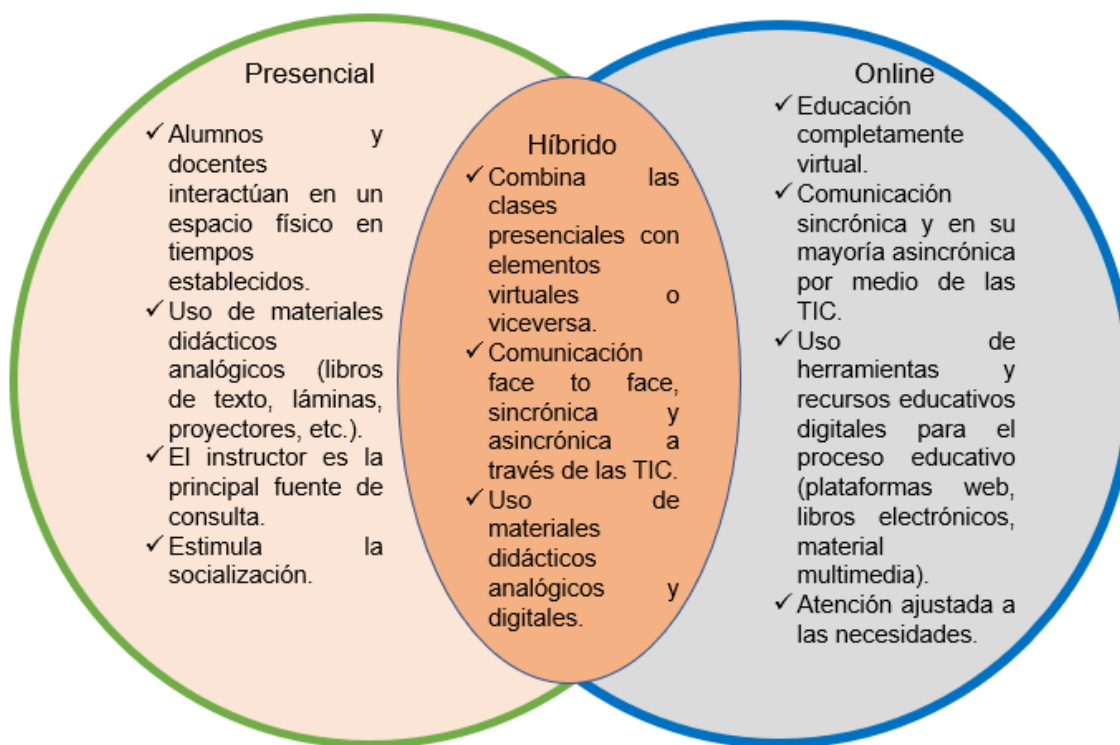
- La expansión e integración de espacios y tiempos virtuales, presenciales y autónomos.
- Flexibilización de tiempos y espacios para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Potencia la interacción entre docentes, alumnos y pares.
- Potencia el aprendizaje contextualizado y situado mediante actividades auténticas.
- Ofrece mayores recursos y medios para el proceso educativo.
- Acercamiento a las nuevas tecnologías para desarrollar habilidades y conocimientos.
- Amplía la cobertura y combate la deserción y absentismo escolar.

Ante este panorama, el docente debe ser un diseñador pedagógico dinámico que utilice eficientemente las TIC para crear ambientes y experiencias de aprendizaje significativo y promueva la participación de los alumnos, por lo cual debe ser también un buen comunicador y motivador para atender las problemáticas técnicas y de aprendizaje que se presenten, así como alentar a los alumnos a mejorar. El docente en todo momento está presente como acompañante, evaluador y



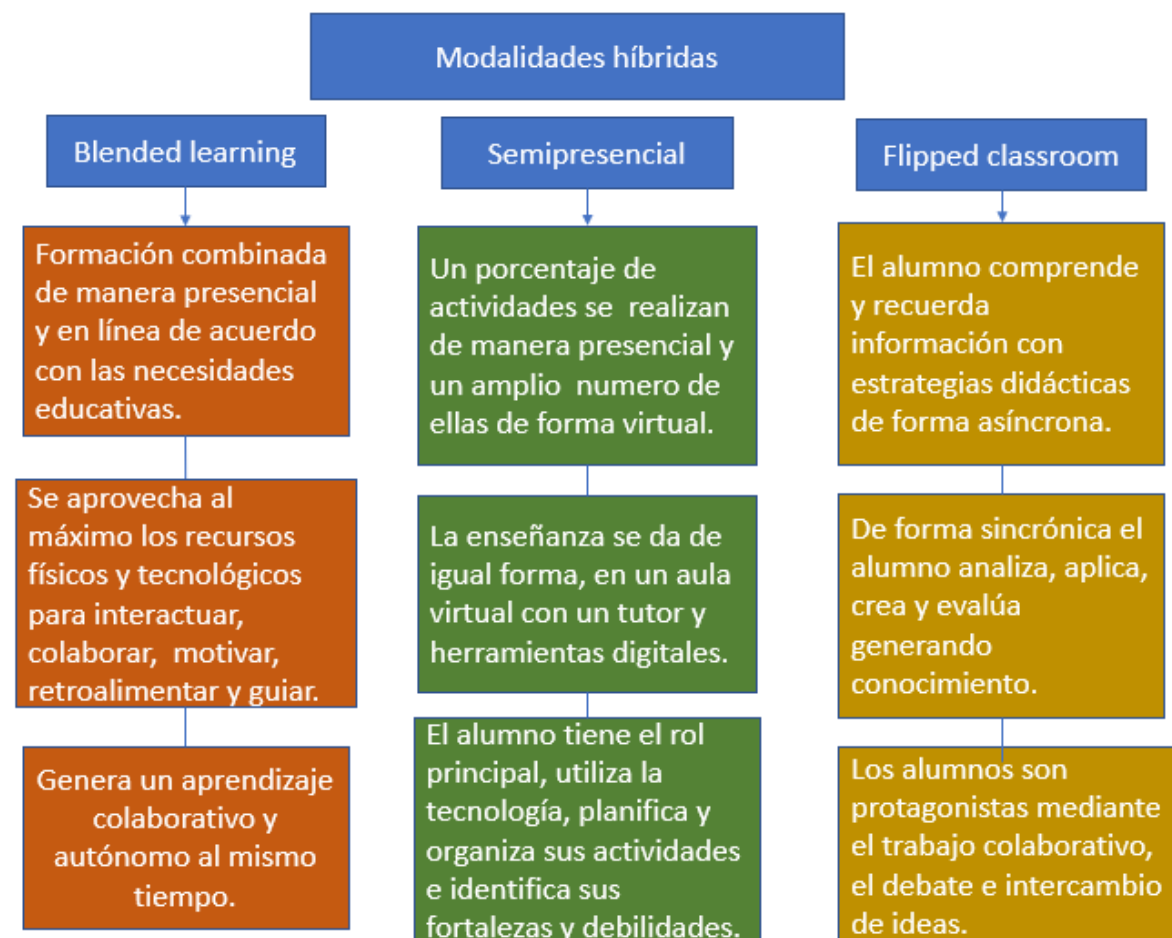
retroalimentador interesado en el desarrollo integral de los educandos. El alumno comienza a generar autonomía, trabaja de manera sincrónica y asincrónica y en diferentes lugares, desarrolla habilidades individuales, entre pares y en equipo, aprende a utilizar la tecnología para su aprendizaje y obtiene mayor flexibilidad en tiempos, espacios y recursos de acuerdo con sus necesidades.

## Representación Gráfica 2: Modalidades educativas actuales



Fuente: Elaboración propia (2021).

**Gráfica 3: Modalidades educativas actuales**



Fuente: Elaboración propia (2021)

A lo largo de la historia se ha tratado de atender las necesidades educativas de la población, anteriormente se pretendía llegar a las zonas más alejadas del país y con ello poder brindar la posibilidad de estudiar a los diferentes sectores de la población. Se puede apreciar que los recursos utilizados para el desarrollo de la educación a distancia fueron los más innovadores de la época histórica, desde la imprenta, la correspondencia, poco después las transmisiones por radio y televisión lo que dio paso a las telesecundarias.

El surgimiento del internet provocó que la educación a distancia creciera, y diversas instituciones como la UNAM, el IPN, la UPN, entre otros, implementaran la educación abierta y a distancia con lo que se logró atender la alta demanda educativa y con ello ser una opción para romper con las brechas espacio temporales e incluso económicas que imposibilitan a gran parte de la sociedad para continuar con sus estudios.

Con la implementación de las TIC se hizo posible la evolución de la educación a distancia, dando paso a la modalidad online donde a través de las herramientas digitales se ha podido establecer una mejor comunicación, interacción y mayor apoyo a los estudiantes aún a la distancia, esto ha favorecido gradualmente la educación en especial en la modalidad media y superior. Sin embargo, debido a la situación vivida por la pandemia de la covid-19 donde quedó suspendida totalmente la educación presencial en todos los niveles, se hizo necesario recurrir a la modalidad online para poder continuar. Frente a este contexto quedó al descubierto las grandes posibilidades que hoy en día nos brinda la tecnología y por supuesto también, la falta de preparación ante el uso de los recursos digitales para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se hace necesaria la alfabetización digital y el conocimiento acerca de las modalidades que se pueden ofertar gracias al uso de las TIC para hacer frente a los retos actuales.

Una de las modalidades que se ha hecho presente es el modelo híbrido, el cual se muestra como una oportunidad de continuidad del proceso de enseñanza aprendizaje combinando la presencialidad con la virtualidad de acuerdo con las necesidades de las instituciones y de los propios alumnos, ya que al ser un modelo flexible permite adaptar las actividades de acuerdo con el contexto al incorporar las TIC que actualmente se han convertido en parte esencial y que como hemos experimentado nos permiten hacer frente a la nueva normalidad.

La tecnología en la educación ha llegado para quedarse, las nuevas generaciones y la era digital exigen cambios en la forma de enseñar y aprender en cualquier modalidad educativa, con lo que además de atender las necesidades y problemáticas que frenan el proceso educativo, alumnos y docentes serán capaces de desarrollar nuevas habilidades, conocimientos y actitudes útiles para adaptarse a la sociedad del presente y del futuro.

### **Capítulo 3: Ambientes y enfoques de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)**

Las situaciones actuales de la sociedad, como la alta demanda educativa, las barreras espacio-temporales y las derivadas de la pandemia, han generado que las instituciones educativas implementen nuevas modalidades de enseñanza aprendizaje, que, si bien ya se tenía conocimiento de ellas, no tenían la necesidad de ponerlas en marcha en todos los niveles educativos como lo es la educación virtual o híbrida y que gracias a ello se ha podido hacer frente a las problemáticas educativas que surgieron debido al confinamiento por la covid-19.

La transición de la educación presencial a la educación virtual ha traído consigo una serie de cambios y experiencias a toda la comunidad educativa, pues se tuvo que reajustar la manera de enseñar, aprender, crear e incluso comunicar, por lo que se hizo uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como parte de la innovación educativa, sin embargo con su incorporación se dio paso a la innovación pedagógica, pues los docentes se enfrentaron al reto de diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje en la modalidad online, pues ya no eran suficientes los elementos de la educación tradicional de la modalidad presencial, y también al reto de hacer uso de las herramientas tecnológicas que hoy en día tenemos acceso gracias al internet y los dispositivos móviles inteligentes.

Es así como el uso de la tecnología, cobra gran importancia la educación online y con ello la creación de los entornos virtuales de aprendizaje donde a través de herramientas, recursos digitales, estrategias y metodologías de enseñanza y aprendizaje, es posible migrar la educación como la conocemos de manera presencial, a una modalidad virtual donde alumnos, docentes e incluso padres de familia interactúan, se comunican, aprenden y desarrollan conocimiento haciendo uso de las TIC.

Dentro de una educación virtual, es necesario incluir actividades que promuevan el aprendizaje colaborativo y significativo para los educandos. En una modalidad virtual o híbrida es necesario desarrollar habilidades como la comunicación, colaboración, dinamismo, motivación, compromiso, entre otras, pues a pesar de no coincidir en un espacio físico, esto no es un impedimento para lograr la interacción social. En este caso debe cuidarse las técnicas, estrategias y herramientas a implementar que como se ha mencionado, hoy en día el uso de las TIC hace posible el desarrollo cognitivo aún a la distancia y la interacción virtual, genera actividad constructiva y colaborativa entre los participantes que permite lograr aprendizajes significativos.

En la actualidad es muy importante que los docentes conozcan y manejen las herramientas tecnológicas con fines educativos para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje y con ello lograr los objetivos planteados sea cual sea la modalidad. Las nuevas generaciones están inmersas en la era digital por lo que la educación no debe quedarse atrás y debe incursionar en la tecnología, es por eso la necesidad de conocer las distintas posibilidades que nos brindan las nuevas aplicaciones digitales para diseñar, comunicar, organizar, evaluar, etc., dentro de un programa educativo con lo que se pretende innovar y avanzar en la educación y al mismo tiempo atender las diferentes necesidades que se presenten.

### **3.1 Entornos Virtuales de Aprendizaje**

La evolución tecnológica ha permitido un avance educativo y sobre todo atender las necesidades educativas actuales y las exigencias de las nuevas generaciones de estudiantes. La incorporación de las TIC ha traído cambios a la educación tradicional dentro de la educación formal, gracias a los recursos tecnológicos se han implementado nuevas formas de enseñanza como lo es la educación online que actualmente ante la situación del confinamiento derivado de la covid-19, ha tenido gran impacto en todos los niveles educativos para poder continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Diversos programas o talleres que se impartían en la modalidad presencial también tuvieron que optar por una modalidad que les permitiera continuar con lo establecido, por lo cual se hizo necesaria la incorporación de la tecnología a la educación para posibilitar la conexión y comunicación entre los participantes.

El empleo de las TIC en la educación a distancia implica el uso de una metodología apropiada, es necesario considerar los aspectos que ayuden a generar aprendizajes en los estudiantes, por lo que se hace indispensable la creación de un entorno con las condiciones y facilidades donde el alumno sea capaz de trabajar, interactuar, desarrollar habilidades, adquirir conocimientos y experiencias tal y como si asistiera a un aula de manera presencial, y en el cual se rompan barreras de espacio y tiempo, con ello surge la aparición de entornos educativos que se basan total o parcialmente en el uso de las TIC denominados Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Conceptualmente puede decirse que un Entorno Virtual de Aprendizaje es el conjunto de medios de interacción sincrónica y asincrónica que, con base en un programa curricular, lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de un sistema de administración de aprendizaje. (Hiraldo, 2013, p.3)

Actualmente los entornos virtuales de aprendizaje han cobrado gran relevancia gracias a la tecnología educativa, lo cual ofrece nuevas oportunidades de enseñanza, otorga nuevas formas de actuación para el aprendizaje y promueve en los docentes y alumnos nuevas modificaciones en las estrategias de pensamiento además de desarrollar nuevas habilidades y saberes que favorecen el aprendizaje.

Estos entornos se centran en el alumno lo que conlleva a que no sean simples consumidores de información sino generadores de su aprendizaje a través de una participación y actuar activo, “Los métodos empleados en los procesos de formación profesional en EVA son más dinámicos y participativos y hacen que el aprendizaje en sí sea más que un ambiente formativo y vayan desarrollándose de acuerdo a roles formativos preestablecidos” (Guaña, et. al., 2015, p.11). El apoyo de la tecnología y la organización de todo el proceso pedagógico tienen como objetivo que los sujetos desarrollen la capacidad de aprender, es por eso la necesidad de crear las condiciones específicas que lo favorezcan.

[...]Estos entornos de aprendizaje en Web pretenden incorporar nuevos modelos pedagógicos para convertirlos en un campo abierto de conocimientos en donde el docente debe desarrollar funciones de liderazgo al plantear ideas, teorías y métodos colaborativos a fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el estudiante es el gestor de su propio conocimiento. (Navarrete y Manzanilla, 2017, p.78).

El Entorno Virtual de Aprendizaje se sustenta “En los principios de participación activa de los miembros de las comunidades en grupos de discusión, el aprendizaje colaborativo y el intercambio entre iguales o con expertos” (Bustos y Coll, 2010, p.69) y como se ha mencionado, apoyados del uso de herramientas multimedia que generan un entorno más interactivo. La creación del ambiente de aprendizaje es solamente el escenario donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, donde el alumno aprende gracias a un proceso metodológico diseñado de acuerdo con las características y necesidades del alumnado y utilizando una serie de recursos que impulsen el aprendizaje activo, independiente, progresivo y colaborativo lo que facilita construcción de aprendizajes y competencias personales y profesionales.

López Rayón Parra y otros, (2009) describe los elementos que conforman un EVA, entre ellos están:

- Los usuarios, se refiere a quién va a aprender, los actores del proceso principalmente estudiantes y facilitadores.
- El currículo, el qué se va a aprender, referente a los contenidos y programas de estudio.

- Los especialistas, son quienes diseñan el cómo se va a aprender, se refiere a los especialistas en tecnología educativa, pedagogos, docentes, entre otros que se encargan de diseñar, desarrollar y materializar los contenidos que se utilicen dentro del EVA.
- Y por último están los sistemas de administración de aprendizaje que se refiere al con qué se va a aprender, se refieren a los elementos tecnológicos que permiten un seguimiento del aprendizaje, avances y necesidades de los alumnos, así como las herramientas que permitan la colaboración, comunicación y participación constante de los involucrados.

Los modelos educativos innovadores deben impulsar el desarrollo de ambientes de aprendizaje interactivos con una integración de elementos multimedia como texto, imágenes, video, audio y demás recursos acorde con las actividades y con los objetivos del programa educativo que permitan un aprendizaje significativo a través de un monitor, y es de gran importancia que al no tener contacto de manera presencial, los participantes asuman su responsabilidad dentro del proceso, donde, “El docente se encuentre comprometido con el aprendizaje de sus alumnos y cumpla un papel como asesor y facilitador; los estudiantes se convierten en actores de cambio con habilidades y modos de trabajo innovadores” (López Rayón, Parra y otros, s/f., p.1).

Al no poder reunirse dentro de una clase tradicional de enseñanza, la información puede transmitirse a través de recursos tecnológicos como videoconferencias, correo electrónico, muros de discusión, audios, foros, wikis, documentos compartidos, etc., como lo menciona la autora Cooperberg, Andrea (2002) por lo que establece dos formas de comunicación:

**Comunicación sincrónica:** Profesores y estudiantes interactúan en tiempo real, utilizan medios como videoconferencias, chats y llamadas para encontrarse en línea.

**Comunicación asincrónica:** Los participantes no requieren de una sincronización en tiempo real para comunicarse. La información recibida se puede leer, responder o consultar en cualquier momento, pues no se espera una respuesta inmediata.

El éxito dentro de un ambiente virtual de aprendizaje no será dado únicamente por el uso de recursos tecnológicos, sino por aspectos que se deben cuidar como la interacción a través de actividades planeadas ya sea individual o colaborativamente, la accesibilidad a los recursos tecnológicos pues se deben considerar las condiciones culturales y económicas de los participantes, la confianza y motivación para minimizar la deserción y enriquecer el ambiente de aprendizaje. Todo esto acompañado de una buena planificación y seguimiento de actividades de aprendizaje y una comunicación efectiva entre docentes y alumnos.

Para llevar a cabo el aprendizaje y crear un entorno virtual, podemos hacer uso de alguna plataforma la cual nos funciona como un aula virtual en la cual los estudiantes obtienen experiencias de aprendizaje mediante recursos y materiales digitales y a través de la interacción y supervisión de un docente o facilitador. Como ya he mencionado, este espacio debe ser planificado, regulado y dirigido por el docente, el alumno al acceder será capaz de interactuar con sus compañeros y profesores y al mismo tiempo será parte de situaciones y actividades que desarrollen o complementen su aprendizaje de una forma similar a un entorno presencial. Las plataformas más utilizadas son las siguientes, para elegir alguna es necesario poner énfasis en las necesidades educativas de los participantes y las propias del curso a impartir, el entorno cultural y económico ya que algunas son gratuitas, semi gratuitas y de paga. A continuación, se describen las características de las plataformas educativas online más utilizadas para el sector académico.

**Tabla 1. Características de las plataformas educativas online**

Plataforma online	Ventajas	Desventajas
Classroom	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran explosión a raíz de la pandemia por covid-19.</li> <li>• Fácil de utilizar, simplicidad y organización intuitiva.</li> <li>• Servicio gratuito de Google.</li> <li>• No necesitas instalación.</li> <li>• Permite almacenaje en Google Drive y acceso a Google Docs para realizar actividades y compartir fácilmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carece de foros y chats en tiempo real.</li> <li>• Incompatibilidad con contenido SCORM.</li> </ul>
Canvas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz gráfica moderna que facilita la estructura del sistema.</li> <li>• Permite crear un perfil para darte a conocer en la plataforma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muchos de los diseños son para la versión de pago.</li> <li>• No cuenta con una nube de almacenamiento.</li> </ul>



Plataforma online	Ventajas	Desventajas
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra con las aplicaciones más populares.</li> <li>• Cuenta con un servicio de soporte para docentes y alumnos.</li> </ul>	<p>El soporte técnico debe ser pagado.</p>
Chamilo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incluye funciones sociales como la mensajería, chat y grupos de trabajo.</li> <li>• Su interfaz es más amigable e intuitiva a través de gráficos e iconos.</li> <li>• Simplicidad de uso para docentes y alumnos.</li> <li>• Comunicación sincrónica y asincrónica.</li> <li>• Permite foros, wikis, chats y videoconferencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posee escasas actualizaciones y soporte para solucionar problemas de la plataforma.</li> <li>• Su código aún está en desarrollo.</li> <li>• Necesita de instalación en un servidor web mucho más compleja.</li> </ul>
Moodle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La opción más elegida por universidades.</li> <li>• Basa su estructura en el constructivismo.</li> <li>• Ideal para modelos colaborativos y participativos.</li> <li>• Permite actividades como wikis, foros, chats y blogs.</li> <li>• Posee un código abierto que permite adecuarlo a las necesidades educativas.</li> <li>• Facilidad de comunicación asincrónica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra los contenidos a todos los alumnos, no es posible personalizar los contenidos para cada alumno.</li> <li>• No permite una comunicación directa como videoconferencias.</li> <li>• Su interfaz es poco amigable, carece de gráficos.</li> </ul>

Plataforma online	Ventajas	Desventajas
Edmodo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramienta que funciona desde el navegador sin necesidad de instalar nada.</li> <li>• Fácil creación y edición con un entorno intuitivo.</li> <li>• Permite asignar insignias favoreciendo la participación y el reconocimiento de logros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No cuenta con videoconferencias.</li> <li>• No posee mensajería instantánea.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia a partir de revisión documental <sup>4</sup>

### 3.2 El aprendizaje en ambientes colaborativos

La escuela al ser una institución social tiene la función de estructurar experiencias para el desarrollo cognitivo, las diferentes instancias que ofrecen una instrucción y un proceso de enseñanza aprendizaje deben ser capaces de diseñar estrategias que permitan que el alumnado analice, sintetice, clasifique y aplique ideas y conceptos. La escuela es un espacio vivo y activo por lo que es necesario que se tome en cuenta los conocimientos, intereses, actitudes y valores de los participantes con la finalidad de construir los conocimientos necesarios dentro del entorno.

El aprendizaje en ambientes colaborativos “Busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos, siendo cada quien responsable de su propio aprendizaje.” (Lucero, 2003, p.3) pero al ser un trabajo grupal, se busca también el crecimiento de cada integrante. El ambiente colaborativo encuentra su aplicación en los enfoques de Piaget y Vigotsky los cuales se basan en la interacción social. Según Vygotsky el aprendizaje surge de la interacción con otras personas “Dentro de esta teoría se percibe al infante como un ente social, activo, protagonista y producto de múltiples interrelaciones sociales en las que ha participado a lo largo de su vida” (Chaves, 2001, p.63). La teoría sociocultural pone énfasis a la interrelación social, dentro del ámbito escolar es indispensable la relación entre estudiantes y con el docente, siendo este el

<sup>4</sup> Información obtenida en la página web [https://edu.google.com/intl/ALL\\_mx/products/classroom/](https://edu.google.com/intl/ALL_mx/products/classroom/) <https://www.instructure.com/es/canvas/login/free-for-teacher> <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/como-funciona-chamilo/1/> <https://moodle.com/es/> <https://new.edmodo.com/>

encargado de planear estrategias interactivas que permitan la comprensión y participación de los alumnos con la finalidad de promover las zonas de desarrollo próximo. Dentro de estas actividades se plantea la diversificación de actividades y materiales de apoyo, lo que actualmente puede reforzarse con el uso de las TIC, de este modo el docente tiene un papel de mediador o guía para que los educandos aprendan activamente dentro de situaciones contextualizadas, significativas y reales como lo es el caso del taller Convive donde se pretende analizar situaciones y experiencias vividas dentro del entorno escolar de una manera contextual que permitan construir conocimientos éticos.

Siguiendo los aportes teóricos de Lev Vigotsky, es indispensable que dentro de las prácticas pedagógicas los docentes tomen en cuenta el contexto sociocultural de los estudiantes para producir conocimientos significativos, ofrecer experiencias de aprendizaje, crear ambientes donde se potencialice el diálogo, la reflexión y la participación que les permita interpretar su entorno y sobre todo integrar al alumno como un ser activo que reconstruye el conocimiento a través de la interacción con otros.

A su vez Jean Piaget consideraba que el aprendizaje es el resultado de la experiencia, la interacción social, la afectividad y la actividad, pone énfasis en las acciones del sujeto pues es lo que permitirá el desarrollo y la transformación y por ende progresivamente su conocimiento. Piaget también destacó la importancia del juego como actividad lúdica, la cooperación e interacción en actividades educativas como medio para impulsar el desarrollo moral y cognoscitivo, pues solo comunicar información resulta insuficiente si se quiere lograr un buen entendimiento.

La buena pedagogía debe implicar la presentación de situaciones para que el niño y la niña experimenten; es decir, realicen actividades con la intención de ver qué ocurre, manipulen símbolos, formulen preguntas y busquen sus propias respuestas, reconcilien lo que encuentran una vez con lo que encuentran en otras ocasiones, y comparen y discutan sus hallazgos con los de sus compañeros y compañeras. (Rodríguez, 1999, p.482)

En cuanto a las ideas piagetianas para la educación, podemos destacar que los métodos pedagógicos deben recurrir a la espontaneidad, los educadores son acompañantes que minimizan las estrategias de la educación tradicional donde ejercían total control y solo eran transmisores de conocimientos ahora deben crear ambientes de aprendizaje donde el alumno tenga una participación activa a través del razonamiento y colaboración social, y por último se enfatiza en la importancia de la interacción social que permita la construcción del conocimiento.

Lo innovador dentro de los ambientes de aprendizaje es la introducción de la informática y herramientas digitales que coadyuven a la construcción del conocimiento cognitivo, en la modalidad online el proceso de enseñanza aprendizaje puede llevarse a cabo de manera colaborativa a través actividades individuales y grupales y estrategias que contribuyan al desarrollo de habilidades personales y sociales mediante la interacción apoyados por la tecnología, lo que conduce a la construcción del aprendizaje colaborativo donde los estudiantes son responsables de su conocimiento pero también de los compañeros de grupo.

Dentro de la construcción de un ambiente colaborativo debe tomarse en cuenta, de acuerdo con la autora Lucero, María (2003), algunos elementos básicos que propiciarán el aprendizaje en conjunto:

Contribución individual: cada integrante del grupo de trabajo debe ser capaz de realizar sus tareas y además compartirlas con el grupo para hacer y recibir retroalimentaciones.

Habilidades personales y de grupo: el trabajo en grupo debe permitir el desarrollo y potencialización de habilidades personales, el crecimiento del grupo al mismo tiempo el desarrollo de “Habilidades grupales como: escucha, participación, liderazgo, coordinación de actividades, seguimiento y evaluación” (Lucero, 2003, p.4).

Interdependencia positiva: es uno de los elementos centrales ya que implica las habilidades organizacionales y de funcionamiento entre los integrantes del grupo, se crea una interdependencia y deben confiar los unos en los otros para lograr los objetivos.

Interacción: “El contacto permite realizar el seguimiento y el intercambio entre los diferentes miembros del grupo; el alumno aprende de ese compañero con el que interactúa día a día, o él mismo le puede enseñar, cabe apoyarse y apoyar” (Lucero, 2003, p.4).

Con base en estos principios, se pueden destacar las siguientes ventajas de promover el aprendizaje colaborativo:

- Desarrollo del pensamiento crítico.
- Fortalecimiento de valores como el respeto y la solidaridad.
- Motivación y compromiso individual y grupal.
- Autoconfianza y autoestima.
- Desarrollo de habilidades sociales y relaciones interpersonales.
- Interacción, retroalimentación y apertura.
- Mejora la empatía y el asertividad.

Anteriormente la educación tradicional no favorecía el aprendizaje colaborativo pues dejaba a un lado el trabajo en equipo y la colaboración. El conductismo “Planteaba la absoluta dependencia del docente, quien dominaba la situación educativa y regia en el aula sobre sus alumnos” (Calzadilla, 2002, p.4), actualmente con el aprendizaje colaborativo se busca que el alumno sea partícipe de la construcción de sus propios conocimientos y el de sus compañeros de acuerdo con sus potencialidades y con ello lograr un resultado sinérgico mediante la aportación de lo mejor de cada uno al grupo.

El aprendizaje colaborativo puede entenderse desde la percepción socio constructivista:

- El aprendizaje colaborativo pretende “La construcción de conocimientos de forma colectiva, empleando mecanismos de comunicación y de colaboración” (Ruíz, 2015, p.55), durante este proceso los alumnos comparten ideas con los compañeros de grupo de forma cooperativa, dentro de un ambiente virtual la incorporación de las TIC facilita la interacción y el proceso de aprendizaje.
- El aprendizaje colaborativo es un proceso de participación social donde a través de la socio-construcción los alumnos trabajan juntos y se ayudan para lograr los objetivos de aprendizaje utilizando instrumentos y recursos que posibiliten las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- El aprendizaje requiere de una participación activa de los alumnos mediante la escucha activa, observación, participación y percepción que les permita adquirir y desarrollar conocimientos y habilidades. “Se estimula con este tipo de estrategia la desaparición de observadores pasivos y receptores repetitivos, superando los tradicionales hábitos de memorización” (Calzadilla, 2002, p.4)
- Los individuos que intervienen intercambian saberes, proyectos y se afectan mutuamente para conducirse a un nivel de conocimiento y satisfacción, y a su vez sean capaces de apropiarse y transferir el conocimiento a su entorno.

El trabajo colaborativo implica el desarrollo de valores y actitudes como la equidad, la empatía, la honestidad, tolerancia, disposición al diálogo, entre otras. Es por ello que el aprendizaje colaborativo “Implica una serie de opciones didácticas que tienen como meta la educación moral y cívica, no sólo la intelectual, e intentan incidir en la promoción del desarrollo humano en sentido amplio” (Díaz y Hernández, 2010, p.94), lo que conlleva a generar una cultura basada en la colaboración, esto puede ser complejo incluso para el docente ya que además de enseñar los contenidos de la materia, debe promover prácticas basadas en la comunicación asertiva, resolución de conflictos, toma de decisiones y diálogo.

Dentro del trabajo colaborativo se pueden identificar tres tipos de grupos que se pueden conformar de acuerdo con las necesidades de aprendizaje:

- Grupos informales: Tiene como límite la duración de una clase, es utilizado en actividades para realizar demostraciones, discusiones, explorar o generar ideas.
- Grupos formales: Se conforman durante un periodo que puede durar horas o semanas de clase, “Son grupos donde los estudiantes trabajan juntos para conseguir objetivos comunes en torno a una tarea de aprendizaje dada, relacionada con el currículo escolar” (Díaz y Hernández, 2010, p.95).
- Grupos de base: Se conforman en un largo plazo por miembros permanentes con los cuales se generan relaciones duraderas y responsables, el objetivo es que los integrantes se apoyen mutuamente para obtener un buen rendimiento.

Estos grupos son funcionales siempre y cuando cumplan con las condiciones de trabajo colaborativo antes descritas, sin embargo, existe la contraparte donde los grupos no sean cooperativos:

- Grupos de pseudo aprendizaje. “Los estudiantes acatan la instrucción de trabajar juntos, pero con poco o sin ningún interés” (Díaz y Hernández, 2010, p. 96) y se llega a formar un ambiente de competitividad y desconfianza.
- Grupos de aprendizaje tradicional: Los alumnos están dispuestos a trabajar, pero existe una mínima intención de compartir y apoyarse unos a otros, “Algunos alumnos se aprovechan del esfuerzo de los que son laboriosos y responsables, y estos se sienten explotados” (Díaz y Hernández, 2010, p. 96), lo que genera una división de grupo entre los que colaboran y los que están a expensas a los demás.

Durante la conformación de equipos o grupos de aprendizaje colaborativo se recomienda que sean heterogéneos con la intención de trabajar y aprovechar el aprendizaje propio y el producido en grupo, esto permite que la adquisición de los conocimientos sea compartida por medio de la interacción y colaboración de los integrantes. Los grupos heterogéneos son conformados por estudiantes con diferentes capacidades o diferente nivel de habilidad esto puede ser desde aprendices hasta expertos en algún tema en específico, con ello, los alumnos aprenden a organizarse y a compartir conocimientos y capacidades para lograr los objetivos en común.

Como se puede observar, dentro del aprendizaje colaborativo se utiliza la interacción social como método de enseñanza y para la construcción de conocimientos,

[...]Centra la mayor parte de la responsabilidad de aprender en los estudiantes requiriendo de ellas conceptualizar, organizar, poner a pruebas las ideas, en un proceso continuo de evaluación y reconsideración de las

mismas, asistidos por el profesor como facilitador del proceso de enseñanza y aprendizaje. (Cenich y Santos, 2009, p.3)

A través del aprendizaje colaborativo se deja a un lado la situación individualista pues en ella los objetivos y metas de los alumnos son independientes entre sí y el resultado es producto de su propio esfuerzo y capacidad pues no hay relación con el esfuerzo de sus compañeros. Otra situación que se queda excluida de este enfoque es la competitiva pues en ella los alumnos son comparados entre sí, existe un esquema de competencia donde se rigen por las recompensas adquiridas por su esfuerzo y en la superación por encima de sus compañeros, en esa situación es clara la desventaja que pueden sufrir algunos individuos ya sea por capacidades diferentes o contextos desiguales, también puede apreciarse el desarrollo de actitudes poco solidarias y afectivas que pueden incluso llegar a romper el grupo debido al ambiente competitivo y la estratificación social que esto puede generar en el aula.

En las últimas décadas el aprendizaje colaborativo se ha extendido en los entornos escolares como modalidad de aprendizaje donde se pretende trabajar juntos para lograr los objetivos comunes y que los participantes se beneficien a ellos mismos y al resto de los individuos. En la actualidad el aprendizaje colaborativo puede implementarse incluso a la distancia con apoyo de la tecnología, lo que se conoce como ambiente virtual de aprendizaje. Tiene como eje central la interacción entre las personas participantes de un contexto específico a través de plataformas o herramientas digitales que promuevan la comunicación y creación de vínculos para la construcción de objetivos cognitivos entre iguales.

### **3.3 Aprendizaje significativo**

El aprendizaje en sí, no es un proceso únicamente interno, sino que se produce dentro de un contexto y a través de la interacción social, el sujeto tiene un papel activo e interactivo en el que el aprendiz logra habilidades y conocimientos cada vez más complejos hasta ser independiente, es por eso que se destaca la importancia de crear ambientes de aprendizaje dirigidos a construir conocimientos mediante la producción de aprendizajes significativos.

Para promover el aprendizaje significativo es indispensable situarse en un contexto real ya que se parte de los conocimientos previos del alumno, lo que el alumno ya sabe para continuar con la organización de ideas que favorezcan el aprendizaje subsiguiente, el aprendizaje significativo “Propone indagar acerca de los conceptos, ideas, proposiciones y sus interrelaciones disponibles en la estructura cognitiva del

alumno con el fin de ponerla de manifiesto” (Cenich y Santos, 2009, p.4), también es importante tomar en cuenta los recursos y principios que posee el alumno para facilitar el aprendizaje.

El aprendizaje significativo pretende producir cambios auténticos en los alumnos producidos por los nuevos conocimientos adquiridos, “Se alude así a la memorización y mecanización del aprendizaje de contenidos carentes de significado. He ahí la autenticidad del cambio que propone este tipo de aprendizaje” (Viera, 2003, p.38). La teoría Ausubelina toma como punto de partida el que el alumno posea una estructura cognoscitiva y esta debe ser tomada en cuenta para planificar la instrucción y con ello servir de soporte para procesar la nueva información, pero incluso existe la posibilidad de que no existan estos conocimientos de anclaje, entonces se pueden utilizar los organizadores previos como material introductorio de una manera general e inclusiva. Estos pueden ser de dos tipos de acuerdo con el conocimiento que el alumno posea:

Organizador expositivo: “Se emplea en aquellos casos en que el alumno tiene muy pocos o ningún conocimiento sobre la materia” (Viera, 2003, p.40), proporciona los conocimientos necesarios para poder integrar la nueva información.

Organizador comparativo: Se utiliza cuando el alumno se encuentra familiarizado con el tema, el organizador tiene la función de “Proporcionar el soporte conceptual y facilitar la discriminabilidad entre las ideas nuevas y las ya aprendidas, señalando similitudes y diferencias” (Viera, 2003, p.40).

El aprendizaje significativo se centra en el sujeto que aprende y el contenido se convertirá en significativo cuando se elabore a partir de los conocimientos, experiencias y actitud motivacional que posean los alumnos pues posibilitará la inserción de lo nuevo. La significatividad sólo se logra cuando se relacionan los nuevos conocimientos con los que el alumno ya posee, también cuando las situaciones o enseñanzas dentro del entorno se vuelven significativas para los alumnos, es decir, que es un aprendizaje que lo relacionan y que nunca olvidarán por que despierta su interés de manera particular. El aprendizaje significativo entonces hace referencia a la experiencia y saberes obtenidos durante el proceso lo que puede traducirse como la ruta del saber hacer.

Dentro de este aprendizaje, los significados producen un conocimiento constructivista siempre y cuando exista una interacción, dinamismo y reflexión entre los integrantes que coadyuvan a la construcción de aprendizajes significativos. Tomando esto en cuenta,

[...]Las interacciones entre los sujetos de aprendizaje en el Aprendizaje significativo, son fundamentales, por cuanto dependiendo de las formas de relación que en ellos se establezcan, así se promoverán o no las



condiciones propicias para el rescate de la subjetividad, de las relaciones sujeto-objeto y de las posibilidades de pensar, abstraer críticamente y aprender acerca del objeto. (Garita, 2001, p.20)

Estas interacciones apuntan a un proceso grupal de construcción de conocimiento, sin embargo, la reflexión y la elaboración son elementos básicos para la promoción de aprendizajes significativos, se refiere a un proceso de diálogo entre los participantes determinados por un objetivo de conocimiento.

Es importante diferenciar cuando no existe una interacción, por ejemplo, cuando hay una reunión de sujetos y no necesariamente se promueve la reflexión o análisis grupal. Es por eso que el construir conocimientos debe ser un proceso organizado apuntando a la importancia de la reunión para aprender de manera significativa, es indispensable tener el ambiente propicio para aprender y construir en conjunto, estableciendo los objetos de estudio y preparar u organizar experiencias significativas. La dinámica en cada grupo es distinta de acuerdo con sus objetos de aprendizaje por lo que las dinámicas de producción conceptual e interacción se tornan de manera particular para cada grupo tomando en cuenta los contenidos, factores psicosociales personales y grupales y el objeto de estudio.

El aprendizaje significativo considera importante la organización de experiencias de aprendizaje significativas tanto del objeto como del sujeto. En cuanto al objeto debe poseer significado que permitan relacionar fácilmente la estructura conceptual entre los aprendices y el nuevo conocimiento a través de conceptos relevantes que facilite su comprensión y así poder asignarles un significado, a su vez se amplían y modifican los conocimientos como producto de asimilación con un criterio de contextualización y funcionalidad que los destacan como elementos importantes dentro del entorno. En cuanto al sujeto, debe mantener una conexión entre el conocimiento significativo y la estructura cognoscitiva, lo cual implica “La activación de los conocimientos previos que son utilizados como marco de referencia, de lectura o interpretación de lo nuevo por conocer. Conocimientos que se modifican, promoviendo ampliaciones significativas en la estructura conceptual” (Garita,2001, p.28), a través de puentes cognitivos mediados por el diálogo, la exploración y el trabajo individual y colectivamente en el caso del trabajo colaborativo, es la finalidad de los sujetos involucrados e incluso de los que guían el procedimiento generar las condiciones que promuevan la reorganización y ampliación de las estructuras conceptuales.

La organización significativa recae sobre los guías, tutores o profesores pues generar interés y motivación son factores importantes para el proceso de aprendizaje, esto permite integrar también la interacción a través del diálogo, solidaridad, respeto, entre otros, que favorecen el autoconocimiento y crecimiento individual y grupal, promoviendo el desarrollo de la autonomía. Es así como la

construcción de significados en los aprendizajes hace que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea motivador por el impulso cognitivo y satisfacción que promueve, lo que genera una motivación intrínseca que no depende del tutor si no del alumno a quien aprender se convierte en un motor para continuar de forma activa en el proceso.

El aprendizaje significativo entonces, se centra también en que los alumnos desarrollen experiencias afectivas positivas “Relacionadas con el hecho de encontrar sentido a lo que aprenden” (Garita, 2001, p.32), pues considera que va de la mano con la organización significativa del objeto de conocimiento, el cual debe tener una forma altamente significativa además del contenido conceptual como ya se mencionó, debe ser motivador y que posibilite el conocimiento mediante el diálogo entre los participantes desde sus vivencias y experiencias expresadas en la dinámica grupal lo que orientará la construcción conceptual por medio de la interacción.

Representa la oportunidad para romper con prácticas pedagógicas autoritarias y autosuficientes que niegan de forma masiva los recursos personales y grupales en el ámbito cognitivo, social, afectivo y motivacional y de su realidad como sujetos históricos, concretos y deseantes. (Garita, 2001, p.32)

Es así como el aprendizaje significativo es entonces una alternativa crítica y constructivista que antepone valores sociales, la interacción, la experiencia y la capacidad de habla y escucha para el proceso de aprendizaje de una manera diversificada.

Para que el aprendizaje sea realmente significativo en los alumnos, es indispensable fomentar actividades que promuevan el aprendizaje, como es plantear las actividades dentro de un contexto que tenga sentido para los alumnos, fomentar la participación de los alumnos en las actividades logrando que se involucren de manera activa, la planificación de actividades se puede ajustar de acuerdo con la actividad observada en los alumnos, es importante establecer relaciones entre los conocimientos previos y los nuevos y como hemos visto, la interacción entre los mismos alumnos resulta un recurso valioso para el aprendizaje significativo.

Díaz Barriga y Hernández Rojas (2002, p.149) plantean estrategias que permiten utilizar los conocimientos previos para construir los nuevos aprendizajes:

Actividad focal introductoria: Plantea una situación detonadora que atraiga la atención de los estudiantes y promueva la participación.

Discusiones guiadas: Plantea una discusión, debate o intercambio de ideas a partir de los objetivos, es importante plantear preguntas abiertas y también guiar y tener control del tiempo para que las aportaciones sean apropiadas.

Actividad generadora de información previa: Plantea una actividad de inicio con investigaciones realizadas previamente sobre una temática mediante lluvia de ideas e intercambio de opiniones que permitan recuperar lo más significativo y con ello crear nuevos conocimientos.

Si nos enfocamos en el trabajo en línea, de igual forma estas estrategias son funcionales, podemos apoyarnos de recursos virtuales como pueden ser videos detonadores, algún foro de discusión, la creación de organizadores de información virtuales a través del uso de distintas herramientas que ofrecen las TIC, siempre cuidando los objetivos del aprendizaje significativo.

### **3.4 Gamificación**

Actualmente se puede incluir la gamificación en el aula virtual lo cual se refiere a utilizar dinámicas de juego que generen vivencias, la modificación de una conducta y que generen motivación por parte de los alumnos cuidando los objetivos de aprendizaje que se plantean.

A lo largo de los años algunos autores han explicado el concepto de gamificación, Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) plantean que el proceso de gamificación utiliza diversos diseños de juego en contextos reales que no son juego. Kapp, (2012) menciona que “Los elementos de juego generan un cambio en el comportamiento de las personas de forma positiva,” (Contreras y Eguía, 2016, p.56) mediante actividades que generan un tipo de instrucción para conseguir los objetivos de aprendizaje. Y como en todo proceso de enseñanza aprendizaje, Brophy (2013) citado en (Contreras y Eguía, 2016) plantea que el motivar a los estudiantes resulta indispensable para llamar su atención y que muestren cierta dedicación.

La idea de utilizar gamificación en la educación pasa por la aplicación de elementos del juego o del diseño del juego en iniciativas educativas con la idea de que el contenido educativo se vea empaquetado en una *envoltura* que parecerá más atractiva a los estudiantes. (Contreras y Eguía, 2016, p.56).

Para lograrlo, además de aplicar los elementos de juego, se debe conseguir que los alumnos se integren y vean los contenidos de aprendizaje como retos que deben superar conforme avanzan.

Dentro de la gamificación es importante incluir las áreas cognitiva, social y emocional, la interacción a través del juego impacta en el área social al integrarse varios jugadores que compiten, se ayudan y cooperan para lograr las metas establecidas, el área cognitiva se trabaja a través del uso de las capacidades y habilidades de los estudiantes para resolver las tareas planteadas y el área emocional impacta en el éxito y fracaso pues al superar exitosamente las pruebas los jugadores experimentan emociones positivas, al contrario si fallan podrían sentir ansiedad o frustración, sin embargo, para evitar emociones negativas es importante cuidar el diseño de las actividades pues deben ser de acuerdo con las habilidades y nivel de los jugadores para que logren conducirse de manera positiva y se sientan motivados a continuar con la actividad.

La gamificación ayuda a interiorizar los contenidos y lograr los objetivos, las actividades deben incluir una retroalimentación breve por parte del profesor como parte de una reflexión sobre los conocimientos aplicados y las habilidades adquiridas durante la actividad, y antes de comenzar con ella es importante siempre explicar las instrucciones para que la actividad sea clara y precisa y así el alumno tenga las menos dificultades posibles. Dentro del proceso de gamificación es importante resaltar que no se plantea producir competencias individuales con la finalidad de generar efectos perjudiciales donde no se esfuercen por conseguir los aprendizajes sino solo por ser los mejores, al contrario si nos referimos al hecho de competir algunos autores han planteado algunos beneficios, Verchoeff (1999) argumenta que los alumnos se esmeran por dar lo mejor y aumenta la motivación, Lawrence (2004) afirma que la competición enriquece el aprendizaje y resulta un proceso activo para los alumnos, Fulu (2007) reconoce que la competición logra el aumento de autoestima. Todo esto se logra cuando la competición no es nociva para los estudiantes ya que se pretende mejorar las habilidades de aprendizaje.

Aunque aún hay controversia sobre si la competencia es o no un buen método, sin embargo, Shidler (2007) nos brinda una definición de competición saludable, lo cual se refiere a “Una actividad corta en la que los premios de los vencedores no son substanciales y que tiene que estar enfocada en el proceso de aprendizaje en vez de en los resultados (clasificaciones) finales.” (Contreras y Eguía, 2016, p.68)<sup>5</sup> Los premios a los que se refiere, deben ser simbólicos, que no sean recompensas excesivamente valiosas, esto para que el esfuerzo de los alumnos sea intrínseco y que no se centren solamente en ganar el premio, sino que se esfuercen por obtener los objetivos de aprendizaje y la recompensa que bien puede ser la obtención de calificaciones altas como símbolo de motivación.

---

<sup>5</sup> La palabra substanciales está escrita de manera textual a la cita, la palabra correcta debería ser sustanciales.

El objetivo de la competición debe ser claro durante el proceso de aprendizaje más que centrarse en la victoria, con ello dejamos en claro que ganar o perder no tiene mayor importancia ya que lo que se aprenda durante la actividad será lo más relevante, es por eso la necesidad de reconocer los esfuerzos durante todo el proceso, apoyar durante las actividades que se presenten ya sea individual o cooperativamente y evaluar las actividades para conocer si se lograron los objetivos al mismo tiempo que se ofrece una retroalimentación hacia los alumnos.

La gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje impulsa la motivación, la interactividad e interacción a través del compromiso y la socialización por la variedad de elementos que pueden intervenir para estimular el aprendizaje. Dentro del contexto actual la educación presenta necesidades educativas ante las exigencias de las nuevas generaciones de jóvenes cada vez más activos y en especial con el uso de la tecnología, por lo que genera la responsabilidad de innovar en metodologías y estrategias educativas que aumenten la motivación y su vez generen un compromiso por parte de los alumnos para favorecer el aprendizaje autónomo y significativo mediante el uso de diferentes recursos y herramientas de una manera lúdica.

Incluir la gamificación en el diseño curricular puede aportar beneficios como “Mantener el interés de los alumnos y evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés para ellos, disminuyendo el número de abandonos y la falta de compromiso en el proceso de enseñanza” (Agredal, et. al., 2018, p.3), con lo que se pretende adquirir a su vez ciertas competencias, pues como se ha resaltado, se trata de utilizar mecánicas de juego en contextos que no son juegos con la intención de estimular el aprendizaje y motivar a los alumnos al mismo tiempo que fomenta la cooperación entre los estudiantes para alcanzar los objetivos de aprendizaje. En el contexto educativo se utiliza como herramienta de aprendizaje en distintas áreas lo que coadyuva al desarrollo de actitudes y comportamientos en ambientes colaborativos y autónomos.

Como se ha mencionado, estamos frente a las nuevas generaciones llamados nativos digitales y más aún, derivado del confinamiento, nos convertimos en una sociedad digital. Prensky (2010) enuncia algunas características acerca de estas nuevas generaciones y el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Abascal, R. et al., 2016, p.315):

- Quieren recibir información de forma ágil e inmediata.
- Tienen conciencia de que progresan si tienen satisfacción o recompensas inmediatas.
- Prefieren instruirse de forma lúdica que embarcarse en el rigor tradicional.

Estas características generan que los planes educativos y los profesores rediseñen la metodología tradicional donde los alumnos permanecen pasivos únicamente como receptores de información a través del profesor quien es el que posee el total conocimiento, pues ante el contexto actual, el continuar con la metodología tradicional genera ambientes negativos para los alumnos y profesores, ya que se puede tornar en distracciones, aburrimiento, periodos de atención muy cortos y falta de motivación para ambos. Es por eso que continuamente surgen nuevas metodologías de aprendizaje con la intención de innovar la didáctica utilizada en el aula propiciando la interacción entre profesores y alumnos y generar con ello una mayor actividad de los estudiantes y así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Uno de los retos hoy en día ha sido encontrar una didáctica que se adapte a las exigencias de los estudiantes y a los contenidos presentados en los diferentes cursos para innovar la enseñanza y no hacerla de manera rutinaria. La nueva generación de estudiantes está acostumbrada a jugar en especial si se trata de videojuegos, por lo que resulta interesante el poder combinar el aprendizaje activo con la gamificación “Con el propósito de diseñar una nueva forma de conducción de grupo, presentación de contenidos y ejercicios, para lograr una experiencia que permita incentivar el aprendizaje en temas que son de difícil comprensión” (Abascal, R. et al., 2016, p.316). El aprendizaje activo pretende involucrar a los alumnos en la clase siendo ellos los protagonistas del proceso, ya que interactúan, resuelven problemas y se involucran en las situaciones lo que provoca su aprendizaje, la gamificación ofrece la oportunidad de hacer una clase emocionante y hacer las actividades de una manera divertida.

La gamificación puede también transformar la forma de evaluar, ya que la palabra examen puede generar estrés y presión en los estudiantes debido a situaciones frustradas. “Una evaluación tradicional basada en exámenes, muchas de las veces generan desmotivación y un sentimiento de injusticia al no medir el esfuerzo verdadero que un estudiante puede realizar durante todo un curso.” (Abascal, R. et al., 2016, p.318). La gamificación plantea el sustituir esta evaluación tradicional por una evaluación a través del uso de un tipo de videojuegos, también gracias a la tecnología han surgido páginas web en las cuales es posible crear cuestionarios que se adaptan a todos los temas y ofrecen la posibilidad de utilizar distintos recursos como videos, imágenes, audios etc., lo que lo hace más alusivo. Las formas de evaluar en estos casos son mediante la obtención y acumulación de puntos y generar un ranking entre los participantes haciéndolo más atractivo y motivador al querer alcanzar mayores puntajes, esto también puede ser manipulable pues en lugar de ofrecer del 1 al 10 se puede ocupar una escala de miles,

[...]Lo cual psicológicamente produce una reacción diferente en el cerebro, ya que este se ve incentivado de forma diferente, es decir, si se ofrece ½ punto en la calificación final esto no es motivante, sin embargo, si se ofrecen 35,000 puntos por una actividad, donde voy acumulando puntos, el cerebro reacciona de manera diferente, ya que relaciona una fuerte y jugosa recompensa. (Abascal, R. et al., 2011, p.318)

Incluir la gamificación dentro del diseño instruccional es parte de la innovación educativa lo cual tiene como propósito adaptar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje,

[...]Innovar significa hacer las cosas que ya se realizaban, pero de una forma nueva, implementando cambios a fin de mejorar las cosas, lo cual implica todo un proceso que dé como resultado esa transformación educativa que tanto se pretende. La innovación educativa debe adaptarse a las necesidades del contexto para ser abierta, colaborativa y multidisciplinar. (Argueta y Ramírez, 2017, p.78)

Dentro del contexto actual es importante que al introducir las TIC se tenga presente la finalidad de la herramienta, la función del docente es clave para seleccionar las aplicaciones o programas que mejor se adapten a los alumnos. En el caso de la gamificación a través de recursos digitales es importante establecer el objetivo de la actividad y siempre cuidando que los alumnos participen de manera dinámica y que a su vez les genere un aprendizaje o les permita aplicar sus conocimientos, en el caso de actividades evaluativas.

Existen diversas herramientas digitales que pueden ayudar a la gamificación dentro de un espacio virtual de aprendizaje, lo que ayudará a romper un poco con la metodología tradicional que en especial en una modalidad a distancia podría causar la falta de atención y motivación de los alumnos, es por eso que la importancia de fomentar el uso de nuevas tecnologías ante un contexto digital y en el que los alumnos han perdido un poco la interacción entre compañeros así como actividades que atraigan su atención mediante la participación y motivación.

Actualmente podemos darnos cuenta de que la educación virtual ha cobrado gran importancia, pues desde la educación básica hasta la educación superior han sufrido la transición al aula virtual, incluyendo programas y talleres antes impartidos en la modalidad presencial. La tecnología se encuentra inmersa en nuestras vidas y de una u otra forma se incluye en la educación ya sea total o parcialmente como en las modalidades mixtas, por lo que es importante aprender a seleccionar y utilizar las herramientas digitales que se adapten a las necesidades y objetivos educativos.

En el contexto actual y en especial con las nuevas generaciones de nativos digitales se debe rediseñar la forma de enseñar aprovechando las oportunidades que nos

brindan las TIC con la finalidad de involucrar de una manera más activa a los alumnos y a través de herramientas que fácilmente pueden utilizar o con las que se familiarizan rápidamente. Hemos sido testigos de la transición digital y algunas actividades que se llevaban a cabo de manera física también se pueden desarrollar de manera virtual como los juegos, trabajo colaborativo, exposiciones, etc., y también el diseño de actividades a través de nuevas formas de interacción como los foros, wikis, la comunicación mediante videoconferencias y también de manera asincrónica, lo que propicia a que la educación se lleve a cabo sin perder el ritmo a la vez que impulsa la construcción de nuevos conocimientos y habilidades para el futuro.

Los docentes se encuentran frente al reto de conocer y aprender a utilizar las diferentes aplicaciones que existen y seleccionar las que mejor se adapten a sus objetivos de aprendizaje. De acuerdo con su utilidad y complejidad, existen muchas aplicaciones algunas de carácter intuitivo y con versiones gratuitas, por lo que podemos hacer uso de ellas para organizar una clase, crear material, comunicarnos, jugar, evaluar, etc., como lo hemos experimentado en la modalidad presencial pero ahora innovando en la modalidad virtual.



## **Capítulo 4: Propuesta del diseño didáctico de un módulo del programa del taller Convive basado en las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)**

### **4.1 Sobre el diseño instruccional aspectos generales**

El diseño instruccional de los cursos en línea hoy en día es un desafío, pues debe ser sólido y bien elaborado ya que debe incluir un contenido atractivo para los estudiantes y debe ser interactivo que genere una participación activa y una comunicación entre los estudiantes y profesores que a pesar de la distancia genere un efecto positivo en los participantes por lo que requiere de una buena planeación. El diseño instruccional, como se ha establecido en la nueva escuela, debe ser centrado en el alumno y su aprendizaje por lo que “Implica la planificación, secuenciación y administración de actividades de aprendizaje” (Argueta y Ramírez, 2017, p.80), es por eso que se presenta como una guía durante el proceso de enseñanza que permite crear un ambiente de aprendizaje mediante actividades, estrategias y materiales diversos que ayudarán al alumno a lograr sus objetivos de formación.

El diseño instruccional es la organización del conocimiento, de los materiales didácticos y medios (en el caso de la enseñanza multimedia incluye materiales que emplean textos, imágenes, movimiento y sonido y medios como el fax, los videos y el internet etcétera), considerando elementos psicopedagógicos que favorecen el aprendizaje significativo de los estudiantes (Molina, M. y Molina, J., 2002, p. 56).

El desarrollo del diseño instruccional del curso en línea involucra el uso de distintas estrategias didácticas que se combinan con el uso de las TIC y la implementación de metodologías como el aprendizaje basado en problemas, la gamificación y el aprendizaje significativo, todo esto a través de los actuales medios de comunicación como las plataformas virtuales, redes sociales, simuladores y modeladores que permitirán la interacción, comunicación, además de organizar, procesar y evaluar el aprendizaje. Las TIC servirán como mediadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje y, por ende, del proceso evaluativo, recordemos que puede funcionar de manera individual o colectiva, su uso permite la utilización de distintos recursos digitales didácticos con los que se puede presentar la información y el contenido que permitan integrar, construir y potenciar el aprendizaje de los alumnos. Sin embargo, como se menciona, es solo el medio para lograrlo, es el instructor el encargado de guiar el proceso, asesorar a los alumnos en el uso de los recursos multimedia, evaluar y retroalimentar cada una de las actividades planteadas para corroborar si se están cumpliendo los objetivos establecidos.

El diseño instruccional en la educación a distancia:

Contiene elementos diversos como los contenidos, materiales, duración de las actividades, estilos de aprendizaje, estrategias de enseñanza y herramientas a ocupar para el desarrollo de las actividades, sin olvidar que se deben de cubrir con los objetivos, metas y lineamientos de las instituciones. (Ocampo, 2015, párr. 3)

De acuerdo con ello, es importante tomar en cuenta todos los detalles al momento de realizar la planeación curricular.

A continuación, se describen los principales elementos que integran el modelo de diseño instruccional en cualquier programa educativo a distancia basado en la revisión de algunos modelos y documentos relacionados con el tema que están conformados por diagnóstico, Identificación de recursos humanos; Identificación de la infraestructura tecnológica; Identificación, selección y organización de contenidos; Diseño de objetivos de aprendizaje; Diseño de las situaciones de aprendizaje; Desarrollo de actividades de aprendizaje; Selección y elaboración de materiales didácticos y Evaluación del prototipo.

**Diagnóstico:** Características de la institución educativa: Se refiere a la misión del programa o institución educativa, qué se hace y para qué, los valores y compromisos que sostiene. Es importante también conocer el modelo educativo que mantiene, el nivel educativo al que se dirige, así como el contexto de los participantes y la duración que se tiene establecida para dicho programa.

Identificación de las necesidades educativas: Bradshaw (1995) plantea cinco tipos de necesidades que deben ser tomadas en cuenta y con base en ellas planear las que se pueden cubrir a través del programa (Tomado de Gil, M., 2004):

1. Normativas: son las que hacen referencia a la falta de conocimientos que tiene un sujeto o grupo de personas con relación a un estándar de conocimientos.
2. Sentidas: las que expresan las personas al hacerles preguntas como: ¿qué necesidades tiene?, ¿qué le gustaría saber?
3. Por demanda: son las que se hacen evidentes cuando la solicitud de algo es muy recurrente; por ejemplo, la capacitación sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación para asesores a distancia.
4. Comparativas: hacen referencia a los beneficios o conocimientos que tiene un determinado grupo en comparación con otro grupo, en las mismas circunstancias, pero que carece de dichos beneficios o conocimientos.
5. Prospectivas o anticipadas: son aquellas que seguramente se presentarán en el futuro, sobre todo las relacionadas con adquisición de habilidades en el uso de nuevas tecnologías.

**Características de los estudiantes:** Los alumnos son el elemento principal se debe considerar la edad promedio, los conocimientos previos y sus habilidades.

**Identificación de recursos humanos:** Para la ejecución del programa se necesita de un equipo multidisciplinario que realice un trabajo colaborativo desde el diagnóstico hasta la ejecución, incluyendo el diseño de materiales didácticos, uso de medios y asesores del programa.

**Identificación de la infraestructura tecnológica:** Es indispensable identificar con qué medios cuenta la comunidad educativa tanto el asesor como los estudiantes, pues será a través de los medios tecnológicos la principal comunicación. Se pueden comparar distintas opciones conociendo sus ventajas y desventajas en accesibilidad, actualización y costos.

**Identificación, selección y organización de contenidos:** Una vez que se tiene el objetivo general, se debe seleccionar lo que el estudiante va a aprender, incluir los contenidos de manera didáctica, los saberes previos y la relación con los nuevos conocimientos.

Los contenidos no sólo hacen referencia a la información sobre un objeto, sino a hechos, conceptos, principios, habilidades, valores, creencias, actitudes, destrezas, hábitos, pautas de comportamiento, etc.; son el recorte deliberado de la realidad para ser asimilado por el estudiante. (Gil, 2004, párr. 47)

Es por eso por lo que los contenidos se clasifican en tres rubros, contenidos conceptuales que se refiere a saberes, contenidos procedimentales referente al saber hacer que incluye habilidades, técnicas y estrategias; y contenidos actitudinales que especifican el saber ser, incluye actitudes y valores.

**Diseño de objetivos de aprendizaje:** Los objetivos de aprendizaje se relacionan íntimamente con el objetivo general del programa o curso.

En los objetivos de aprendizaje se describen y especifican con mayor precisión los conocimientos, las habilidades y las actitudes que se espera que el estudiante alcance al término de la unidad, módulo o tema, los cuales deberán reflejar lo plasmado en el objetivo general. (Gil, 2004, párr.55.)

En la elaboración de los objetivos utilizamos la redacción de verbos en la cual se pueden basar en una taxonomía que ayude a categorizar los procedimientos y procedimientos que se pretendan alcanzar.

**Diseño de las situaciones de aprendizaje:** El crear una situación de aprendizaje implica la creación de ambientes de aprendizaje colaborativo en el que se realizan actividades cooperativas que permitan la adquisición de aprendizajes y habilidades, la inclusión de los conocimientos previos, organizar el conocimiento, aplicar y evaluar lo aprendido. Estas actividades se apoyan de material didáctico y de los medios de comunicación para poder llevarse a cabo y que pueda construir con éxito

un ambiente de aprendizaje que favorezca el aprendizaje de los alumnos mediante la comunicación e interacción que ofrecen los recursos digitales, estas actividades y materiales se especifican con mayor claridad dentro de la elaboración del diseño didáctico, así como la descripción más detallada de los siguientes aspectos.

**Desarrollo de actividades de aprendizaje:** El desarrollo de actividades incluye los distintos tipos de contenidos por lo que deben ser actividades interrelacionadas

Un conjunto de actividades que pongan al estudiante en contacto con sus conocimientos previos sobre el contenido a aprender, que amplíe sus conocimientos y le sirva para reflexionar y asociar lo aprendido y, finalmente, transfiera lo aprendido a nuevas situaciones. (Gil, 2004, párr. 62.)

Como se ha mencionado, para poder realizar las diferentes actividades se debe apoyar y hacer uso de las TIC con la finalidad de propiciar el aprendizaje.

**Selección y elaboración de materiales didácticos:** La selección de estos materiales depende de cada institución y sus estudiantes en cuanto a acceso y uso de las TIC y de acuerdo con la situación de aprendizaje que se pretenda diseñar. Los materiales seleccionados o elaborados pueden ser impresos, audiovisuales, auditivos, visuales e informáticos.

**Evaluación del prototipo:** Se refiere a probar y evaluar la primera versión del curso o programa antes de ejecutarlo

Poner a prueba un programa educativo permite hacer una revisión del diseño y de los procedimientos de implementación, confrontar de manera formal si los resultados que se esperan alcanzar son los determinados en el objetivo general, valorar a cada uno de los responsables de los procesos e identificar los recursos y limitaciones con los que se llevará a cabo el programa. (Gil, 2004, párr. 101)

La evaluación implica la colaboración de evaluadores de diseño instruccional, de medios tecnológicos, de material didáctico y de aprendizajes y puede realizarse con un grupo piloto que permita identificar las reacciones de los asesores y estudiantes y así tener un mejor panorama de cómo funciona el programa y con ello poder hacer las correcciones o mejoras correspondientes.

El diseño instruccional completo del taller Convive, que como se ha mencionado, consta de 6 módulos, fue diseñado por las coordinadoras del programa con apoyo de un diseñador instruccional quienes se encargaron de diseñar los objetivos generales y específicos, de manera general la selección de contenidos, situaciones y medios de aprendizaje, así como aspectos técnicos.

Al formar parte de este desarrollo, mi participación fue solamente en la estructuración de un módulo, es por eso que me enfoqué en desarrollar un diseño

didáctico que se efectuara dentro del diseño instruccional, pues toda la demás estructura ya estaba realizada y no se modificó.

La intención de este informe y la propuesta del diseño didáctico es la implementación de estrategias y herramientas didácticas en el módulo de habilidades sociales para que los alumnos que cursen el taller sean capaces de aprender aún en la modalidad en línea, de una manera positiva. Es por eso que una de mis tareas ha sido indagar, analizar, probar y evaluar cada una de las actividades y herramientas propuestas en dicho módulo que conlleve a los estudiantes al aprendizaje tal y como se da dentro de un aula presencial, de una manera completa, es por eso el énfasis en el desarrollo de cada actividad pues en cada una se especifica quién, cómo y qué herramientas utiliza siempre conectada a los objetivos generales del taller, partiendo de ahí para diseñar la acción educativa para promover el aprendizaje del sujeto.

Para la elaboración del diseño didáctico: “Es necesario identificar aquellas actividades que un estudiante puede realizar de manera autónoma, cuáles requieren de asesoría, cuáles requieren de trabajo en equipo o colaborativo y cuáles promueven el pensamiento crítico, entre otros aspectos”. (Cisneros, 2015, p.192), y de esta manera lograr la creación de estrategias y condiciones que faciliten el aprendizaje. Es por eso que se describen las actividades a realizar acorde con los contenidos del taller, el material y los recursos que se proponen para utilizar en un modelo virtual, en este caso, basados en las TIC.

El diseño didáctico es la planeación anticipada de todo el proceso que se llevará a cabo dentro de las sesiones, de acuerdo con el contexto en el que se desarrolle, por ejemplo, el taller Convive en una modalidad virtual. Se incluyen también los elementos didácticos que conllevan a un desarrollo de destrezas digitales, así como las diferentes interacciones entre alumnos, profesores y con los recursos tecnológicos. Es por eso que en el diseño didáctico elaborado para este informe se hacen todas las especificaciones en cuanto a materiales y recursos que se utilizan para cada sesión.

Los principales elementos del diseño didáctico de acuerdo con Gallego y Mata (2002) son:

**Objetivos:** constituyen el ¿Para qué?, señalan los aprendizajes que los alumnos conseguirán al término.

**Contenidos:** se refiere al ¿Qué enseñar?, el conjunto de información que se enseñan y aprenden a lo largo del proceso.

**Metodología:** referente al ¿Cómo enseñar?, incluye actividades, situaciones, experiencias, etc., que se utilizan para alcanzar los objetivos y tener un dominio de los contenidos y aprendizajes.

Medios y recursos didácticos: Es el requerimiento de materiales para que el diseño didáctico sea puesto en marcha, es el ¿Con qué enseñar?, los alumnos y maestros deben tener acceso a los materiales y recursos para ponerlo en práctica, en el caso de la modalidad virtual, es el instructor quien debe tener mayor conocimiento y dominio sobre los recursos tecnológicos, pues además de la utilización es indispensable la potencialización educativa que puede provocar en la enseñanza-aprendizaje.

Evaluación: En esta fase se pretende comprobar la eficacia del rendimiento, los conocimientos, la práctica o el mismo curso, con la finalidad de retroalimentar, eliminar o implementar estrategias. (Gallego y Mata 2002, p.108)

Como se puede observar, el diseño didáctico posee algunas similitudes con las características del diseño instruccional, sin embargo, la principal diferencia es, como lo menciona la autora Cisneros, Paola (2015)

El diseño instruccional se basa en las teorías psicológicas del aprendizaje y de la instrucción, donde se valorizan primordialmente aspectos instrumentales y sistemáticos, como la efectividad y la eficiencia, mientras que el Diseño didáctico se basa en aspectos pedagógicos y didácticos, que enfatizan el valor del conocimiento, la comprensión y la capacidad crítica entre otros potenciales humanos a los que el proceso educativo ha de aspirar para formar a los estudiantes. (Cisneros, 2015, p.195)

El diseño didáctico entonces, se antecede por el diseño instruccional para posteriormente diseñar experiencias de aprendizaje, estrategias docentes, medios de comunicación, contenidos, materiales didácticos y evaluación. El diseño didáctico de un curso en línea debe ser flexible, promover el pensamiento crítico e implementar propuestas de actividades creativas que contribuyan al desarrollo de habilidades cognitivas, esto con la finalidad de crear un ambiente activo e interactivo entre estudiantes y profesor-estudiante.

Siendo así, el diseño didáctico elaborado sobre el módulo 3 habilidades sociales, es sólo una parte del curso como lo he especificado, está basado en el diseño instruccional del taller Convive, sin embargo al querer implementarlo en línea, es importante hacer modificaciones a la estructura didáctica, haciendo uso de metodologías, medios y recursos de acuerdo con la modalidad virtual, con la finalidad de crear un ambiente virtual de aprendizaje donde alumnos y profesores tengan una interacción, participación activa y un aprendizaje positivo para poder adquirir los conocimientos necesarios que ha planteado el taller Convive y con ello lograr los objetivos generales del taller.

En el siguiente apartado presento una descripción sobre el contexto del taller Convive, los contenidos generales, después una descripción más detallada del módulo 3, así como el análisis de los objetivos y actividades realizadas anteriormente en el taller, para posteriormente incluir mi propuesta del diseño didáctico basado en estrategias y actividades digitales para una modalidad a distancia, a través del uso de herramientas virtuales que permiten a alumnos y docentes una mayor interacción dentro de un ambiente online.

#### **4.2 Contexto del diseño didáctico del módulo 3 del taller Convive - UNAM**

Claramente el país y el sector educativo no estaba preparado para enfrentar los cambios derivados del aislamiento, la SEP impulsó la educación a distancia mediante programas educativos transmitidos por televisión para todos los alumnos de educación básica y media superior, sin embargo, esta estrategia no logró cubrir las necesidades educativas de toda la población, por lo que las escuelas, programas y talleres especiales tuvieron que diseñar estrategias para poder continuar con sus actividades.

El taller Convive se vio ante el reto de migrar hacia la educación virtual, fue un desafío para la institución y las coordinadoras, pues era necesario hacer un cambio en la metodología tradicional y desarrollar estrategias de enseñanza-aprendizaje en un ambiente virtual. Las coordinadoras y los alumnos prestadores de servicio social tuvimos que adaptarnos a una nueva realidad, el programa dio un giro al llevarse a cabo en la nueva modalidad en línea, para lo que visiblemente nadie estaba preparado.

La pandemia representó la oportunidad de innovar la metodología del taller Convive a través de la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje y como herramientas complementarias. Algunas de las estrategias empleadas fue la comunicación sincrónica y asincrónica, uso de herramientas digitales para compartir y elaborar material didáctico y tareas asignadas. Sin embargo, una de los mayores retos fue la creación de un ambiente virtual de aprendizaje, pues había que dar un giro al ambiente de aprendizaje tradicional replanteando el trabajo dentro del aula, la labor docente y el rol de los alumnos.

Como lo he mencionado, las coordinadoras Gabriela Cabrera y Paty Cuevas, expresaron que se les dificultó el uso de los medios tecnológicos, algunas herramientas y aplicaciones eran aún desconocidas e incluso para algunos alumnos también lo era, pues antes del confinamiento no se había dado la oportunidad de conocer el uso didáctico de las TIC. Ante esta situación pudimos dar cuenta que es “La falta de formación didáctico-pedagógica de las tecnologías donde los profesores ubican los mayores obstáculos para incluir las TIC en los procesos educativos.” (Mirete, 2010, p.38), y esto puede frenar la innovación digital educativa en el contexto actual. Es por eso la necesidad de alfabetizar digitalmente a los docentes para que sean capaces de incluir la tecnología de una manera productiva y de

acuerdo con los objetivos perseguidos, así como seguir aprendiendo constantemente adaptándose a los cambios y tecnologías que van surgiendo.

La innovación educativa dentro del taller Convive, al utilizar herramientas y estrategias basadas en las TIC, no pretende sustituir al programa tradicional, sino de implementar un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la tecnología, pedagogía y didáctica y con ello lograr los aprendizajes esperados del taller, las bases del proyecto de una enseñanza a distancia han sido puestas a pesar de la premura, ahora es necesario replantear las estrategias para lograr un programa más dinámico, atractivo y sobre todo efectivo para las siguientes ediciones.

La innovación educativa no debe ser visto sólo como una implementación momentánea sino incluirla para futuras ediciones del taller, con la finalidad de lograr una transformación continua hacia una mejora de la práctica y cambiar el paradigma de la educación tradicional mediante el desarrollo de nuevos modelos, conocimientos y habilidades que coadyuven a enfrentar las nuevas demandas de la sociedad.

El diseño de la propuesta está basado en un solo módulo de los 6 que consta el programa Convive, ya que fue en el que estuve trabajando la segunda mitad durante mi estancia en el servicio social y en la cual continué trabajando con la finalidad de buscar nuevas y mejores estrategias para innovar el programa a través del uso de la tecnología y herramientas digitales y que más adelante también se puedan aplicar a los diferentes módulos que lo conforman.

#### 4.2.1 Descripción del taller

El diseño del taller Convive que anteriormente estaba enfocado a la modalidad presencial, ahora replantea algunos de sus objetivos, así como las actividades a realizar, pues todo lo que se hacía de forma física ahora se lleva a cabo de manera virtual, por lo que el programa plantea los siguientes objetivos para el curso Civildad y Convivencia Universitarias

Objetivo General	Al finalizar el curso, el participante enunciará los fundamentos de la civilidad y Convivencia universitaria, con la finalidad de aplicar estrategias para el manejo de contenidos y prácticas del taller para alumnos de bachillerato de la UNAM.
Objetivos específicos	Analizar contenidos relacionados con la Convivencia universitaria, propios del Taller para alumnos del bachillerato.



	Distinguir contenidos instrumentales: Classroom, juegos didácticos virtuales, Meet.
--	---

Fuente: Cabrera, G. y Gómez, P. (2013) Con-vive. Civilidad y Convivencia Universitarias. Manual del facilitador

El taller de Civilidad y Convivencia Universitarias consta de 6 módulos con temas centrales enfocados a que los alumnos reflexionen, aprendan y desarrollen valores y actitudes que les permita una convivencia solidaria, el desarrollo de habilidades sociales, la erradicación del acoso escolar, conciliación pacífica y el compromiso con el entorno social y natural.

Contenido	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identidad universitaria, valores sociales, derechos y deberes de los estudiantes.</li> <li>2. Convivencia civilizada: derechos humanos, violencia y normas de Convivencia.</li> <li>3. Habilidades sociales para la Convivencia.</li> <li>4. Acoso escolar en aulas universitarias.</li> <li>5. Conciliación no violenta de conflictos.</li> <li>6. Responsabilidad y compromiso social con los entornos social y natural.</li> </ol>
-----------	---

Fuente: Cabrera, G. y Gómez, P. (2013) Con-vive. Civilidad y Convivencia Universitarias. Manual del facilitador.

Es importante mencionar que todos los alumnos prestadores de servicio social tomamos cada uno de los módulos como parte del taller, sin embargo para el diseño virtual del curso que fue una de las tareas a desarrollar, (ya que no se pudo llevar a cabo la actividad de trabajar con los alumnos de bachillerato de manera presencial) se nos asignó un solo tema por equipos, para diseñar o adaptar las actividades ahora en la modalidad virtual y así poder presentarlo en las siguientes ediciones del taller.

En mi caso estuve trabajando junto con mi equipo con el **módulo 3: Habilidades sociales para la convivencia** en la elaboración del diseño didáctico, con la finalidad de transitar el programa de la modalidad presencial a la modalidad virtual para las siguientes ediciones.

**Unidad/Módulo/Tema: Tema 3 Habilidades sociales para la Convivencia****Subtemas:** Emociones Habilidades sociales

- **Objetivos específicos:** Explicar las diferentes habilidades sociales en la vida cotidiana y aplicarlas en el contexto actual. Reconocer sentimientos y emociones producidas en diferentes situaciones vividas, a través de la reflexión e intercambio de experiencias entre pares, con la finalidad de comprender de qué manera interviene el manejo de emociones en las relaciones interpersonales.

Las actividades a realizar y productos a obtener, también se adaptaron a la modalidad virtual, esto a través del uso de herramientas digitales simples de fácil acceso y uso. Se siguió la estructura didáctica original del programa para el inicio, desarrollo y cierre, en la que se puede observar que predomina el diálogo y la reflexión.

**4.2.2 Planeación inicial del módulo**

<b>Actividades</b>	<b>Instrucciones</b>	<b>Productos por obtener</b>
<b>1.</b>	Inicio 1 ¡Andando! Observa el siguiente video “¿Qué son las emociones?”, al finalizar el video comenta las preguntas en grupo durante la sesión. <a href="https://youtu.be/ngGD8FsNWKk">https://youtu.be/ngGD8FsNWKk</a> El video será transmitido durante la plenaria.	Reflexionar sobre la situación vivida durante el confinamiento. Intercambiar experiencias y emociones que se han experimentado en la situación actual.
<b>2.</b>	2. ¿Qué sabes acerca de? ... Responde ¿Cuáles son las nuevas formas de relacionarse ante la nueva normalidad? ¿Sabes cuáles son las habilidades sociales? y ¿Para qué sirven? Las preguntas se publicarán en el tablón de la clase de classroom para que los alumnos puedan interactuar.  Durante la sesión se comentará de forma breve lo que saben acerca de las habilidades sociales.	Comenta alguna experiencia en la que te hayas tratado de relacionar con los demás y contesta las preguntas. Se realizará un foro de manera asincrónica en classroom donde los alumnos podrán expresar, intercambiar y comentar experiencias con sus compañeros
<b>3.</b>	Desarrollo 3. Conoce. Presentación del tema “Las emociones” (PPT) Luego respondan las siguientes preguntas, se publicará el link en classroom para acceder al formulario de Google. ¿Cuál fue la emoción	Los alumnos responderán un cuestionario de manera individual a través de un formulario de Google con la finalidad de reflexionar

Actividades	Instrucciones	Productos por obtener
	<p>cuya expresión te ha causado problemas durante la cuarentena?  ¿Qué situaciones te generan esa emoción?  ¿Qué puedes cambiar tú para modificar que esa emoción te cause problemas?  ¿Qué situaciones causaron emociones positivas en ti?  De forma breve se compartirán algunas respuestas durante la sesión en grupo.</p>	<p>sobre lo expuesto en el tema emociones.</p>
<p><b>4.</b></p>	<p>4. Conoce.  Presentación del tema habilidades sociales para la Convivencia (PPT) en plenaria, los temas que abordará son: ¿Qué son las habilidades sociales? ¿Cómo las aprendemos? ¿Cuáles son? En el siguiente video se habla brevemente sobre ellas  <a href="https://www.youtube.com/feed/history">https://www.youtube.com/feed/history</a></p> <p>Sigue, sigue...  Ahora se dividirá el grupo en 5 equipos y a cada uno se le asignará un tipo de habilidad social (Habilidades básicas, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades conversacionales y habilidades de solución de problemas interpersonales), trabajarán en equipo en Google meet para realizar la lectura correspondiente a su tema (disponible en el manual del alumno) y estructurar un ejemplo de cada habilidad social para después compartirlos en la plenaria con los demás equipos.</p> <p>¡Aplicáte!  Con los aprendizajes obtenidos durante la sesión, en casa realiza una *infografía con un ejemplo de cada tipo de habilidad social aplicándolo al contexto actual de confinamiento. Puedes apoyarte de los siguientes videos los cuales se encuentran en Classroom.  *Puedes usar canva u otra aplicación para realizar tu infografía ¡diviértete!</p>	<p>Los equipos realizarán pequeñas exposiciones sobre los diferentes tipos de habilidades sociales, con el fin de aprender a identificar cada una de ellas y emplearlas de manera adecuada en esta nueva normalidad.</p> <p>Análisis y socialización de lo comprendido en cada habilidad social a través del uso de ejemplos aplicados en la situación actual de confinamiento.</p>
<p><b>5.</b></p>	<p>Cierre  5. Reflexiona. Los alumnos reflexionarán y compartirán ideas y experiencias durante la sesión sobre lo siguiente:</p>	<p>Reflexionar e intercambiar experiencias sobre las nuevas formas de relacionarse.</p>

Actividades	Instrucciones	Productos por obtener
	<p>¿Cómo ha cambiado tu forma de relacionarte? ¿Las habilidades sociales han cambiado con el confinamiento?</p> <p>Los alumnos realizarán las siguientes actividades de manera asincrónica.</p> <p>6. Valora tus resultados...Realiza un mapa conceptual en CmapTools que refleje los aprendizajes obtenidos sobre “habilidades sociales”.</p> <p>7. Valora tus resultados. Realiza la evaluación en línea mediante la plataforma kahoot que abarca todos los temas vistos con la finalidad de evaluar los conocimientos e identificar las áreas de oportunidad.</p>	<p>Mapa conceptual sobre las habilidades sociales en el cual se reflejen las ideas principales del tema.</p> <p>Los alumnos responderán un test en línea a través de kahoot que evaluará los conocimientos obtenidos durante la sesión.</p>

Fuente: tomado del material elaborado en equipo, 2021 en el servicio social<sup>6</sup>

#### 4.2.3 Reflexiones generales sobre el módulo: análisis

Las actividades propuestas, considero que realmente están dentro de un enfoque tradicional con lo que usualmente plantea el taller dentro de un espacio presencial, ya que en su mayoría son actividades donde los alumnos conversan, intercambian experiencias, interactúan, etc., pero siempre de una forma verbal y como lo establecen las coordinadoras del programa Cabrera y Gómez mediante “Una estrategia comunicativo-dialógica...estableciendo un diálogo permanente y con lo que se pretende crear espacios reflexivos, críticos y significativos para los estudiantes” (Cabrera y Gómez, 2013, p.11).

Sin embargo, dentro de un programa en línea además de los procesos comunicativos, es importante crear ejercicios de práctica, comprensión del contenido o de reforzamiento donde el estudiante colabore de forma activa, esto puede lograrse mediante prácticas didácticas que involucren el uso de herramientas digitales y estrategias de aprendizaje que conlleven a generar el conocimiento en los estudiantes y no funjan como meros receptores, pues más aún en la modalidad virtual se tiende a perder la atención de algunos alumnos que suelen ser más pasivos a la hora de comunicarse. Autores como Diaz Barriga (2007, 20011) y Dorego (1999) citados en (Jiménez, 2014, p.88) señalan que

[...]no es válido seguir la tendencia de incorporar las TIC en educación en línea y seguir patrones, modelos y formas de educación presencial, de hacerlo, solo se logrará que los estudiantes vivan una experiencia de adaptación de contenidos y no de estrategias nuevas de aprendizaje.

<sup>6</sup> Este módulo se diseñó en conjunto con Abreu Diana, Galicia Laura, Pompa Miriam y Saldaña Karen, en el marco de la realización del servicio social.

Es por eso que la innovación dentro del diseño y en el proceso de enseñanza aprendizaje se ve reflejado en la forma de generar el conocimiento y que permita que los participantes se apropien del conocimiento, en este caso es a través del uso de las TIC. Para que el aprendizaje sea realmente significativo es importante desarrollar actividades dentro de un contexto que tenga sentido para los alumnos y con la finalidad de atraer su atención, dentro del programa Convive es muy sencillo, pues se tratan temas que día a día se viven en el entorno universitario. También es de gran relevancia generar una participación activa de una manera diversificada, esto es además del diálogo y discusiones guiadas, tratar de incluir actividades para todos los estilos de aprendizaje como actividades conceptuales, espaciales, intrapersonales, interpersonales, lúdicas e interactivas, en las cuales bien se puede mezclar la interacción con las diferentes habilidades para crear un aprendizaje significativo en cada uno de los alumnos.

Otro elemento importante que se debe incluir en un diseño instruccional, es la gamificación lo cual se refiere a la aplicación de elementos de juego en actividades con contenidos de aprendizaje. La gamificación ayuda a interiorizar los contenidos y lograr los objetivos, esto es una forma más atractiva de realizar actividades e incluso evaluaciones, el que se refiera a elementos de juego no quiere decir que no aprendan o que se distraigan, al contrario, estimula el aprendizaje, mantiene el interés y la interactividad, si se realiza incluso colaborativamente fomenta la cooperación, desarrollo de habilidades y actitudes que conlleva a generar conocimiento y así lograr el objetivo.

En un ambiente virtual, gamificar resulta aún más interactivo gracias al uso de la tecnología y las diferentes aplicaciones, por ejemplo, se puede diseñar un cuestionario o evaluación en un tipo de videojuego con puntos y recompensas, agregar imágenes, sonidos, etc., lo que lo hace muy llamativo y diferente a la forma tradicional de hacer este tipo de actividades. Las actividades impresas, por ejemplo, memoramas, rompecabezas, sopa de letras, crucigramas, etc., que son usados comúnmente en un ambiente físico, también se pueden realizar a través de aplicaciones e incluso jugar en conjunto para no perder esta conexión entre pares que es tan importante a pesar de la distancia.

Las actividades en línea pueden ser muy variadas, dinámicas e interactivas, no tiene por qué ser aburrido, sin embargo, todo tiene que estar planificado y acorde con los objetivos de aprendizaje, el docente siempre debe supervisar las actividades y aunque sea de manera asincrónica debe realizarse una retroalimentación para verificar si las actividades y contenido son las adecuadas para lograr el conocimiento necesario en los alumnos.

#### **4.2.4 Consideraciones para la creación del módulo Habilidades sociales a través del uso de las TIC**

A raíz de mi experiencia tomando el curso de manera virtual y en especial realizando el diseño didáctico junto con mis compañeras, encontré algunas dificultades que considero limitan el diseño de un programa en línea:

-El equipo de trabajo estaba conformado por alumnos de distintas carreras como derecho, administración, trabajo social, psicología, pedagogía, etc. Por lo que no estaban familiarizados con el tema de diseño instruccional y didáctico, así como con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

-Los participantes cuentan con poco o nulo conocimiento acerca de las tecnologías utilizadas en la enseñanza-aprendizaje.

-Las coordinadoras mostraron de igual forma escaso conocimiento ante el uso de la tecnología y en ocasiones rechazo a incluir nuevas herramientas por la falta de capacidad para manejarlas.

-El temor hacia la innovación educativa, ya que se trataba de replantear la forma tradicional del taller a través de la pantalla, sin incluir más elementos.

Es por eso que a través de este informe pretendo añadir algunas estrategias de aprendizaje, así como recursos educativos virtuales que coadyuven a la transformación y mejora del taller Convive en la modalidad on-line, con la finalidad de impulsar un entorno nuevo a través del uso de las TIC que se adapte y responda a las necesidades educativas de las generaciones actuales.

La estrategia comunicativo-dialógica en la que se apoya la estructura del taller se puede complementar a través de:

-Material multimedia: incorporación de múltiples recursos ya sean videos, audios, animaciones, sitios web, entre otros. Estos deben ser de acuerdo con las temáticas actuales y de fácil acceso.

-Comunicación sincrónica y asincrónica: realizar actividades y tareas en plenaria o en el tiempo que se ajuste a las necesidades de los alumnos y del propio taller.

-Interactividad: este principio permite convertir la tecnología en un medio que facilite el intercambio de ideas, opiniones e información.

#### **4.2.5 Elaboración de la propuesta**

Retomando las actividades diseñadas y para crear una propuesta basada en elementos y habilidades digitales, es preciso revisar los objetivos antes planteados para adecuarlos a una modalidad virtual más interactiva. El objetivo del programa, más bien referido como una meta propia del taller es la siguiente:

- Analizar contenidos relacionados con la convivencia universitaria, propios del

Taller para alumnos del bachillerato.

- Distinguir contenidos instrumentales: Classroom, juegos didácticos virtuales, Meet.

En cuanto a los contenidos, hablando de un análisis de manera general considero que es adecuado para lograr el objetivo general de enunciar los fundamentos de la civilidad y convivencia universitaria. Ahora analizando el segundo punto:

Objetivo planteado	comentario	Sugerencia
Distinguir contenidos instrumentales	“Distinguir” es indeterminado, podríamos distinguirlos, pero no saber utilizarlos o aplicarlos al entorno educativo con fines instruccionales. Los contenidos instrumentales, siendo más específicos se refiere a herramientas digitales para enseñanza-aprendizaje.	Seleccionar las herramientas digitales que coadyuven a la organización, diseño y evaluación del taller en línea, que permita innovar el proceso educativo del programa.

Ahora, enfocándome en uno de los módulos del taller: “Habilidades sociales”, analizaré el objetivo planteado

Objetivo planteado	comentario	sugerencia
Explicar las diferentes habilidades sociales en la vida cotidiana y aplicarlas en el contexto actual.  Reconocer sentimientos y emociones producidas en diferentes situaciones vividas, a través de la reflexión e intercambio de experiencias entre pares, con la finalidad de comprender de qué manera interviene el manejo de emociones en las relaciones interpersonales.	“Explicar” considero que puede aplicar cuando ya se posee el conocimiento. “Aplicar” considero necesario delimitar el ¿Cómo se puede aplicar?  “Reconocer” es adecuado. “Reflexionar e intercambiar”, puede complementarse con la finalidad del subtema que se refiere al control de emociones.	Identificar y clasificar las diferentes habilidades sociales. Analizar situaciones del entorno social y formular acciones y comportamientos basados en las habilidades sociales.  Reflexionar e intercambiar experiencias en las cuales intervengan las emociones, su control y manejo, y con ello comparar y argumentar sobre la autorregulación de emociones.

Una vez planteados los objetivos, continuaré con las actividades diseñadas basándome en los productos a obtener, en ellos se hace referencia en su mayoría a acciones de diálogo con mínimo uso de herramientas virtuales que coadyuven a un conocimiento significativo y al desarrollo de habilidades digitales. Las actividades están pensadas realmente como si se llevara a cabo en presencial, sin embargo, de

esta forma se dejó a un lado la innovación educativa necesaria para la modalidad on-line.

Actividad	Producto	Comentario	Sugerencia
<p>Observa el siguiente video "¿Qué son las emociones?", al finalizar el video comenta las preguntas en grupo durante la sesión.</p>	<p>Reflexionar sobre la situación vivida durante el confinamiento. Intercambiar experiencias y emociones.</p>	<p>"Reflexionar" si se refiere a un término que se realiza internamente, no estaremos seguros de que realmente se lleve a cabo por los estudiantes, también se generaliza sobre la situación vivida lo que puede desviar del tema central de emociones.</p>	<p>Si tenemos un video como detonador del tema, sería importante plantear preguntas específicas y generar lluvia de ideas.</p>
<p>Durante la sesión se comentará de forma breve lo que saben acerca de las habilidades sociales. Las preguntas se publicarán en el tablón de la clase de classroom para que los alumnos puedan interactuar.</p>	<p>Comenta alguna experiencia en la que te hayas tratado de relacionar con los demás y contesta las preguntas.</p> <p>Se realizará un foro de manera asincrónica en classroom donde los alumnos podrán expresar, intercambiar y comentar experiencias con sus compañeros.</p>	<p>Se trata de reconocer los conocimientos previos por lo que se puede continuar con la estrategia de generar lluvia de ideas donde participen todos de manera breve. Padlet es buena herramienta para elaborar un muro colaborativo con distintos diseños de acuerdo con la actividad.</p>	<p>Para esta actividad se puede utilizar herramientas digitales que propicien el trabajo colaborativo de una manera más amena y creativa.</p> <p>Además de Classroom para el foro se puede utilizar Padlet en la que los alumnos interactúan al momento.</p>
<p>Presentación del tema "Las emociones" (PPT) Presentación de Power Point. Luego respondan preguntas en un formulario de Google.  Presentación del tema habilidades sociales para la Convivencia (PPT)</p>	<p>Los alumnos responderán un cuestionario de manera individual a través de un formulario de Google con la finalidad de reflexionar sobre lo expuesto en el tema emociones.</p>	<p>Responder un cuestionario, considero que resulta más eficiente para "Evaluar" que para "reflexionar" ya que es sobre lo expuesto. Es importante incluir actividades de comprensión del tema donde se apliquen los conocimientos expuestos, pueden</p>	<p>La PPT es buena herramienta, además también se pueden crear infografías y videos interactivos para exponer el tema. Para la comprensión se pueden implementar estrategias de gamificación y actividades que permitan una</p>



Actividad	Producto	Comentario	Sugerencia
		ser sencillas como memoramas, sopa de letras, crucigramas, casos, etc.	participación activa y dinámica.
Ahora se dividirá el grupo en 5 equipos y a cada uno se le asignará una de las 5 habilidades sociales. Con los aprendizajes obtenidos durante la sesión, en casa realiza una infografía.	Los equipos realizarán pequeñas exposiciones sobre los diferentes tipos de habilidades sociales, con el fin de aprender a identificar cada una.	El trabajo colaborativo es muy eficiente siempre y cuando exista el moderador. Para identificar las diferentes habilidades sociales, la infografía es buena estrategia para agrupar la información.	Preparar una exposición lleva tiempo, por lo que debe considerarse el trabajo asíncrono. Al ser un trabajo colaborativo se pueden aprovechar las habilidades de cada participante para elaborar material y presentar la información.
Los alumnos reflexionarán y compartirán ideas y experiencias durante la sesión sobre lo siguiente: ¿Cómo ha cambiado tu forma de relacionarte? ¿Las habilidades sociales han cambiado con el confinamiento?	Reflexión a través del diálogo.	Dentro de la actividad de cierre y como reflexión, se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos a través de la resolución de casos para hacerlo de una manera más directa y contextualizada. El trabajo en equipo permite conocer las ideas de los demás y plantear conclusiones.	Formar pequeños equipos para analizar un caso y con base en ello, identificar emociones y sentimientos, posibles acciones y consecuencias, tomando en cuenta las habilidades sociales vistas.
Los alumnos realizarán las siguientes actividades de manera asíncrona: Realiza un mapa conceptual. Realiza la evaluación en línea mediante la plataforma kahoot.	Reflexionar e intercambiar experiencias sobre las nuevas formas de relacionarse.  Mapa conceptual sobre las habilidades sociales en el cual se reflejen las ideas principales del tema.	El mapa conceptual y el test en línea son actividades que ayudan a evaluar lo aprendido, sin embargo, es importante que el docente identifique los aprendizajes obtenidos y hacer una retroalimentación si es necesario, antes de finalizar el módulo.	El test en línea puede realizarse en conjunto para que el docente observe los aprendizajes adquiridos, ya que arrojan resultados al momento que permiten identificar las áreas de oportunidad y con ello poder hacer una retroalimentación del tema o en áreas específicas.

Actividad	Producto	Comentario	Sugerencia
	Los alumnos responderán un test en línea a través de kahoot que evaluará los conocimientos obtenidos durante la sesión.		

Podría pensarse que, a través de la pantalla, ya sea por video llamada o mensaje solo se puede conversar, realizar actividades de dialogo e intercambio de ideas, sin embargo, actualmente podemos disponer de distintas herramientas y recursos digitales que nos funcionan como material didáctico y que permiten una mayor conexión entre profesores y alumnos, estructurar contenidos, despertar interés por el tema, así como incrementar las capacidades y desarrollo cognitivo de los estudiantes.

#### **4.2.6 Herramientas digitales para la innovación educativa**

En la educación a distancia se pueden utilizar diversos recursos tecnológicos que pueden acompañar el aprendizaje, sin embargo “Por maravillosos que sea el medio, el aprendizaje no ocurrirá a menos que exista una sólida plataforma psicopedagógica que permita el óptimo desarrollo de modelos de enseñanza aprendizaje” (Molina y Molina, 2002, p.54), esto es por ejemplo si le damos una tablet a un niño, este no sabrá qué hacer con ella si no le enseñamos a utilizarla y por sí solo no aprenderá o cumplirá con los objetivos que nosotros planteamos, necesita de un acompañamiento e instrucción que lo lleven a desarrollar el conocimiento y las habilidades necesarias para conseguir los objetivos que deseamos alcanzar.

En busca de una enseñanza distinta a la tradicional, en la cual los docentes puedan innovar en la clase utilizando las TIC como herramienta para impulsar, apoyar y motivar el aprendizaje de los alumnos, se enlistan a continuación diversas herramientas digitales en su mayoría gratuitas, que son de gran ayuda a la hora de organizar, diseñar, compartir, comunicar y evaluar en una modalidad online.

#### **Organizar**

Google Classroom: Es una herramienta desarrollada por Google, forma parte del paquete Gsuite for Education y se puede acceder desde la web o descargar de manera gratuita con la cuenta de Google en dispositivos móviles, su función principal es gestionar una clase de manera virtual a través de internet, pero también puede ser utilizado en el aprendizaje presencial e incluso mixto, es importante mencionar que la cuenta personal de Gmail de los participantes es su principal identificador, y en caso de que los centros educativos tengan sus propias cuentas

Gsuite (cuenta educativa o correo institucional) de igual forma podrán acceder a las herramientas de Google.

Classroom permite la creación de una clase online, permite la gestión pedagógica de un ambiente virtual de aprendizaje con el cual se facilita la organización, la comunicación y distribución de tareas entre docentes y alumnos. “Google Classroom es una herramienta que nos permite crear clases, asignar deberes, calificar, enviar comentarios y tener acceso a todo el proceso educativo en un solo lugar para la gestión en entornos digitales” (Gómez, 2020, p.45). En este sentido es posible generar una comunicación asincrónica donde los alumnos pueden acceder a la clase en cualquier momento y visualizar materiales digitales que se le han asignado, también puede ser de utilidad al combinar con los encuentros sincrónicos como herramienta de apoyo a la hora de diseñar, desarrollar y evaluar actividades que complementan el proceso educativo.

Esta aplicación facilita el diseño de un aula virtual con esta metodología, permite el diseño de una o más clases si se requiere separar por módulos, temática, asignatura o grupo, también es posible personalizar cada una de las clases agregando nombre, imágenes y los participantes.

Durante el desarrollo es posible integrar diversos elementos multimedia de texto, sonido imágenes, videos, entre otros; que contribuyen a un aprendizaje activo del alumno, y a los diferentes estilos de aprendizaje por lo que se puede integrar más de un archivo en los diferentes campos, tareas o lecciones y el alumno podrá acceder cuando lo desee pues además se guarda automáticamente en la carpeta de Drive de la clase. También, es posible mantener la interacción y comunicación entre alumnos y docentes, ya sea por correo electrónico (Gmail) o en la plataforma de Classroom ya que existe un mensajero para comunicarse de forma privada o mantener una comunicación en forma de foro, todo esto puede ser configurado por el docente quien es el encargado de crear la clase. Cuando al alumno se le asigna una tarea, será capaz de añadir diferentes tipos de archivos ya sea subirlos desde su computadora o crearlos en los documentos de Google, el alumno entregará su trabajo y el docente asignará calificación, tal como en un aula presencial.

Para la evaluación, Classroom permite agregar una rubrica en cada tarea creada donde se puede personalizar de acuerdo con los criterios que consideren necesarios, el docente puede calificar, realizar comentarios, enviar recomendaciones o pedir que se vuelva a entregar el trabajo, esto se puede consultar de forma general, como si fuera una lista de cotejo, en la pestaña de calificaciones donde aparecerán todos los alumnos, las tareas asignadas y las calificaciones.

También es posible crear formularios en la pestaña crear y tarea de cuestionario, creará un link a un formulario de Google en el cual el docente puede crear preguntas de tipo examen “Desde las de tipo test hasta las listas desplegadas con una escala numérica” (Google 2021), las respuestas son calificadas y enviadas al instante y se

ordenan en gráficos, datos de respuesta y si se requiere es posible consultarlos en hojas de cálculo. Los formularios tienen diversas configuraciones para hacer una adecuada y personalizada evaluación de acuerdo con el perfil de los alumnos.

## **Diseñar**

Una de las funciones de los docentes dentro de un curso virtual es la creación de recursos y materiales didácticos que apoyen la enseñanza y aprendizaje de los diferentes temas, se trata de la realización de presentaciones, infografías, organizadores gráficos, videos, cuestionarios, ensayos, entre otros que coadyuven a la presentación de la información y a los productos propios del aprendizaje. Para realizarlos nos podemos apoyar de diversas herramientas que harán que los materiales sean más atractivos.

Microsoft Office: Es un paquete de programas informáticos de escritorio que incluye:

- Microsoft Power Point
- Microsoft Word
- Microsoft Excel

Con los cuales se pueden crear documentos como textos, presentaciones, tablas etc., de una manera muy sencilla y sin necesidad de estar conectados a internet. Los documentos se guardan en la computadora para después poder compartir en cualquier plataforma.

Google Docs: “Es una aplicación muy similar a Microsoft Office, permite crear, almacenar, y compartir documentos de texto, hojas de cálculo y presentaciones en línea. Estos documentos se pueden trabajar de manera simultánea y en tiempo real entre varios usuarios.” (UCV, 2020, párr.1). Esta es una herramienta con la que se trabaja totalmente en la web (en línea) y accediendo con una cuenta de Gmail, se almacena automáticamente en la carpeta de Google Drive y se puede descargar en diferentes formatos. Es muy útil al propiciar el trabajo colaborativo, pues permite que uno o más usuarios trabajen en el mismo documento incluso al mismo tiempo, es ideal para trabajos y proyectos grupales, además cuenta con un chat que permite la comunicación e interacción entre los participantes.

Canva: Es una plataforma online que permite crear diseños de contenido visual-comunicativo como presentaciones, infografías, mapas mentales, avisos, posters, etc., mediante plantillas y vectores prediseñados o diseños propios de una forma fácil. Dentro de un aula virtual “Simplifica el trabajo en equipo y la comunicación visual” (Canva, 2021) ya que hace la información más atractiva y en trabajo o proyectos permite un aprendizaje activo de los alumnos, además que facilita el trabajo grupal ya que permite la colaboración de un grupo de usuarios en tiempo real.

Powtoon: A la hora de crear un video, podríamos pensar que solo un profesional puede hacerlo, sin embargo, con esta herramienta es muy fácil crearlo, Powtoon

permite “Crear presentaciones animadas y videos explicativos animados...tiene opciones de menú intuitivas que son muy simples y fáciles de usar. Powtoon le permite compartir sus ideas de una manera nueva y atractiva.” (Powtoon, 2021). Contiene una gran variedad de efectos, se pueden agregar imágenes, música e incluso tu propia voz grabada previamente o grabarla directamente desde la página, lo que genera una experiencia visual muy agradable al receptor.

Padlet: Es una aplicación que permite el trabajo sincrónico y asincrónico de una manera dinámica que motiva y despierta el interés por aprender y realizar las actividades, pues el alumno participa de forma activa y creativa. “Al utilizar recursos tecnológicos en las clases, permiten que la interacción sea dinámica y productiva, mediante la utilización de Padlet como herramienta, a través, de un panel en blanco se puede crear murales o pizarras virtuales” (Giler, et.al., 2020, p.1343), con ello es posible compartir videos, imágenes, esquemas, entre otros archivos.

El uso de Padlet en el aula virtual promueve el trabajo colaborativo, permite compartir e intercambiar ideas de una manera escrita, se pueden crear foros, lluvia de ideas, espacios de reflexión y debate que impulsen la escritura colaborativa, ya que se destaca por ser una pizarra o muro virtual en la que se puede participar de manera individual o grupal al compartir el link con los compañeros y ellos pueden acceder fácilmente y comenzar a interactuar.

Se puede hacer uso para trabajo grupales, con el fin de intercambiar opiniones de un tema a tratar, también, Padlet se utiliza para actividades previas a la clase, que permite a los educandos trabajar colaborativamente, de manera que, los docentes conozcan los diferentes puntos de vista. (Giler, et.al., 2020, p.1345)

Por consiguiente, es una herramienta que puede utilizarse al inicio, durante o al final de una clase para fortalecer el trabajo grupal mediante la guía del docente para que el alumno sea capaz de construir aprendizajes significativos a través de la interacción.

Mentimeter: Es una herramienta en línea que permite crear diferentes formatos de participación, “Agrega preguntas, encuestas, cuestionarios, diapositivas, imágenes, gifs y más para crear presentaciones divertidas y atractivas” (Mentimeter, 2021). Es ideal para romper el hielo, realizar lluvia de ideas, generar activación de conocimientos previos, etc., ya que es una aplicación que se utiliza en tiempo real al conectarse los alumnos desde su dispositivo móvil con un código proporcionado por el moderador pueden responder una pregunta y en cuestión de segundos se observan las respuestas en la pantalla de una manera interactiva.

### **Compartir**

Aunque existe una gran cantidad de aplicaciones que permiten el intercambio de información, seleccione las que son muy funcionales y de fácil acceso pensando en quienes van iniciando o se les dificulta el uso de herramientas digitales.

Drive: Es un espacio gratuito con 15 GB de espacio para cada usuario con una cuenta de Gmail. “Es una plataforma de colaboración segura y basada en la nube que te permite compartir archivos, almacenarlos y acceder ellos con facilidad.” (Google, 2021), se puede acceder desde cualquier dispositivo móvil, tablet o computadora incluso sin conexión a internet.

Drive permite compartir una gran variedad de archivos multimedia como presentaciones, textos, imágenes, videos, películas, etc., e incluso carpetas completas dónde diversos usuarios también pueden ver y/o agregar materiales para el desarrollo de actividades educativas. Drive “Puede administrar fácilmente a los usuarios y el uso compartido de archivos a fin de satisfacer las necesidades de cumplimiento en relación con los datos.” (Google, 2021) ya que es muy sencillo delimitar con quienes compartir la información agregando el correo electrónico de los participantes y también si pueden sólo ver el documento o editarlo, pues también permite un trabajo colaborativo entre compañeros de clase y profesores a través de Google docs.

Dentro de los programas educativos resulta conveniente el uso de Drive, pues ya sea individual o colectivamente, se pueden crear carpetas digitales donde se organiza la información, evidencias, proyectos e incluso evaluaciones, todo en un solo lugar funcionando como un portafolio, pero de manera virtual en el cual se pueden hacer comentarios, revisiones y retroalimentaciones en tiempo real.

Gmail: Es un servicio de correo electrónico gratuito en su cuenta básica, con una capacidad de 15 GB y está disponible para cualquier dispositivo móvil que brinda sencillez y seguridad en su uso. Permite compartir información, adjuntar documentos o cualquier archivo de hasta 25MB, si es necesario enviar archivos más grandes, lo subirá a Drive y generará el link para compartir; los archivos adjuntos es posible visualizarlos sin la necesidad de descargarlos.

## **Comunicar**

La comunicación es vital en cualquier proceso de la vida del ser humano, el proceso educativo no es la excepción, pues a través de ello se busca generar una comunicación educativa donde se intercambian sentimientos, emociones, habilidades y conocimiento entre los participantes y que sean parte de una internacionalización para que puedan ser aplicados en cualquier instante.

Los autores Ponce, Solórzano y Vélez R (2016) destacan la importancia de la comunicación educativa:

La comunicación educativa propicia en los estudiantes la cohesión grupal y el estímulo, la participación, pero sobre todo invita a la acción ética de los valores, como: La cooperación, ayuda mutua, respeto a los demás desarrolla las relaciones interactivas, la pertenencia, la independencia y la autonomía responsable. (Ponce, Solórzano y Vélez, 2016, p.6)

Actualmente podemos comunicarnos a través de distintos medios gracias a la tecnología, de acuerdo con los diferentes fines que se presente, ya sea para mantener una comunicación sincrónica o asincrónica. En especial seleccioné las aplicaciones más utilizadas cotidianamente que nos permiten una comunicación segura y rápida y sobre todo de fácil acceso, ya que se pueden descargar desde un teléfono móvil.

Whatsapp: Es una aplicación que se puede descargar de manera gratuita y permite la comunicación segura, simple y confiable en cualquier momento y lugar a través de llamadas, videollamadas y mensajería, además “Permite enviar y recibir una variedad de tipos de archivo multimedia, como textos, fotos, videos, documentos y la ubicación” (WhatsApp, 2021, párr. 2). Entre sus características WhatsApp (2021) destaca:

- Crear grupos de contacto: puedes compartir mensajes, fotos y videos con hasta 256 personas a la vez. También puedes darle un nombre al grupo, silenciarlo, personalizar las notificaciones y mucho más.
- WhatsApp Web y WhatsApp Escritorio: puedes sincronizar fácilmente tus chats con tu computadora para que puedas enviar mensajes con el dispositivo que sea más práctico para ti.
- Comparte documentos fácilmente: Envía archivos PDF, documentos, hojas de cálculo, presentaciones y mucho más sin necesidad de usar otra aplicación o tu correo electrónico. Puedes enviar documentos de hasta 100 MB como máximo.
- Cifrado de extremo a extremo: tus mensajes y llamadas están protegidos para que solo las personas con las que te comunicas los puedan leer o escuchar, sin que nadie más, ni siquiera WhatsApp, lo pueda hacer.

Facebook: Es una red social que nos permite conectarnos con otras personas sin importar el lugar y la hora, es una red muy visual pues permite compartir una gran cantidad de recursos como imágenes, videos, archivos, etc., pero también nos ayuda a comunicarnos ya sea de una forma general o por mensajería privada a través de Messenger. Una de las ventajas es que Facebook nos permite, a través de la creación de grupos, crear un círculo de amigos donde todos los participantes se encuentran entorno a un tema determinado.

Dentro del contexto actual donde se vivió la transición del aula presencial al aula virtual, el pertenecer a un grupo en Facebook genera el sentirse parte de una comunidad, también impulsa el apoyo entre pares, el poder compartir e intercambiar información y documentos relevantes aún a la distancia, lo cual resulta muy enriquecedor pues además de interactuar con los compañeros, se pueden incrementar las habilidades tecnológicas al aprender de los demás, lo que forma parte de la alfabetización digital tan importante hoy en día.

El uso de las redes sociales como herramientas en la educación nos permiten una comunicación más cercana entre estudiantes- docente y entre iguales para generar avisos, brindar orientaciones académicas, trabajos colaborativos, compartir recursos de manera sincrónica o asincrónica, mediante mensajes de texto que se pueden consultar en cualquier momento ya que se quedan guardados para su futura consulta. Al utilizarlas se recomienda establecer sus fines de uso, así como las restricciones, ya sea los horarios más convenientes para enviar información, el uso del lenguaje apropiado y el tipo de contenido que se permite enviar, todo esto con la finalidad de dar formalidad a las redes sociales en el ambiente educativo y que se aprovechen de acuerdo con los objetivos de enseñanza-aprendizaje de una manera organizada.

Google Meet: Es un servicio de Google que nos permite realizar videoconferencias “Cualquier persona que tenga una cuenta de Google puede crear una reunión online con hasta 100 participantes y reunirse durante 60 minutos por sesión.” (Google, 2021). Es muy sencillo crear una reunión, pues basta con compartir el link que Meet arroja con los participantes que queremos que asistan y con un clic podrán acceder a la reunión.

Google Meet se puede vincular con Google Calendar y con Classroom, a través de Google Calendar se puede crear una invitación a la sesión de Meet como evento, y esta les llegará los invitados por correo electrónico con todos los datos de la reunión. Para Classroom solo funciona con cuentas educativas o cuentas oficiales el poder configurar un vínculo directo hacia la reunión con el que se crea un link específico para la clase, sin embargo, si no se cuenta con la función, de igual forma se puede pegar el link en el tablón de Classroom para que los alumnos puedan acceder a la reunión, el link de invitación puede compartirse a través de las diferentes plataformas y redes sociales, lo que facilita su acceso.

Meet permite compartir una gran cantidad de contenido multimedia, lo que hace a las clases online mucho más interactivas, pero en especial facilita la comunicación y permite que los alumnos sigan aprendiendo fuera del aula por medio de videollamadas que pueden tomar desde una computadora, tablet o celular. También destaca otras características que lo hacen factible para realizar una comunicación sincrónica (Google, 2021):

- Los propietarios pueden controlar quién puede unirse a la reunión; solo pueden entrar las personas que haya aprobado el propietario de la reunión.
- Meet emplea las mismas medidas de seguridad que Google utiliza para proteger tu información y salvaguardar tu privacidad.
- La facilidad para programar reuniones, grabarlas y adaptar el diseño de la pantalla ayuda a que los asistentes se comuniquen y sean más participativos.



- Los moderadores pueden usar las sesiones separadas para dividir a los participantes en grupos más pequeños de Google Meet.
- Puedes levantar la mano virtualmente en una videollamada de Google Meet para indicarle al moderador que deseas hablar.
- Inicia o abre un Google Jamboard durante una videollamada. Un Jamboard es una pizarra de borrado en seco virtual en la que puedes debatir ideas en vivo con otros usuarios.
- Presenta documentos, diapositivas y hojas de cálculo mostrando toda tu pantalla o solo una ventana.
- Durante una reunión, puedes enviar mensajes a los otros invitados a la videollamada, comparte enlaces a elementos, comparte enlaces a notas de reuniones en documentos de Google o a presentaciones de Google para que todos los participantes puedan tener toda la información, envía preguntas durante las presentaciones sin interrumpir al orador.

Zoom: Otra gran plataforma para dar clases en línea, es Zoom.

La plataforma Zoom (2021) permite nuevas formas de enseñanza en la educación por su completa funcionalidad:

- Administra tus clases: Salas de espera, diagrama de asientos virtuales personalizable, fijación de varios participantes y destacado de varios participantes.
- Aumenta la participación: Contenido compartido con un solo clic, anotaciones, pizarra digital, salas para grupos pequeños, encuestas, reacciones y modo de música de alta fidelidad fomentan la participación y el compromiso del alumnado.
- Soporte del aprendizaje asíncrono: Grabe las clases y lecciones para que al alumnado pueda aprender a su propio ritmo.
- Seguridad y cumplimiento: SSO para el aula, características de seguridad durante la reunión y otras medidas ayudan a mantener la seguridad de su aula de Zoom.
- El moderador tiene ciertas funciones y control en cuanto a compartir pantalla, utilizar la pizarra en blanco, empezar, pausar y detener las grabaciones, utilizar el chat, general y privado, Activar o desactivar micrófonos y gestionar grupos.

### **Evaluar y Gamificar**

Para llevar a cabo la evaluación dentro de un curso en línea, y tomando en cuenta la innovación educativa y la gamificación, se pueden utilizar algunas herramientas que permiten crear recursos educativos que pueden ayudar a que nuestra clase sea más interactiva y que las evaluaciones sean de una forma lúdica. Es por eso que a continuación describo las plataformas que apoyan la evaluación y gamificación en el aula.

Khoot: Es una herramienta que permite crear, jugar y compartir divertidos juegos de aprendizaje que ayudan a trabajar un tema, revisar contenidos y realizar evaluaciones.

Kahoot! va más allá de ser una motivación divertida o una recompensa para los estudiantes. Desde verificaciones rápidas de pulso hasta evaluaciones formativas y seguimiento del progreso de la clase, puede ayudarlo a capturar conocimientos prácticos y orientar la instrucción en cualquier entorno de aprendizaje. (Khoot, 2021)

El uso de Khoot como técnica de evaluación permite:

- Evaluar los conocimientos previos.
- Revisar contenido, identificar temas que necesitan un mayor seguimiento y práctica.
- Evaluar el progreso del aprendizaje en clase.
- Empezar o terminar de forma divertida algún tema.
- Practicar y diseñar exámenes.

El uso de la plataforma permite crear cuestionarios, encuestas y demás ejercicios en forma de pregunta a través de juegos y desafíos que involucra a los estudiantes de una manera más interactiva y creativa, y que al mismo tiempo aumente su participación, pues generalmente un cuestionario o un examen puede generar estrés en los alumnos, sin embargo si lo manejamos en forma de juego donde los alumnos interactúan y obtienen pequeñas recompensas como puntos e insignias en un tipo videojuego, generará una motivación a realizarlo sin temor a tener una calificación reprobatoria.

Quizizz: Es una herramienta digital muy parecida a Khoot que nos muestra una nueva forma de evaluar “El docente puede elaborar diferentes cuestionarios con preguntas y respuestas múltiples. Cada respuesta correcta otorga una serie de puntos o reconocimientos que son plasmados en una clasificación en la que todos los participantes, según su desempeño, se verán posicionados.” (Gutiérrez, 2019, p.6), esto genera un ambiente de competitividad sana, iniciativa y participación en el aula.

Al igual que Khoot permite evaluar o interactuar con los cuestionarios en tiempo real dentro del aula proyectando las preguntas en un ordenador y el alumno contesta desde su dispositivo, también se pueden asignar para que el alumno pueda realizar la actividad fuera del aula y se puede configurar para que pueda realizarlo cierto número de veces. El docente de igual forma tiene acceso al informe de resultados con un porcentaje de aciertos y errores y las preguntas que causaron mayor conflicto para los estudiantes.

Live Worksheets: “Liveworksheets te permite transformar tus tradicionales fichas imprimibles (doc, pdf, jpg...) en ejercicios interactivos auto corregibles, que llamamos fichas interactivas.” (Liweworksheets, 2021, paréntesis del autor). Es una plataforma muy amigable y sencilla de usar, los alumnos pueden responder

fácilmente las fichas online, se califican en automático y pueden enviar sus respuestas al profesor mediante correo electrónico.

En la página se puede encontrar una gran colección de fichas interactivas de diversas asignaturas, temas, grados e idiomas que puedes compartir con tan solo copiar el link de la ficha y los alumnos pueden acceder sin ningún problema. También permite crear tus propias fichas, solo subes tu archivo y lo convertirá en imagen para después poder personalizarla con el tipo de ejercicio que deseas configurar.

Las fichas interactivas pueden incluir videos, sonidos, ejercicios hablados en el que se tenga que usar el micrófono, ejercicios de unir con flechas, de arrastrar y soltar y de selección múltiple, es ideal para todas las edades ya que existen o se pueden crear fichas desde las más simples hasta las más complejas. Pueden utilizarse como ejercicios en clase, tareas o algún tipo de evaluación.

En la siguiente imagen se pueden apreciar de manera gráfica las aplicaciones antes descritas para crear un entorno virtual de aprendizaje.

#### Gráfico 4 Aplicaciones digitales educativas



Fuente: Elaboración propia (2021)

Además de estas herramientas, existe una gran cantidad de aplicaciones y plataformas digitales que son de gran apoyo para el desarrollo de clases virtuales,

híbridas e incluso presenciales siempre y cuando se cuente con los recursos tecnológicos.

**Gráfico 5 Tabla periódica de Apps y plataformas para profesores**



Fuente: Oviedo Andrea (2021)<sup>7</sup>

#### 4.2.7 Diseño de la propuesta

El diseño de la propuesta del módulo Habilidades sociales para la Convivencia, está desarrollado en una perspectiva virtual mezclando actividades sincrónicas y asincrónicas, y a través de un enfoque constructivista donde el alumno construye su propio conocimiento mediante los conocimientos previos, la experiencia y con los nuevos conocimientos que lo conllevan a un aprendizaje significativo.

Las actividades están estructuradas de una manera flexible, dinámicas, interactivas, y contextualizadas en las que se utilizan herramientas digitales que impulsan y

<sup>7</sup> Disponible en el Enlace web: <https://view.genial.ly/600caa6d56e45e74763a41f4/horizontal-infographic-review-aplicaciones-para-profesores>

desarrollan las habilidades cognitivas y procedimentales de los estudiantes, a través de elementos de gamificación, trabajo colaborativo e individual.

El tiempo para el módulo está planeado para 4 horas de trabajo sincrónico y 4 horas de trabajo asincrónico, este puede variar de acuerdo con el tiempo dedicado de los alumnos a la realización de actividades.

En la siguiente ficha descriptiva se enuncian las actividades propuestas para el taller basadas en estrategias digitales y herramientas virtuales que coadyuven al cumplimiento de los objetivos del taller Convive desde la modalidad online. El programa se encuentra montado en la plataforma de Classroom, cabe mencionar que es indispensable contar con una cuenta de Gmail para poder acceder.

Código de clase

efziuej 

**Objetivo:** Identificar y clasificar las diferentes habilidades sociales. Analizar situaciones del entorno social y formular acciones y comportamientos basados en las habilidades sociales.

Reflexionar e intercambiar experiencias en las cuales intervengan las emociones, su control y manejo, y con ello comparar y argumentar sobre la autorregulación de emociones.

Objetivos específicos	Herramientas y medios de enseñanza	Actividad	Tiempo 8 horas
Reflexionar sobre la situación vivida durante el confinamiento .  Intercambiar experiencias y emociones	Meet  You tube  Mentimeter	1 ¡Andando! Observa el siguiente video <a href="https://youtu.be/ngGD8FsNWKk">https://youtu.be/ngGD8FsNWKk</a> “¿Qué son las emociones?, al finalizar el video realizaremos una nube de palabras en línea, ingresa al siguiente <a href="https://www.menti.com/jxyhdiy33k">https://www.menti.com/jxyhdiy33k</a> y pide que los alumnos escriban una sola palabra para responder: ¿Qué emoción identificas más fácil en ti mismo? Observa sus respuestas en pantalla y comenten brevemente acerca de ello. Ahora ¿Qué emociones has sentido durante el confinamiento? Observa y comenta.	30 min
Identificar los conocimientos previos de los alumnos respecto a las	Meet  Padlet	2 ¿Qué sabes acerca de? ... Utilizaremos un Padlet para responder ¿Cuáles son las nuevas formas de relacionarse ante la nueva normalidad? ¿Qué son las habilidades sociales? y ¿Para qué sirven?	20min

habilidades sociales.  Comparar y comentar las respuestas brevemente.		Los alumnos ingresaran al link, observaran la tabla de tres columnas y responderán. El facilitador leerá las respuestas y comentaran acerca de ellas simultáneamente.	
Reconocer las emociones experimentadas en el entorno de los alumnos.	Meet  PPT  Ruleta virtual  Crucigrama virtual	Desarrollo 3. Conoce. Presentación del tema “Las emociones” (PPT) por parte del facilitador. Los alumnos compartirán algunas experiencias en las que hayan estado presentes las emociones. Utilizaremos una ruleta virtual, el facilitador girara la ruleta y los alumnos participaran para compartir alguna experiencia <a href="https://wordwall.net/es/resource/22541125/emociones">https://wordwall.net/es/resource/22541125/emociones</a> Realiza el crucigrama virtual acerca del tema “Las emociones”, lee las oraciones y escribe la palabra correspondiente. <a href="https://www.educima.com/crosswords/las_emociones-4351d86cacc30e2ded85c0fa0158497c">https://www.educima.com/crosswords/las_emociones-4351d86cacc30e2ded85c0fa0158497c</a>	20 min  Crucigrama de manera asincrónica
Exponer sobre los diferentes tipos de habilidades sociales, con el fin de aprender a identificar cada una.	Meet  PPT  Manual del alumno  Canva-Piktochart  Ficha interactiva	Sigue, sigue... 4. Conoce. Presentación del tema habilidades sociales para la Convivencia (PPT) en plenaria por el facilitador, los temas que abordará son: ¿Qué son las habilidades sociales? ¿Cómo las aprendemos? ¿Cuáles son? Ahora se dividirá el grupo en 5 equipos y a cada uno se le asignará un tipo de habilidad social (Habilidades básicas, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, Habilidades conversacionales y habilidades de solución de problemas interpersonales), trabajarán en equipo en Google meet para realizar la lectura correspondiente a su tema (disponible en el manual del alumno) para después exponer a los demás equipos.  ¡Aplicate! Con los aprendizajes obtenidos durante la sesión, realiza una infografía sobre las habilidades sociales. Puedes utilizar Canva, Piktochart u otra aplicación.	20 min presentación  60 min trabajo en equipo y exposiciones  Infografía de manera asincrónica
Los alumnos reflexionarán y compartirán	Meet	Cierre 5. Reflexiona. Los alumnos trabajaran en pequeños equipos para analizar un caso y	30 min

ideas y experiencias durante la sesión.	Fichas de casos	con base en ello, identificar emociones y sentimientos, posibles acciones y consecuencias, tomando en cuenta las habilidades sociales vistas.	
<p>Evaluar los conocimientos adquiridos en el módulo.</p> <p>Reflexionar acerca de lo aprendido y brindar retroalimentación a manera de cierre.</p>	<p>Ficha interactiva</p> <p>khoot</p>	<p>6. Valora tus resultados... Realiza la ficha interactiva. <a href="https://es.liveworksheets.com/5-zf265380zr">https://es.liveworksheets.com/5-zf265380zr</a></p> <p>Responde el cuestionario e identifica cuales son las habilidades que debes practicar más y aquellas que tienes más desarrolladas. Comparte tus resultados en el apartado de comentarios de la tarea de Classroom y responde:</p> <p>¿Cuáles son tus habilidades más desarrolladas?</p> <p>¿Cuáles habilidades requieres reforzar?</p> <p>¿Cómo lo vas a hacer?</p> <p>7. Valora tus resultados. Realiza el test en línea en conjunto con tus compañeros. El facilitador observará los resultados y brindará una retroalimentación acerca de los temas.</p>	<p>Ficha interactiva de manera asincrónica</p> <p>45-60 min</p>

Como se puede observar dentro del diseño de la propuesta se utilizan herramientas virtuales gratuitas y de fácil acceso para que los alumnos y el facilitador interactúen en su mayoría de una manera sincrónica. A raíz del confinamiento se hizo necesaria la transición del aula presencial al aula virtual y gracias a la tecnología se puede lograr ese cambio donde a través de distintas aplicaciones o herramientas digitales los alumnos puedan participar activamente a través de una pantalla y eliminado así el rol de ser solo receptores de información.

Durante el inicio de esta transición nos enfrentamos ante algunos obstáculos que frenaron el proceso educativo, como el acceso a herramientas tecnológicas, el desconocimiento ante los recursos digitales y habilidades para manejarlas, sin embargo, a dos años de este confinamiento, la población en general ha logrado adaptarse a los cambios tecnológicos que se han presentado.

Es por eso que además de incrementar las capacidades y habilidades digitales, la propuesta del programa virtual a través del uso de recursos digitales permite que los alumnos se comuniquen e interactúen fácilmente rompiendo barreras de espacio y tiempo. También facilita el compartir, almacenar y enviar información, trabajos y evidencias, y en especial dentro de una clase en vivo permite que los alumnos participen y no se aburran pues, a través de los elementos interactivos se pretende llamar la atención de los participantes y hacer la clase más entretenida y amena.

A través de la gamificación, videos, fichas interactivas y los demás recursos interactivos, los alumnos lograrán una mayor comprensión de los contenidos y construirán un aprendizaje significativo que los conlleve a emplear lo aprendido en la vida cotidiana. El intercambio de experiencias durante las sesiones en vivo continua con la estructura comunico-dialógica del programa, sin embargo, se plantea que sean por periodos breves con la finalidad de no perder la atención de los participantes, ya que en ocasiones es lo que sucede, pues la plática se sale de contexto y solo dialogan algunos alumnos haciendo que los demás pierdan el interés.

El diseño de este taller virtual se basa en la estructura didáctica del programa que se ha seguido en sus ediciones anteriores, pero ahora adaptado a la modalidad virtual. Los materiales físicos que se utilizaban, ahora se transforman en materiales digitales como lo es el manual del alumno en pdf, los juegos virtuales y los test en línea. El trabajo en equipo también se ha respetado, pues gracias a las plataformas de comunicación se logra que los alumnos interactúen como lo harían en un salón de clases para conversar, realizar exposiciones o trabajos de manera colaborativa.

Para llevar un control por parte de los instructores se planea trabajar con la plataforma Classroom, lo que funciona como nuestra aula virtual, en ella se pueden cargar todos los materiales, avisos y en especial las tareas que funcionan como evidencias, evaluación y para llevar un control de los avances y conocimientos adquiridos, en esta plataforma se puede calificar y retroalimentar tal y como en un aula presencial.

Como se puede observar los programas virtuales no tienen por qué frenar el proceso educativo, al contrario, son de gran utilidad para incrementar las habilidades tecnológicas que hoy en día se han hecho indispensables en todos los ámbitos, son una oportunidad para crear nuevas estrategias y material didáctico que coadyuvan a innovar o complementar las clases tradicionales y sobre todo crear interés y motivación en los alumnos que pueden pensar que una clase en línea no es funcional.

Actualmente, existe una gran cantidad de aplicaciones digitales que se pueden utilizar en una clase virtual, sin embargo, se deben analizar y escoger las adecuadas al programa educativo y que mejor se adapte a las características y necesidades de los alumnos, al igual que en un aula presencial, se emplea la estrategia y material necesario que ayude a cumplir los objetivos de aprendizaje.

Como pedagoga, hoy en día es necesario conocer y seguir indagando acerca de las herramientas digitales para continuar innovando el proceso de enseñanza-aprendizaje, la tecnología se encuentra inmersa en nuestras vidas y la educación no es la excepción, es por eso la importancia de actualizarse y hacer frente a los retos y necesidades del contexto actual a través de los recursos que tenemos, perdiendo el miedo y la negación al cambio, solo así daremos paso a la innovación educativa necesaria en esta nueva era digital.



## **Capítulo 5: Conclusiones, reflexiones sobre el rol del pedagogo actualmente y la importancia del conocimiento de nuevas herramientas virtuales.**

Hoy en día hemos sido testigos de la transición hacia la era digital en todos los ámbitos ya sea social, educativo, laboral, cultural, etc., sin embargo, también ha quedado de manifiesto que no toda la sociedad está acostumbrada y preparada para enfrentarse a los cambios tecnológicos que actualmente exige el entorno en el que vivimos.

Uno de los cambios más significativos está en el ámbito educativo, al incluir parcial o totalmente la tecnología para continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje aún a la distancia debido al distanciamiento social por el confinamiento vivido derivado de la pandemia por covid-19. Esto generó grandes dificultades tanto a los alumnos, padres de familia y docentes, pues claramente estábamos acostumbrados a un aula y materiales tradicionales dentro de un ambiente físico y de manera presencial. Se tuvieron que buscar alternativas para comunicarnos, interactuar, colaborar, crear y compartir material, todo lo que hacíamos de manera presencial pero ahora a la distancia y con apoyo de la tecnología.

Ante este panorama, los hábitos y estilo de vida se han transformado, la propia escuela y el rol del docente no fue la excepción, pues la tecnología ha influido en la manera de enseñar y aprender. Nos encontramos ante una nueva generación de nativos digitales en las que los alumnos, en especial niños y adolescentes, están en contacto con los dispositivos tecnológicos de una u otra forma cotidianamente, esto conlleva a un cambio de actitud y mentalidad, pues ya no funcionan como meros receptores de información y conocimiento, ahora son indagadores y cocreadores de su propio conocimiento, sin embargo, el que muchas veces dominen los recursos tecnológicos, no quiere decir que hagan un uso correcto, útil y sobre todo que beneficie su desarrollo intelectual.

Es por eso que al incluir las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación, el papel del docente y las metodologías de enseñanza tienen que adaptarse a la nueva forma de adquirir el conocimiento, que es a través de las TIC, “El profesorado es testigo directo de los cambios y las características propias de la actual generación de jóvenes nativos interactivos que demandan una educación acorde a sus necesidades” (Cuenca y Viñals, 2016, p.109). Hay quienes ya habían comenzado a innovar a través de la tecnología dentro de la práctica educativa, con la finalidad de incorporar nuevos recursos, aprovechar las habilidades de los educandos y probar nuevas estrategias, pero sin llevarlo a la totalidad. Sin embargo también nos encontramos ante la cara de la otra moneda, los docentes que aún muestran un rechazo ante la tecnologización y también un temor hacia el uso de las TIC, es entendible desde el punto de un

día a otro tuvieron que adaptarse a la digitalización y al mismo tiempo que se instruían, también le enseñaban a alumnos y en ocasiones a padres de familia, el uso de la tecnología como parte del proceso de enseñanza aprendizaje, pero es también cierto que una vez que estamos inmersos en la tecnología ya no podemos excluirla de la práctica, al contrario, ayuda a enriquecer aún más el proceso y a brindar nuevas oportunidades, así como habilidades y conocimientos de toda la comunidad educativa.

De acuerdo con ello, el apoyo de un profesional en pedagogía es indispensable en una institución. Es importante destacar algunas definiciones de la pedagogía, por mencionar algunas Fullat (1992) citado en (Rojano, 2008, p.37) la asume como ciencia de la educación, Guanipa (2008) la presenta como el conjunto de saberes que se ocupan de la educación y como ciencia de carácter psicosocial ligada a los aspectos psicológicos del niño en la sociedad. De acuerdo con diversos conceptos, el autor German Carvajal (2008) define la pedagogía como:

[...]algo relativo a la enseñanza: la justificación de los contenidos de la enseñanza; la planificación de la enseñanza; el control de los procedimientos de enseñanza; el aprovechamiento de las condiciones (psicológicas, cognitivas, lingüísticas, sociológicas, etc.) que afectan a los sujetos que interactúan en la enseñanza. (Carvajal, 2008, p.1, paréntesis del autor)

Con ello se puede establecer que una de las principales características de la pedagogía es el estudio de la metodología y técnicas de enseñanza, y de la propia educación a lo largo de la vida. En este sentido la labor de un pedagogo reside en intervenir en el proceso educativo en la mejora y fortalecimiento del mismo a través de la evaluación, comprensión, análisis y propuesta de alternativas a las diferentes problemáticas que se presenten. Rodríguez Molina (2011) hace énfasis en el rol del pedagogo y lo destaca como altamente significativo en el desarrollo de la práctica educativa

[...]centra su quehacer educativo en: formular, hacer seguimiento y evaluar las metas y objetivos del establecimiento, los planes y programas de estudio y las estrategias para su implementación. Organizar, orientar y observar las instancias de trabajo técnico-pedagógico y de desarrollo profesional de los docentes del establecimiento. (Molina, 2011, p.257)

Actualmente frente a los nuevos retos educativos y avances tecnológicos, considero que el rol de pedagogo ha cobrado mayor fuerza pues, como se ha mencionado, gran parte de los docentes, instituciones e incluso los mismos programas de estudio no estaban preparados para la transición digital. Es ahí donde la labor del pedagogo como planificador, organizador y evaluador toma relevancia, ya que se ha

rediseñado la forma de enseñar y aprender, se han implementado nuevos recursos y materiales, se han replanteado e innovado en estrategias y metodologías con la intención de atender las necesidades actuales de la comunidad educativa y con relación al uso de las TIC, pues no se trata de utilizar por utilizar, todo recurso debe tener una finalidad para lograr los objetivos planteados.

Es por eso, hablando acerca del uso de los recursos digitales y en general las TIC, es necesario planificar pues es entonces donde se determinan los objetivos, el cómo y cuándo realizar las acciones y establecer la metodología apropiada para lograrlo. El pedagogo a través de la planificación identifica las problemáticas que puedan obstaculizar la implementación de los recursos tecnológicos, analiza las diferentes herramientas de acuerdo con su uso, también puede hacer énfasis en la dificultad y accesibilidad, revisa las estrategias y define las que mejor se adapten a las necesidades educativas y por consiguiente a los objetivos del programa.

Una vez definido esto, es importante la organización que va de la mano con la planeación y el diseño instruccional, donde a través de los objetivos planteados y las necesidades educativas detectadas, es posible organizar las actividades a realizar dentro de una clase, diseñar material didáctico, y definir los recursos digitales a utilizar. El pedagogo a través de la planeación didáctica establece una secuencia de actividades con los materiales y recursos necesarios y de acuerdo con los objetivos de aprendizaje del programa educativo, este diseño sirve de guía para que él mismo u otros docentes puedan ejecutar el plan de trabajo sin complicaciones, es por eso que debe ser explícito en cada una de las fases: inicio, desarrollo y cierre.

El pedagogo frente al uso de las TIC dentro del diseño instruccional, funge como evaluador, pues como se ha visto, hoy en día existe una gran cantidad de recursos digitales, aplicaciones y herramientas tecnológicas que pueden ser usadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo se clasifican según su utilidad como se observa en la tabla de aplicaciones<sup>8</sup>, también varían de acuerdo a la edad, la accesibilidad e incluso a la temática aunque hay algunas que pueden adaptarse a distintos temas. Una vez puesto en práctica las actividades y los recursos digitales, es importante mantener una constante evaluación de estos para saber si se está llevando a cabo lo planeado y así poder valorarlo e incluso hacer correcciones o reorientar el proceso con la finalidad de lograr los objetivos propuestos.

El pedagogo actualmente con la introducción de las TIC en la educación tiene una mayor influencia en los centros educativos para ayudar y orientar en cuanto al uso de nuevas herramientas y estrategias educativas digitales referente al diseño de programas educativos, el diseño del material didáctico y en la formación del

---

<sup>8</sup> Véase en capítulo 4 Tabla Apps para profesores

profesorado, esta última como se ha mencionada, ha sido una de las principales limitantes a la hora de introducir las TIC en el aula, es por eso que los docentes deben recibir una orientación, capacitación e incluso supervisión de un profesional para que sea capaz de implementar los nuevos recursos a su práctica y con ello mejorar y adquirir nuevas habilidades que lo ayuden en su práctica actual y futura.

Al hablar de una formación, orientación y guía por parte del pedagogo, es indispensable que el profesional tenga los conocimientos necesarios acerca de los recursos tecnológicos sobre su utilidad, ventajas, desventajas y de qué manera se pueden aplicar y aprovechar para coadyuvar a la enseñanza y aprendizaje. En este contexto se hace énfasis en la necesidad de adaptación tanto de los estudiantes como del docente, en este caso hablando del pedagogo y su rol dentro de la actividad educativa, implica la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades ya que toda mejora educativa o innovación no siempre es fácil, sobre todo al incluir nuevas herramientas como es el uso de las TIC.

La inclusión de los recursos tecnológicos en la enseñanza-aprendizaje debe realizarse de una manera pedagógica atendiendo los nuevos desafíos de la educación y haciendo un análisis de manera minuciosa sobre su repercusión en función del conocimiento, el por qué y para qué utilizarlas. Ya que se refiere a algo relativamente nuevo, es importante acudir a la investigación acerca de las herramientas tecnológicas, si bien ya manejamos algunas, es necesario recurrir a la documentación de nuevas tecnologías que nos apoyen dentro de la práctica. Actualmente están surgiendo cada vez más indicios sobre el uso de las TIC en el aula, por lo que se puede recurrir a ellos para que como pedagogos o docentes adquieran la formación y conocimientos necesarios para afrontar la innovación educativa que enfrentamos hoy en día.

Con ello se plantea, no un cambio total de la práctica educativa pero sí, una transformación e innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y también en el rol de los docentes y alumnos, ya que la educación como la conocíamos hace unos meses, ya no existe, el confinamiento nos obligó a enfrentarnos a la evolución digital y con ello a combinar la educación tradicional con el uso de las TIC, que aunque al principio la adaptación fue difícil, ahora niños y docentes están cada vez más familiarizados, y esto ha permitido la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. Es por eso que la tecnología llegó para quedarse, se ha dado ese paso hacia la evolución digital que causaba temor por la reacción de la comunidad escolar, sin embargo, nos hemos dado cuenta que el cambio es necesario y que gracias al uso de la tecnología se abre paso a nuevas herramientas que coadyuvan a la mejora de la educación.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje hoy en día son parte de la innovación educativa, pues gracias al uso de las TIC ofrecen nuevas oportunidades de

aprendizaje, donde a través de materiales multimedia, plataformas virtuales, aplicaciones y herramientas digitales los alumnos aprenden de una manera distinta a la presencial, pues aún a la distancia y a través de una pantalla, es posible lograr los aprendizajes a través de una metodología y diseño de estrategias adecuadas de acuerdo con las características y necesidades de los alumnos.

Al no tener un contacto físico entre docentes y alumnos es importante desarrollar habilidades sociales y personales a través de actividades que generen interacción, comunicación, participación individual y grupal, pues a pesar del distanciamiento es posible crear un trabajo colaborativo y un aprendizaje significativo en los alumnos gracias al uso de la tecnología que nos permite el intercambio de conocimiento y una participación activa de los alumnos. Con esto se logra que los alumnos a la distancia sientan el acompañamiento de su asesor y de sus propios compañeros, y así a través de la interacción social creen vínculos que los conlleve al desarrollo de habilidades, actitudes y conocimiento de manera colaborativa.

Como pedagoga y especialmente interesada en la innovación educativa considero que una de las labores hoy en día es diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje que se apoyen en el uso de las TIC adecuadas a las necesidades de los programas educativos, así como en los objetivos de aprendizaje, pues como sabemos existen diversas herramientas, pero la clave está en una buena gestión que permita elevar el potencial educativo.

Conocer las herramientas tecnológicas permite encontrar el mejor aliado que nos ayude a cumplir los objetivos planteados, pues para que tenga el éxito esperado, el docente debe conocer y saber manejar la herramienta, recurso, plataforma, etc. Es por eso la necesidad de eliminar la actitud reticente de los profesionales de la educación, a través de capacitación tecnológica y pedagógica, apoyo e información acerca de los recursos disponibles. Se trata de superar las barreras educativas, investigar, descubrir y probar las diferentes metodologías que existen y que se pueden poner en marcha en el aula como la gamificación, blended learning, flipped classroom, entre otras que a lo largo del tiempo se han implementado, pero ahora mediante el uso de la tecnología que es parte de la innovación.

En mi experiencia dentro del programa Convive y al ser la prueba piloto de un curso en línea, me permitió dar cuenta de las carencias educativas tecnológicas en ese momento pues ahora con el paso de los meses se ha incrementado la alfabetización digital. Afortunadamente había quienes teníamos los conocimientos necesarios para apoyar a las coordinadoras, pues en mi caso yo provenía de la modalidad a distancia y conocía algunas herramientas digitales, como pedagoga y en conjunto con compañeros de la carrera contribuimos en la construcción del diseño didáctico para poder establecer un curso totalmente en línea del programa Convive.

Sin embargo, consideré necesario incluir más herramientas virtuales que nos permitiera desarrollar actividades didácticas dentro de un aula virtual para hacerla más dinámica y donde los alumnos participaran de una manera más activa y lúdica y que de cierta forma no se resintiera el aislamiento social que vivimos en ese momento, pues el estar detrás de una pantalla ya era difícil y más aún si no se creaba esa interacción a la que estaban acostumbrados anteriormente. Como he comentado, yo curse la licenciatura en la modalidad a distancia, por lo que considero que tenía la visión de esta modalidad y fuera de resistirme como muchos a la tecnología, a mí me llamó la atención el poder contribuir con mi experiencia en la mejora o implementación de actividades virtuales, así como el poder compartir mis conocimientos sobre diversas herramientas digitales que se pueden utilizar en este taller o en cualquier curso.

El desarrollo del diseño instruccional y didáctico para mí fue una de las actividades más enriquecedoras ya que me permitió aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera en cuanto al desarrollo de objetivos, diseño de actividades, planeación didáctica, etc., también contar con un diseñador instruccional dentro del taller Convive me ayudó en la guía para realizarlo, sin embargo como lo mencioné, el uso de herramientas digitales estuvo limitado, por lo cual decidí continuar con el proyecto dando fruto a este informe.

Derivado de mi experiencia y las necesidades educativas actuales es importante desarrollar programas virtuales que se adecuen a los objetivos de aprendizaje utilizando diversas herramientas que actualmente se encuentran frente a nosotros, pero en ocasiones no sabemos darle el uso correcto. Es por eso también la importancia del desarrollo correcto del diseño didáctico, pues no es usar por usar las diferentes herramientas virtuales, antes de utilizarlas debemos enfocarnos en los objetivos de aprendizaje en el ¿Qué queremos lograr?, y con base en ello seleccionar los materiales digitales adecuados que nos ayudarán a lograrlo, tal como lo haríamos en un aula presencial, por eso también es indispensable contar con una planeación didáctica donde se especifica todo lo que se realiza en clase, las actividades con los objetivos y los materiales, con ello aún en la modalidad en línea es posible llevar una clase amena, interactiva y sobre todo que lleve a los alumnos a conseguir los aprendizajes esperados del curso o taller.

Actualmente, al año 2022 que he terminado este informe, el taller Convive se encuentra en la modalidad híbrida a propósito del retorno paulatino de las actividades académicas presenciales. Sin embargo, aun así, es posible adecuar las TIC al diseño instruccional del taller ya sea como actividades complementarias, como actividades de reforzamiento o evaluaciones como lo especificué en algunas herramientas, pues hoy en día es necesaria la innovación educativa y esto sucede desde el diseño y planeación didáctica donde se plasman las actividades a realizar,

esto puede ser posible claramente con una guía didáctica con la cual ya sean docentes, facilitadores o quién esté frente a un grupo puedan aplicar a los alumnos de una manera práctica siempre cuidando los objetivos del programa y haciendo uso correcto de las herramientas virtuales así como el monitoreo y seguimiento de las mismas.

Integrar la tecnología en el aula actualmente es necesario, pero también es un gran reto, como pedagogos no podemos cerrarnos a la innovación educativa, el reto está en investigar, reflexionar, integrar y familiarizarnos con la tecnología que hoy en día está presente en todos los ámbitos. Incluso si aún no se cuenta con la infraestructura necesaria, se pueden implementar algunas metodologías para comenzar poco a poco con la innovación y desarrollo de habilidades en las nuevas generaciones, pues sabemos que es necesario para este mundo cambiante y que sí bien ya dimos el primer paso en cuanto a materiales, recursos y modalidades no tradicionales, podemos continuar innovando en la forma de enseñar y aprender.

El ser humano nunca deja de aprender y que mejor si aprovecha al máximo los recursos de su entorno para elevar sus capacidades, actitudes y competencias. Nos encontramos ante un mundo globalizado en el que debemos estar a la vanguardia, la educación y formación en general no debe quedarse atrás, se deben formar seres competentes para la presente era digital y para el futuro, por lo que debemos hacer un hábito la actualización y el aprendizaje continuo que coadyuve en una formación integral.

La educación en línea no había tenido un gran peso como lo es ahora, se ha logrado quitar los mitos y el miedo a estudiar de manera virtual, lo que conlleva a nuevas oportunidades no solo para la educación básica, media superior y superior, sino para diversos talleres formales e informales ya que se pueden diseñar programas que atiendan las diferentes necesidades de la población. La tecnología nos ha mostrado una nueva cara de la educación y es tarea de nosotros como pedagogos indagar acerca de las nuevas herramientas que pueden apoyar a los diferentes sectores educativos, de manera que se fusione lo pedagógico con la virtualidad dando como resultado un mayor alcance en la educación, así como el desarrollo de habilidades y conocimientos necesarios para el entorno actual.

## Referencias Bibliográficas

- Abascal-Mena, R., López-Ornelas, E., Zepeda-Hernández, S. (2016). Integración de Gamificación y Aprendizaje Activo en el Aula. *Ra Ximhai*, 12 (6), 315-325. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>
- Agredal, M., Jordán, J., Ortiz-Colón, A. M. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Education and research*, 44, 3-17. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgytH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>
- Alfonso Sánchez, I. R. (2003). La educación a distancia. *ACIMED*, 11(1), 3-4. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1024-94352003000100002&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000100002&lng=es&tlng=es).
- Argueta-Velazquez, M. G. y Ramírez-Montoya, M. S. (2017). Innovación en el diseño instruccional de cursos masivos abiertos con gamificación y REA para formar en sustentabilidad energética. *Education in the Knowledge Society*, 18(4),75-96. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554768005>
- Bilbao, N., Perea, F. y Pogré, P. (2019). *Antecedentes pedagógicos del marco de Enseñanza para la Comprensión*. TeseoPress.
- Basterrechea, N. (2015) *Guía de Facebook para Educadores. Una herramienta para enseñar y aprender*. The Education Foundation. <http://www.aprendevirtual.org/centro-documentacion-pdf/Facebookguidespanish.pdf>
- Barraza Macías, A. (2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación Educativa*, 5(28). 19-31. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421470003>
- Barrón Tirado, C. (2020) *Propuesta de un Modelo Híbrido para la UNAM*. CUAED,UNAM.



[http://www.economia.unam.mx/academia/inae/images/pdf/PROPUESTADE  
REGRESOACLASE/Modelo\\_Hibrido\\_UNAM.pdf](http://www.economia.unam.mx/academia/inae/images/pdf/PROPUESTADE<br/>REGRESOACLASE/Modelo_Hibrido_UNAM.pdf)

Berruecos Vila, A. M. (29 de octubre 2020) ¿De qué hablamos cuando hablamos de educación híbrida? *Dirección de Enseñanza y Aprendizaje Mediados por Tecnología (DEAMeT) IBERO*. <https://ibero.mx/prensa/de-que-hablamos-cuando-hablamos-de-educacion-distancia-hibrida>

Bustos Sanchez, A. y Coll Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 163-184. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662010000100009&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009&lng=es&tlng=es)

Cabrera, G. y Gómez, P. (2013) *Con-vive. Civilidad y Convivencia Universitarias. Manual del facilitador*. Publicaciones DGOAE. Universidad Nacional Autónoma de México. México.

Cabrera, G., Gómez, P. y Cuevas, P. (2019) *Con-vive. Civilidad y Convivencia Universitarias. Informe 2013-2018*. [Diapositiva de PowerPoint]. DGOAE. Universidad Nacional Autónoma de México. México.

Cabrera, G., Gómez, P. y Cuevas, P. (2020) *Con-vive. Civilidad y Convivencia Universitarias. Informe 2019*. [Diapositiva de PowerPoint]. DGOAE. Universidad Nacional Autónoma de México. México.

Calzadilla, M. E. (2002) Aprendizaje Colaborativo y Tecnologías de la Información y la Comunicación. *Revista Iberoamericana de educación*, 29 (1), 1-10 <https://doi.org/10.35362/rie2912868>

Cabrera, G., Gómez, P. (2019) Ética cívica y comportamientos no éticos en los estudiantes del bachillerato de la UNAM. En: A. Hirsch Adler y J. Pérez Castro (Coords.), *Ética profesional y responsabilidad social universitaria*:

- Experiencias institucionales.* (pp.301-313) Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación. [http://132.248.192.241:8080/jspui/bitstream/IISUE\\_UNAM/525/1/CabreraG\\_GomezP\\_2019\\_Etica\\_civica\\_y\\_comportamientos.pdf](http://132.248.192.241:8080/jspui/bitstream/IISUE_UNAM/525/1/CabreraG_GomezP_2019_Etica_civica_y_comportamientos.pdf)
- Castillo, L. (2020) Lo que la pandemia nos enseñó sobre la educación a distancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos.* L, (1) 343-352. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/270/27063237028/html/index.html>
- Castro, S., Guzmán, B. y Casado, D. (2007) Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus,* 13 (23), 213-234. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Carvajal Ahumada, G. (2008) La lógica del concepto de pedagogía. *Revista Iberoamericana de Educación.* 39 (4), 1-11. <https://doi.org/10.35362/rie3942564>
- Cenich, G., y Santos, G. (2009). Aprendizaje significativo y colaborativo en un curso online de formación docente. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias,* 4(2),7-23 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=273320450003>
- Chacón Medina, A. (2003) La videoconferencia: Conceptualización, elementos y uso educativo. *Revista Eticanet,* 1, (2), 1-13. <https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero2/Articulos/La%20videoconferencia.pdf>
- Chaves Salas, A. L. (2001) Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Educación,* 25 (2), 59-65. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>
- Cisneros, Paola. (2015) Evaluación del diseño didáctico de cursos en línea: propuesta de dimensiones criterios e indicadores. *Eduq@.* 190- 203. [http://www.eduqa.net/eduqa2015/images/ponencias/eje5/5\\_j2\\_KIM\\_Paola\\_-\\_EVALUACION\\_DEL\\_DISENO\\_DIDACTICO\\_DE\\_CURSOS\\_EN\\_LINEA\\_PROPOUESTA\\_DE\\_DIMENSIONES\\_CRITERIOS\\_E\\_INDICADORES.pdf](http://www.eduqa.net/eduqa2015/images/ponencias/eje5/5_j2_KIM_Paola_-_EVALUACION_DEL_DISENO_DIDACTICO_DE_CURSOS_EN_LINEA_PROPOUESTA_DE_DIMENSIONES_CRITERIOS_E_INDICADORES.pdf)

- Contreras, R. S. y Eguía, J. L. (2016) *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Instituto de la Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona. <https://bdigital.uvhm.edu.mx/wp-content/uploads/2020/06/gamificacion-aulas-universitarias.pdf>
- Cooperberg, A. F. (2002) Las herramientas que facilitan la comunicación y el proceso de enseñanza-aprendizaje en los entornos de educación a distancia. RED. Revista de Educación a Distancia (3) 1-35. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54700302>
- Crovi Druetta, D. (2005) La sociedad de la información: una mirada desde la comunicación. *Ciencia-Academia Mexicana de Ciencias*, 56 (4), 23-37. [https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/56\\_4/la\\_sociedad.pdf](https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/56_4/la_sociedad.pdf)
- Cuenca Amigo, J. y Viñals Blanco, A. (2016) El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30 (2), 103-114. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>
- Díaz-Barriga, F. y Hernández Rojas, G. (2010) Aprendizaje cooperativo y colaboración. En: *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, tercera edición*. (pp. 83-106) Mc. Graw Hill Editores
- Giler-Loor, D. J., Velásquez-Saldarriaga A. M., Vera-Moreira, M.T. y Zambrano-Mendoza, G. K. (2020) Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(4), 1332-1351.
- Galindo González, L. (2015) Estrategias de aprendizaje colaborativo en la virtualidad. En: Ruíz Aguirre E. I., Martínez de la Cruz, N. L., Galindo González, L. y Galindo González, R. M. *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales*. (1ra ed., 55-57). Editorial Cenid.
- Garita Sánchez, G. (2001). Aprendizaje significativo: de la transformación en las concepciones acerca de las formas de interacción. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, 4(94), 20-33. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15309403>

- Gallego, José Luis y Mata, Francisco Salvador. (2002) El diseño didáctico: Objetivos y fines. 105-126
- Gil Rivera, M. C. (2004). Modelo de diseño instruccional para programas educativos a distancia. *Perfiles educativos*, 26(104), 93-114.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S018526982004000300006&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S018526982004000300006&lng=es&tlng=es)
- González, Yazmín (Enero-Junio 2013.) El video tutorial como herramienta de apoyo pedagógico. *Vida científica, Boletín Científico de la Escuela Preparatoria n.4,1(1)*, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.  
<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/e8.html>
- Gutiérrez Gonzalez, Ayram. (2019) *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: Una experiencia práctica con Kahoot, Plickers y Quizizz*. Facultad de Educación. Universidad de la Laguna.  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion%20de%20herramientas%20de%20evaluacion%20en%20tiempo%20real%20una%20experiencia%20practica%20con%20Kahoot!,%20Plickers%20y%20Quizizz..pdf?sequence=1>
- Hamodi, C., López Pastor, V. M., y López Pastor, A. T. (2015). Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior. *Perfiles Educativos*, 37(147),146-161.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13233749009>
- Heinze Martin, G., Olmedo Canchola, V. H., & Andoney Mayén, J. V. (2017). Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las residencias médicas en México. *Acta médica Grupo Ángeles*, 15(2), 150-153.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-72032017000200150&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-72032017000200150&lng=es&tlng=es).
- Herrera A. y Herrera P. (Enero-Junio 2013) La educación en línea. *Revista Universidad Panamericana*. 65-82.

- Hiraldó Trejo, R. (2013) *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*. EDUTEC. Universidad Abierta para Adultos. [https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hiraldó\\_162.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hiraldó_162.pdf)
- Iglesias Martínez, M., Lozano Cabezas I., y Martínez Ruíz M. (Mayo-Agosto 2013) La utilización de herramientas digitales en el desarrollo del aprendizaje colaborativo: análisis de una experiencia en Educación Superior. *Revista de Docencia Universitaria*, 11 (2), 333-346.
- Escalera Escajeda, S., Ledesma Saucedo, R., López Rayón A. (s/f). *Ambientes virtuales de aprendizaje*. Dirección de Tecnología Educativa. Instituto Politécnico Nacional-IPN. <http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2668/Ambientes%20virtuales%20de%20aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lucero, M.M. (2003) Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 33 (1), 1-21. <https://rieoei.org/RIE/article/view/2923>
- Martínez Peniche, J. y Prilusky E. (2001) *La importancia de la Comunicación en la Educación a Distancia. Perspectivas diferentes con un horizonte común: La Calidad Educativa*. OEA. México. <https://recursos.educoas.org/publicaciones/la-importancia-de-la-comunicacion-en-la-educacion-distancia-perspectivas-diferentes>
- Matas Terrón, A., Tójar Hurtado, J. C., y Serrano Angulo, J. (2004). Innovación educativa: un estudio de los cambios diferenciales entre el profesorado de la Universidad de Málaga. *Revista electrónica de investigación educativa*, 6(1), 01-21. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412004000100004&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412004000100004&lng=es&tlng=es).

- Martí Arias, J. A. (Abril-Junio 2009) Aprendizaje mezclado (B-Learning). Modalidad de formación de profesionales. *Universidad Eafit*, 45(154), 70-77.  
<https://www.redalyc.org/pdf/215/21512252006.pdf>
- Mirete Ruíz, A. B. (2010) Formación docente en TIC. ¿Están los docentes preparados para la revolución TIC?. *International Journal of Developmental and Educational Psycholog.* 4 (1), 35-44.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832327003.pdf>
- Molina Avilés, M. y Molina Avilés, J. (2002). Diseño instruccional para la educación a distancia. *Universidades*, (24). 53-58.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37302408>
- Molinero Bárcenas, M. C. y Chávez Morales, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19).  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672019000200005](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672019000200005)
- Mergel, B. (1998) *Diseño instruccional y Teoría del aprendizaje*. Universidad de Saskatchewan.  
<https://disenoinstrucional.files.wordpress.com/2007/09/disen.pdf>
- Moreno Almazán, O. y Cárdenas López, M. G. (2012). Educación a distancia: nueva modalidad, nuevos alumnos. Perfiles de alumnos de Psicología en México. *Perfiles educativos*, 34(136), 118-136.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982012000200008&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982012000200008&lng=es&tlng=es)
- Navarrete-Cazales, Z. y Manzanilla-Granados, H. (Enero-Junio 2017) Panorama De La Educación a Distancia en México. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13, (1), 65-82.  
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136004.pdf>

- Navarrete Cazales, Z., Manzanilla Granados, H. M., y Ocaña Pérez, L. (2020). Políticas implementadas por el gobierno mexicano frente al COVID-19. El caso de la educación básica. *Revista Latinoamericana De Estudios Educativos*, 50(ESPECIAL), 143-172. <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.100>
- Nolasco, Samantha. (31 de marzo de 2020) Cuarentena acelerará desarrollo de educación en línea en México. *El Economista*. <https://www.economista.com.mx/arteseideas/Cuarentena-acelerara-desarrollo-de-educacion-en-linea-en-Mexico-20200331-0152.html>
- Ocampo López, A. (2015). El diseño instruccional aplicado en la educación a distancia. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 3(5). <https://doi.org/10.29057/esh.v3i5.1094>
- Osorio, L. (2011) Análisis de la interacción en ambientes híbridos de aprendizaje. *Revista Científica de Educomunicación*, 19 (37), 65-80.
- Otake Gonzalez, M. C. (1 de agosto de 2016) Una breve historia de Moodle. *Revista Digital Universitaria*, 17 (8) 1-5. <http://www.revista.unam.mx/vol.17/num8/art60/index.html>
- Pineda Serna, L. (Julio-Diciembre 2008). Las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) como fuente de desarrollo tecnológico. *Revista Universidad & Empresa*, 7(15), 137-149. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=187214457006>
- Powtoon. (15 de octubre de 2021) Crea increíbles videos y presentaciones. *The Visual Communication Platform*. <https://www.powtoon.com/?locale=es>
- Rama, C. (2020) La nueva educación híbrida. *Cuaderno de Universidades*, (11), 117- 125.
- Rodríguez-Molina, G. (2011). Funciones y rasgos del liderazgo pedagógico en los centros de enseñanza. *Educación y Educadores*, 14(2). PP. 253-267. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83421404003>

- Rodriguez Arocho, W. C. (1999) El legado de Vigotsky y de Piaget a la Educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31, (3), 477-489. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Rojano, J. (2008) Conceptos Básicos en Pedagogía. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 3(4), 36-47. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2717946>
- Ruiz Bolívar, C. (enero-abril 2011). Tendencias Actuales en el uso del B-Learning: Un Análisis en el Contexto del Tercer Congreso Virtual Iberoamericano sobre la Calidad en Educación a Distancia (EduQ@2010). *Investigación y Postgrado*, 26(1), 9-30 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65828406002>
- Turpo Gebera, O. (2013) Perspectiva de la convergencia pedagógica y tecnológica en la modalidad blended learning. *Revista de Educación a Distancia*. (39), 1-14. <https://www.um.es/ead/red/39/turpo.pdf>
- Universidad Católica de Valparaíso UCV (10 de octubre de 2020) *Google Docs*. Recursos TIC. Dirección aula virtual. Recuperado el 10 de octubre de 2020 [http://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential\\_grid/google-docs-perfil-docente/](http://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential_grid/google-docs-perfil-docente/)
- Ponce Zavala, C.V., Solórzano Solórzano S.E. y Vélez Mejía, R.M. (julio-diciembre 2016) Importancia de la comunicación en el aprendizaje. *Revista Sathiri*, (11), 252-260. <https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/sathiri/article/view/23/54>
- Vicario, Claudia. (2015) El marco normativo de la Educación a Distancia: Políticas y regulaciones. En Chan, M., Contreras, O., Freixas, R., Fueyo, E., Gamboa F., Huesca, E., López, C., Mendez, C., Mendez, J., Mercado, R., Moreno, M., Ortiz, A., Palma, J., Rama, C., Torres, M., Vicario, C. y Zubieta, J. *La Educación a Distancia en México: Una nueva realidad universitaria* (33-46) Universidad Nacional Autónoma de México. <https://virtualeduca.org/documentos/observatorio/2015/la-educacion-a-distancia-en-mexico.pdf>



Viera Torres, T. (2003) El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades*, (26),37-43. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>

Zoom Video Communications. (25 de noviembre 2021) *Zoom para la Educación*. <https://explore.zoom.us/docs/es-es/education.html>