

¿CÓMO MEJORAR LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE BAJO UN PLAN DE DOCENCIA NO PRESENCIAL?

HOW TO IMPROVE **LEARNING ACTIVITIES** UNDER A NON-PRESENTIAL TEACHING PLAN?

JULIO TREJO CADENA

Resumen

Ante la actual pandemia por Covid-19, familiarizarse con la educación a distancia y en línea se convierte en una necesidad para los profesores. En esta coyuntura, es necesario capacitarse en el uso y administración de plataformas que nos permitan crear aulas virtuales y colaborativas, así como adquirir conocimientos y habilidades en el diseño e innovación de materiales digitales que apoyen la práctica docente.

El propósito del presente artículo es exponer algunas recomendaciones a los docentes para diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje basadas en el Modelo ABP (aprendizaje basado en proyectos) y en el Modelo Instruccional de Merrill, de acuerdo con los escenarios emergentes que acompañan a la sociedad del conocimiento.

Se destacan algunos aspectos del problema de la educación no presencial en la actual pandemia. Además, se analizan los elementos que sustentan la planificación y evaluación didáctica en el contexto de la educación a distancia, así como los tipos de plataformas, medios y recursos digitales que la optimizan.

En conclusión, se espera que este enfoque didáctico metódico sea tomado en cuenta por la comunidad docente bajo la premisa de promover un mayor compromiso del alumno para mantenerse activo, independiente y autónomo durante su proceso de aprendizaje.

Palabras clave: educación a distancia, educación online, enseñanza-aprendizaje, planificación didáctica.

Abstract

Faced with the current Covid-19 pandemic, becoming familiar with distance and online education becomes a necessity for teachers. At this juncture, it is necessary to train in the use and administration of platforms that allow us to create virtual and collaborative classrooms, as well as acquire knowledge and skills on the design and innovation of digital materials that support teaching practice.

The purpose of the article is to present some recommendations for teachers in order to design teaching-learning strategies based on the ABP Model (project-based learning) and on the Merrill Instructional Model in accordance with the emerging scenarios that accompany the knowledge society.

Some aspects of the problem of non-face-to-face education in the current pandemic are highlighted. The elements that support didactic planning and evaluation in the context of distance education are analyzed, as well as the types of platforms, media and digital resources that optimize it.

In conclusion, it is expected that this methodic teaching approach will be taken into account by the teaching community under the premise of promoting a greater commitment of the student to remain active, independent and autonomous during their learning process.

Key words: Distance education, online education, Teaching-learning, didactic planning.

INTRODUCCIÓN

Estamos viviendo una situación inesperada debido a la pandemia provocada por la enfermedad respiratoria Covid-19, ocasionada por el virus SARS-CoV-2. Ante esta situación, familiarizarnos con la educación a distancia se convierte en una necesidad para los docentes.

Generar actividades dentro del terreno digital va más allá de la operación práctica. Constituye un ejercicio intelectual que permite llevar a cabo la práctica docente, adaptándola a un modelo semipresencial o completamente a distancia, por lo que la tarea no será fácil.

Ante esta coyuntura, es necesaria una formación en el uso y administración de plataformas que nos permitan crear aulas virtuales y colaborativas, así como adquirir los conocimientos y habilidades sobre el diseño e innovación de materiales digitales que nos apoyen en la práctica docente. Asimismo, es

importante promover un mayor compromiso del estudiante para que permanezca activo, independiente y autónomo durante el proceso.

DESARROLLO

A continuación, se presentan los elementos a considerar en la educación a distancia para promover aprendizajes significativos en los estudiantes (figura 1).

Con base en los elementos anteriores, el diseño de las actividades de aprendizaje deberá considerar lo siguiente: las actividades diseñadas deben integrar varios contenidos. Pocas actividades con diversas etapas permiten a los estudiantes profundizar en los conceptos, establecer relaciones y proponer nuevas ideas (ABp y ABP).

Por otro lado, hay que seleccionar recursos de apoyo que faciliten el logro de los objetivos propuestos, por ejemplo: libros electrónicos (textos, apuntes del profesor, manuales), informáticos (presentaciones en



Figura 1. ABp: Aprendizaje basado en problemas. ABP: Aprendizaje basado en proyectos.

PowerPoint), multimedios (simuladores, vídeos), entre otros. Las actividades variadas e interesantes pueden representar un reto y facilitan en mantener la motivación y activación en los estudiantes.

Lo anterior, se puede lograr con el modelo de ABP (aprendizaje basado en proyectos), el cual comprende una serie de etapas donde los estudiantes trabajan de forma colaborativa, responsable y crítica (figuras 2 y 3).

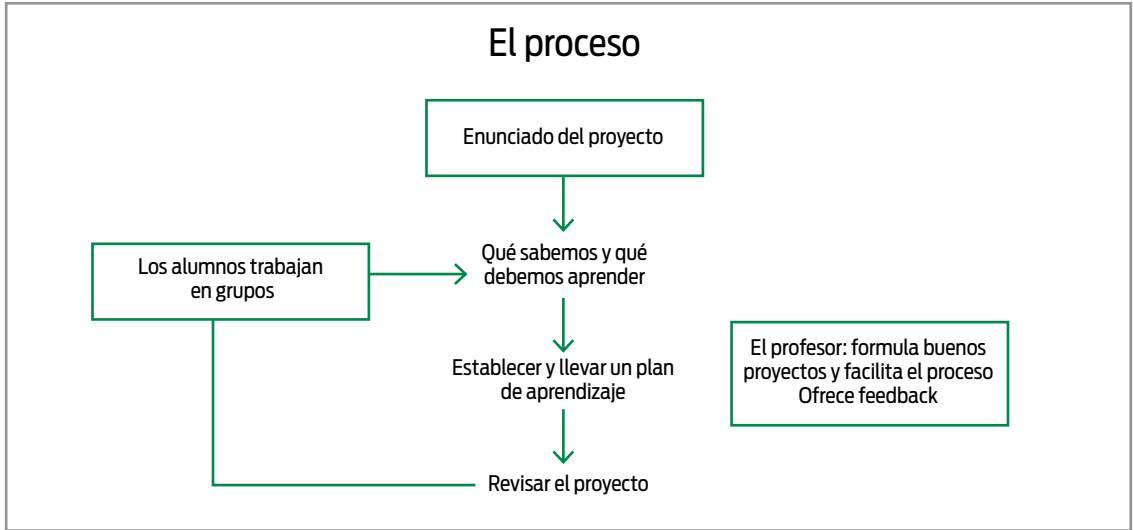


Figura 2. Proceso del ABP.

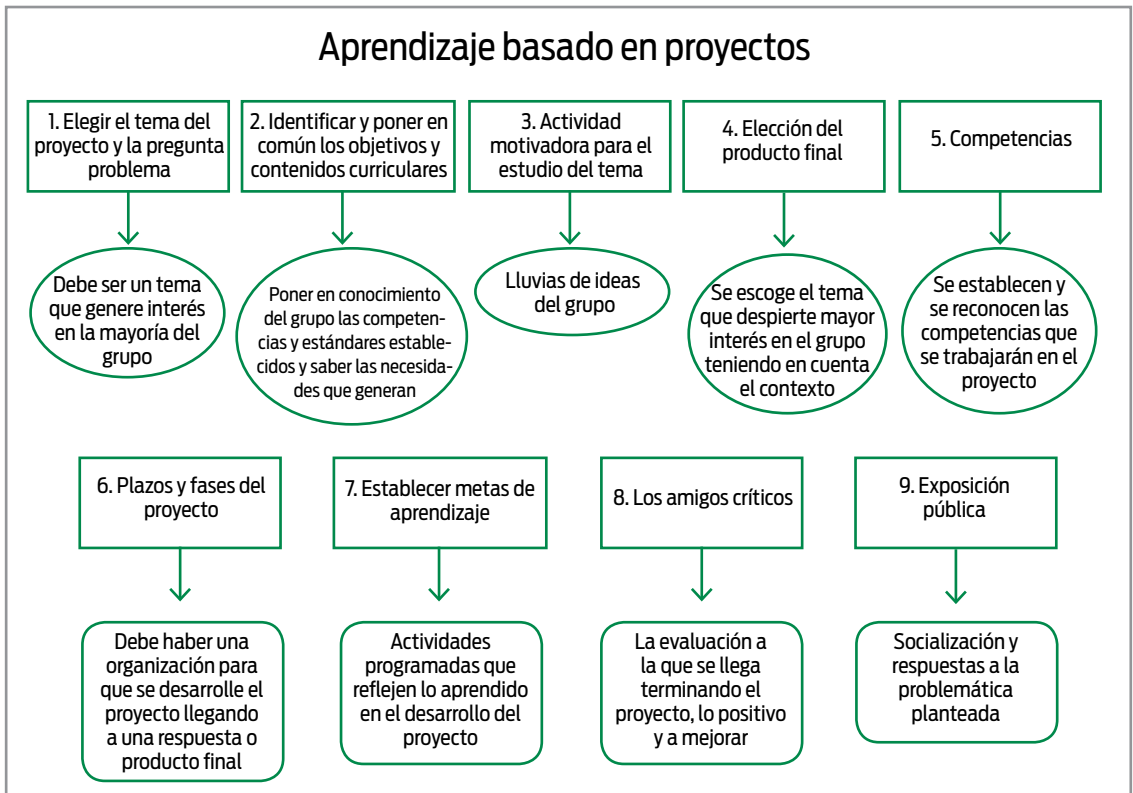


Figura 3. Proceso del ABP.

El ABP es pertinente en la educación a distancia y en línea ya que permite a los alumnos trabajar por etapas, a un ritmo acorde con las necesidades y tiempos de los aprendices, donde el profesor toma el rol de asesor u orientador y los alumnos trabajan de forma autónoma y colaborativa con diversos compromisos, creatividades e innovaciones que están relacionados con situaciones o problemáticas de la vida diaria. Esto conlleva a la adquisición y mejora de los aprendizajes significativos y a una formación integral.

En el trabajo colaborativo es necesario investigar y sintetizar información de diversas fuentes, procesarla, discutirla y crear un nuevo producto con la respuesta a la pregunta o la solución al problema.

Algunas actividades que se pueden diseñar a la par con el ABP pueden ser: mapas

conceptuales, infografías, videos, historietas digitales (*historytelling*), ensayos, exámenes, etc.; asimismo, se pueden utilizar recursos educativos institucionales. La UNAM tiene seleccionados y catalogados diferentes recursos digitales, tales como: videos, audios, textos, sitios web, entre otros. Además, el portal educativo del CCH puede apoyar nuestra docencia y a los aprendizajes de los estudiantes. Otros ejemplos de portales son: www.biointeractive.org/es y es.khanacademy.org/

Por otro lado, las actividades o tareas deben ser socializadas, es decir, compartidas en diversos formatos: textos, hojas de cálculo, imágenes, audios, videos, blogs, sitios web o PDF, enviadas por correo electrónico. Se pueden socializar en foros, chats o redes sociales digitales como WhatsApp y Facebook.



Máquina de deseo, 2015, acrílico sobre lienzo.

A continuación, algunos ejemplos de herramientas para el trabajo colaborativo de tipo multimedia:

- *Apps* para video: YouTube, Movie Maker, Vimeo, Cameo, Cyberlink, Kizoa, Animaker, etcétera.
- *Apps* para audio: Audacity y Cyberlink. Catálogo de apps para bachillerato: <https://educatic.unam.mx/publicaciones/catalogo-apps/catalogo-app-2019.pdf>

También se cuenta con distintas plataformas para trabajar en el modelo de educación a distancia y en línea:

- Microsoft Teams.
- Classroom.
- Google Meet.
- Zoom.
- Pearltrees.

Además, como en todo modelo educativo a distancia y en línea, es necesario un proceso de acompañamiento, en donde el monitoreo sea constante y continuo para explorar inquietudes, identificar necesidades y brindar realimentación tanto del proceso de aprendizaje como en los aspectos afectivo y

motivacional. La realimentación es una de las influencias más poderosas en el aprendizaje y el rendimiento académico (Jiménez, Juárez-Ramírez, Castillo y Tapia, 2018).

Otras consideraciones a tomar en cuenta son:

- Hay que establecer instrucciones claras y precisas para el desarrollo de las actividades.
- Indicar a los estudiantes los medios y los horarios por los que mantendrán comunicación.
- Crear grupos cerrados en redes sociales.
- Invitar a los estudiantes a que compartan dudas de las actividades académicas programadas.
- Crear foros de discusión.

EVALUACIÓN EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

Hay que diseñar o ajustar instrumentos de evaluación acordes con las actividades de aprendizaje que se desarrollen dentro y fuera de las aulas virtuales. Por ejemplo:

- Para exámenes se puede utilizar la plataforma de Moodle; para cuestionarios

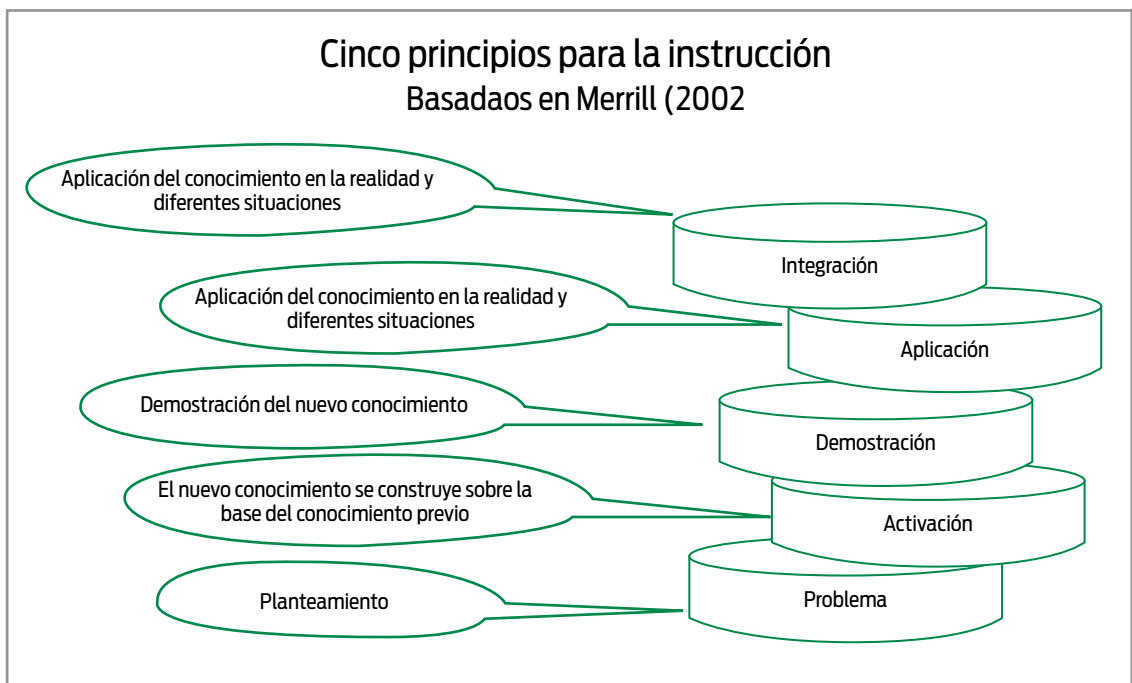


Figura 4. Modelo instruccional de Merrill.

sencillos o formularios se puede usar Google Drive.

- En el caso del ABP se recomienda el modelo del diseño instruccional de David Merrill (figura 4). Este modelo se adapta muy bien a la educación a distancia o en línea ya que permite al profesor dar seguimiento del proceso de aprendizaje de los alumnos en una forma integral, considerando la evaluación en sus formas diagnóstica, formativa y sumativa, tal y como lo sugieren los planes y programas del CCH.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CODEIC. (2020, marzo 24). “¿Cómo adaptar la planeación de mi curso en una contingencia? Sugerencias pedagógicas para enfrentar la contingencia”. Consultado el 28 de julio. Recuperado de: https://www.codeic.unam.mx/index.php/contingencia_cursos/

Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación. (2020, abril 13). “10 sugerencias para la educación durante la emergencia por COVID-19”. Consultado el 28 de julio de 2020. Recuperado de: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/546270/mejoredu_covid-19.pdf

Coordinación de Tecnologías para la Educación. (2019). “Resultados de la octava aplicación del cuestionario diagnóstico sobre habilidades digitales a estudiantes de primer ingreso al Bachillerato de la UNAM. Generación 2020”. Ciudad de México: DG-TIC/UNAM. Consultado el 30 de julio de 2020. Recuperado de: <https://educatic.unam.mx/publicaciones/ticometro/Ticometro-Bachillerato-2019.pdf>

CUAIEDD. (s. f.) “Campus Virtual”. Consultado el 2 de agosto de 2020. Recuperado de: <https://distancia.cuaed.unam.mx/campus-virtual>

Ibero. (2020, abril 21). “¿Cómo organizo los temas?” Consultado el 3 de agosto de 2020. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1zmeQBdG8nuq5nC_fnDFD5j-yERzOyFji/view

Jiménez, S., Juárez Ramírez, R., Castillo, V. y Tapia, J. (2018). *Affective Feedback in Intelligent Tutoring Systems: A practical Approach*. Estados Unidos: Springer. Consultado el 2 de agosto de 2020. Recuperado de: https://doi.org/10.1007/978-3-319-93197-5_7.

Martínez Rodríguez, A. (2009). *Diseño Instruccional de Merrill*. Consultado el 8 de agosto de 2020. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/688/68812679010.pdf>

MOOC-UNAM/Coursera. (s. f.) “Atrévete a innovar tu enseñanza con pensamiento de diseño”.

UNAM. (2019). “Catálogo de Apps para la enseñanza y el aprendizaje”. Consultado el 7 de agosto de 2020. Recuperado de: <https://educatic.unam.mx/publicaciones/catalogo-apps/catalogo-app-2019.pdf>

Imágenes:

Figura 1: <https://sites.google.com/site/portafolio-digital2witny/4-recursos-y-medios-para-la-ensenanza/f-los-materiales-educativos-digitales-descripcion-presentacion-e-importancia-pedagogica>.

Figura 2: <http://retodiario.com/noticia/EDUCACION/Tienen-todos-los-hogares-poblanos-medios-alternativos-para-un-regreso-a-clases-virtual/192397>

Figura 3: <http://educatics.upnvirtual.edu.mx/index.php/item/1059-35-plataformas-educativas-que-ofrecen-formacion-online>

Figura 4: <https://traficozmg.com/2020/05/falta-de-acceso-a-internet-el-reto-de-la-educacion-a-distancia/>

Figura 5: <https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/metacognicion-promover-el-aprendizaje-autonomo-de-los-estudiantes/549204411631/>