

Guía de Aprendizaje: Recursos Digitales



MUNICIPALIDAD DE
LIMA

DIRECCIÓN ACADÉMICA DE
RESPONSABILIDAD SOCIAL



PUCP

Guía de Aprendizaje: Recursos Digitales

Proyecto Entre Maestros

Iniciativa ganadora del “Fondo de Iniciativas Docentes RSU en respuesta al COVID-19”

Con el apoyo de la Dirección Académica de Responsabilidad Social (DARS) PUCP

En alianza con la Municipalidad de Lima

Autora:

Sylvana Valdivia

Corrección de estilo:

Alejandra Acosta

Diseño y diagramación:

Valeria Chiuyare

Primera edición digital: Noviembre de 2020

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin previa autorización escrita del autor.

© Pontificia Universidad Católica del Perú
Dirección Académica de Responsabilidad Social
Av. Universitaria 1801, Lima 32, Perú / Teléfono: (511) 626 2000



PUCP

Índice

índice

índice

índice

índice

Los recursos educativos	2
Recursos digitales y desempeño docente	5
Curación de contenidos	11
Creación de recursos digitales para promover la lectura	13
Presentaciones multimedia	15
Creación de videos	17
Más ideas	21
Referencias bibliográficas	23

No se puede considerar que los procesos de enseñanza y aprendizaje mejoran por el solo hecho de incorporar TIC en general, o RDA en particular, por lo que es fundamental ampliar el foco de interés, complejizando el análisis y haciéndolo a la vez más realista: el uso de recursos digitales y tecnologías se ve intermediado por prácticas y contextos educativos.

(Delgado, Veloso, Olmos et al, 2017, p. 9)

Los recursos educativos

Los recursos educativos son elementos cuyo uso estratégico responde a una finalidad didáctica y apunta a propósitos formativos, de manera que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y promueven la motivación. De acuerdo con Flores (2001), una de sus funciones es favorecer la construcción activa de los aprendizajes por parte de los estudiantes mediante la observación, manipulación, descubrimiento, comprobación, entre otras. A su vez, Area (2004) señala que los recursos pueden clasificarse en manipulativos —los cuales a su vez se pueden subdividir en reales o simbólicos—, textuales, audiovisuales, auditivos e informáticos.



Como docentes, es necesario tomar en cuenta algunas consideraciones que nos permitan seleccionar y emplear de manera adecuada los recursos educativos en nuestras sesiones de clases:

**PROPÓSITO DE
APRENDIZAJE**

**EDAD Y GRADO DE
LOS ESTUDIANTES**

**MODALIDAD
DE ESTUDIOS**

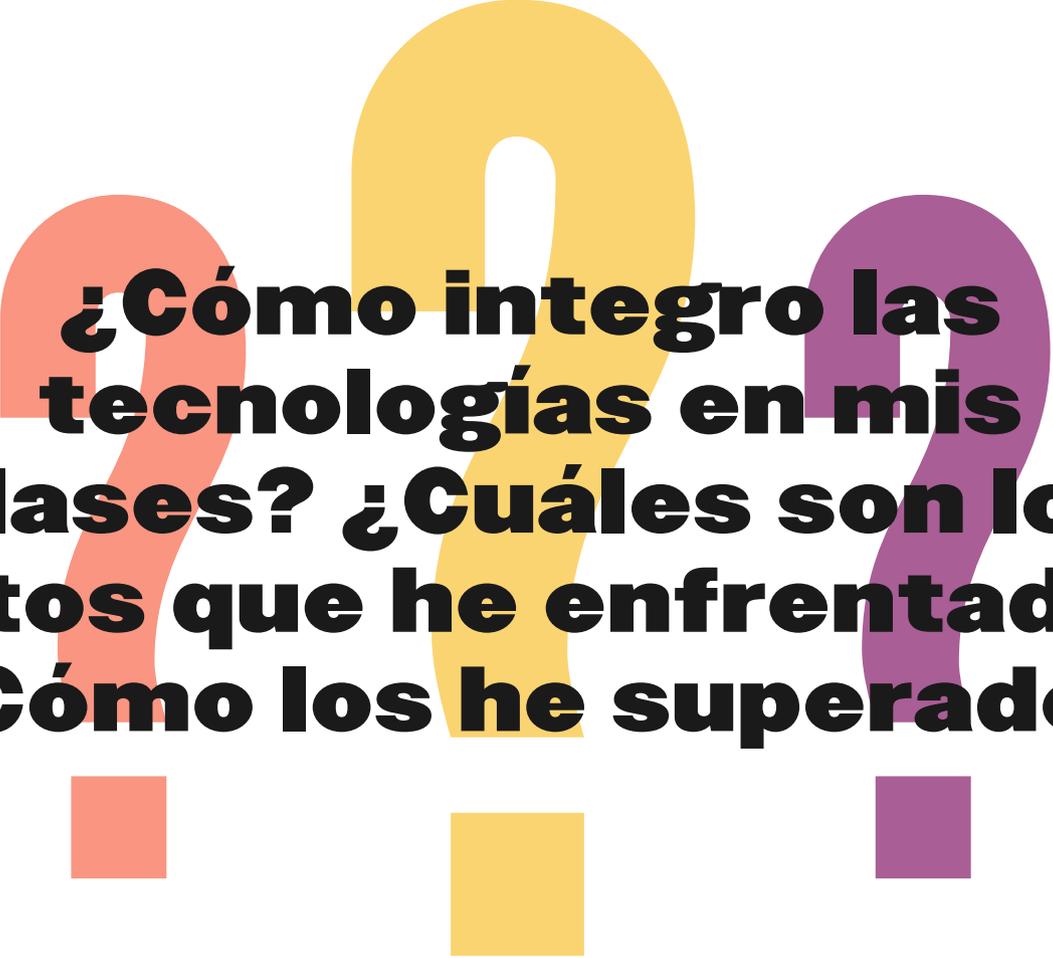
**TIEMPO Y
COSTO**

Asimismo, en algunos casos, se puede incluir a los estudiantes y a las familias en el proceso de elaboración de los recursos educativos que serán empleados en el aula para promover la participación en la escuela y potenciar la autonomía de los niños y niñas frente a su aprendizaje.

Ejemplos para analizar distintos tipos de recursos educativos:

RECURSO	TIPO DE RECURSO	MODALIDAD DE ESTUDIOS	ÁREA CURRICULAR	PROPÓSITO	EDAD Y GRADO	VENTAJAS Y CARACTERÍSTICAS DE SU USO
Línea de tiempo	No impreso	Presencial	Personal social	Identificar y secuenciar las eras geológicas en la línea de tiempo.	10 años 4to grado	<p>La línea de tiempo favorece la comprensión de la información al presentarla de manera estructurada.</p> <p>Los niños pueden participar en su elaboración y potenciar su conocimiento al visualizar la información organizada en eventos y etapas.</p>

RECURSO	TIPO DE RECURSO	MODALIDAD DE ESTUDIOS	ÁREA CURRICULAR	PROPÓSITO	EDAD Y GRADO	VENTAJAS Y CARACTERÍSTICAS DE SU USO
Tutorial autoinstruccionado	Audiovisual	A distancia	Comunicación	Reconocer los elementos de un afiche, su propósito y su destinatario para, a partir de ello, elaborar uno.	9 años 3er grado	<p>El tutorial contribuye a la reflexión sobre los elementos y características propias del afiche.</p> <p>La explicación paso a paso que se da en el tutorial le permite al estudiante pausar o repetir alguna parte del video que considere necesario y revisarla a su propio ritmo.</p>



¿Cómo integro las tecnologías en mis clases? ¿Cuáles son los retos que he enfrentado? ¿Cómo los he superado?

Recursos digitales y desempeño docente



En la actualidad, las tecnologías de la información y la comunicación son una pieza fundamental para las diversas áreas de nuestro desempeño docente, dado que nos ayudan a comunicarnos con los diferentes agentes de la comunidad escolar, establecer redes de colaboración entre colegas y potenciar los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

En el siguiente esquema, podemos observar cómo los dominios del Marco de Buen Desempeño Docente (2012) se pueden potenciar gracias al uso de las tecnologías:



- 1 Planificación y organización de actividades, así como almacenamiento seguro mediante herramientas para gestionar información.

- 2 Adaptación, diseño y creación de contenidos. Uso de las tecnologías en las clases tanto para favorecer el aprendizaje como las evaluaciones.
- 3 Creación de comunidades de aprendizaje entre colegas, así como canales de comunicación y colaboración en los entornos virtuales con padres de familia y estudiantes.
- 4 Uso estratégico de fuentes confiables en internet para mantenerse actualizado en diversos contenidos disciplinares y competencias pedagógicas.

Algunos ejemplos prácticos de la integración de las tecnologías con los dominios:

DOMINIO 1

Se organiza el curso en el entorno virtual por medio de carpetas e íconos que les permitan a sus estudiantes ubicar las actividades planificadas.

DOMINIO 2

Se usan herramientas de presentaciones o infografías animadas para explicar algunos procesos de forma dinámica. Además, se invita a los estudiantes a participar en línea y de forma colaborativa en el desarrollo de un producto.

DOMINIO 3

Se crea un blog para los padres de familia del grado en el que pueden compartir información importante sobre los aprendizajes logrados, recomendaciones y reflexiones sobre cómo apoyar desde casa.

DOMINIO 4

Se revisa la oferta de cursos en línea y se buscan capacitaciones para usar la tecnología en las actividades síncronas de la educación a distancia.

Asimismo, lo anterior se vincula con el marco común de competencia digital docente. Esta se entiende como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que se requieren para responder a las demandas de un entorno digital y apropiarse de las tecnologías para interactuar y aplicarlas de manera creativa y estratégica en el ámbito profesional, INTEF (2017). La competencia digital abarca las siguientes áreas:

-
- Información y alfabetización informacional
 - Comunicación y colaboración
 - Creación de contenido digital
 - Seguridad en entornos virtuales
 - Resolución de problemas

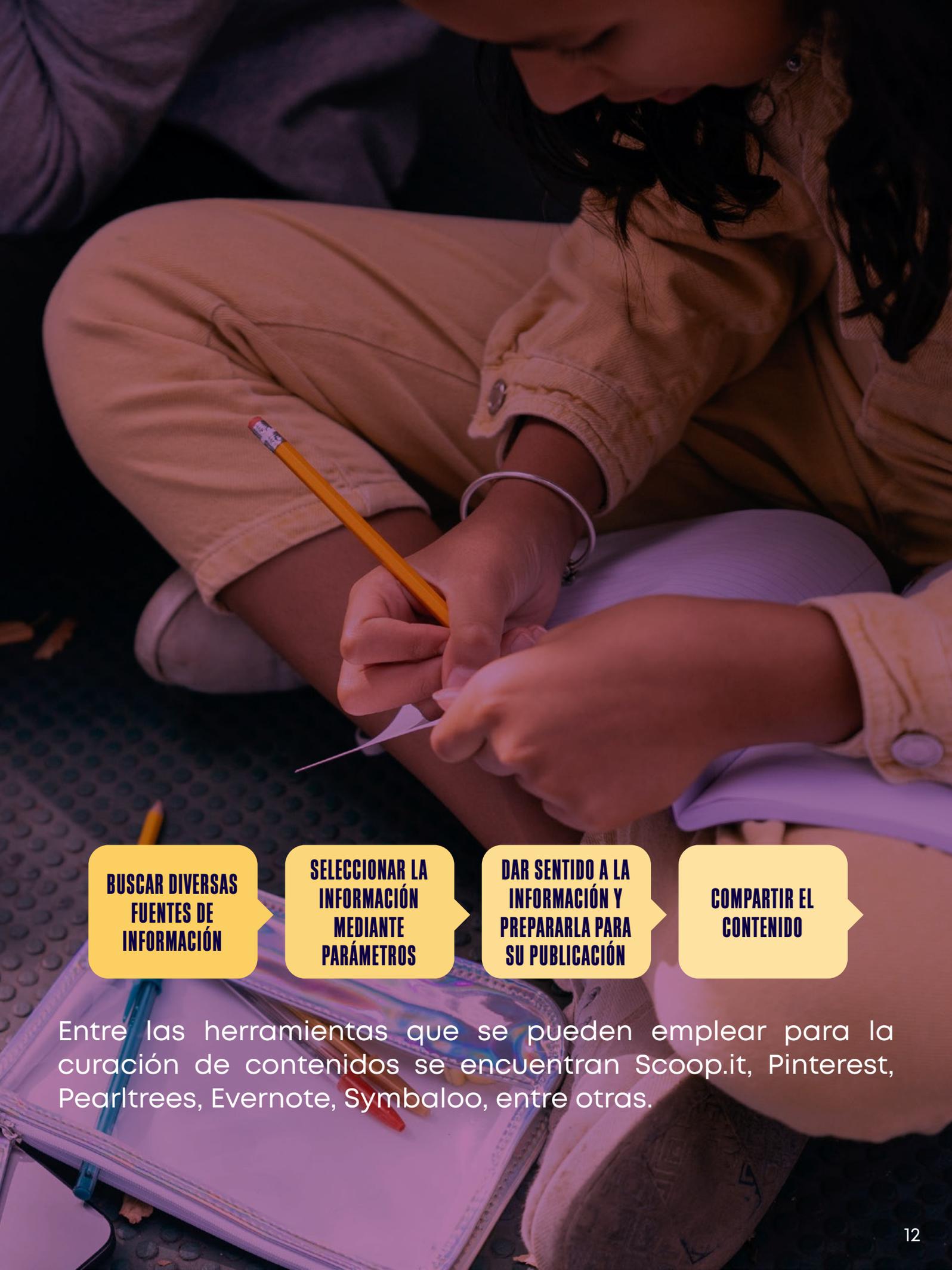
De los diferentes dominios del desempeño docente, nos enfocaremos en “Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes”, el cual se encuentra vinculado con el área de creación de contenido de la competencia digital. Resulta necesario señalar su importancia tanto en la modalidad presencial como en la remota, dado que le permite al docente emplear las tecnologías para diseñar recursos a la medida de los propósitos de aprendizaje y adaptarlos al contexto de su aula. Si bien los contenidos pueden tener una función informativa por medio de las tecnologías, y de esa forma se permite realizar una clase más atractiva, se debe procurar aprovecharlas de manera más activa en las clases, pues tal como señala Pedró (2015), el impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje se da cuando se fomenta la participación del educando, el intercambio de información e ideas entre pares, la retroalimentación y la transferencia de lo aprendido al contexto real.

Curación de contenidos

La curación de contenidos es un término que se emplea en la actualidad para hacer referencia a la acción de búsqueda y selección efectiva de la información que se encuentra en internet a partir de parámetros establecidos y criterios que permitan asegurar la calidad de la indagación.

Existen múltiples propuestas que explican el ciclo de la curación. La planteada por Leiva- Aguilera y Guallar (2013) se enfoca en el modelo 4S con las fases search, select, sense making y share, las cuales se explican a continuación:





**BUSCAR DIVERSAS
FUENTES DE
INFORMACIÓN**

**SELECCIONAR LA
INFORMACIÓN
MEDIANTE
PARÁMETROS**

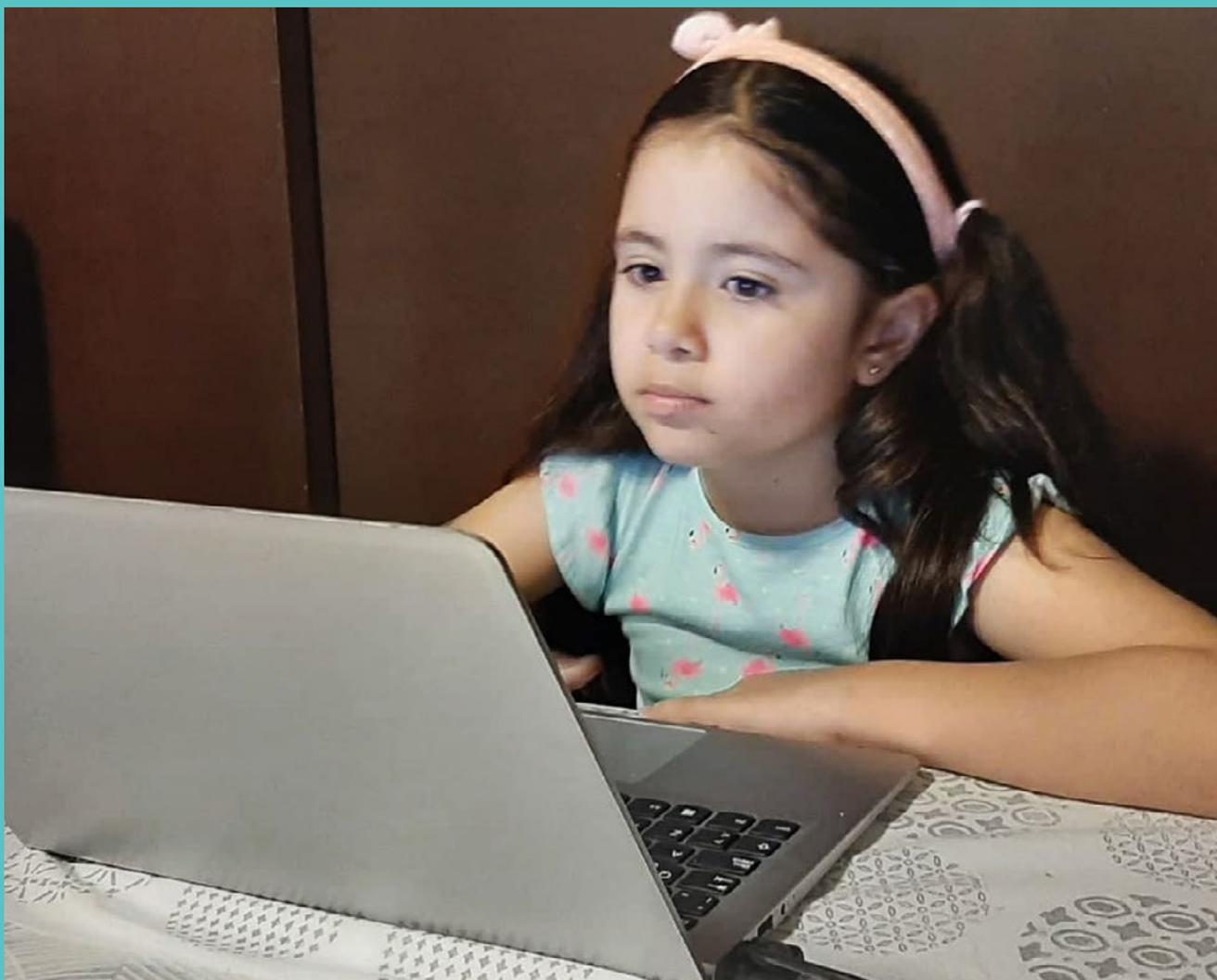
**DAR SENTIDO A LA
INFORMACIÓN Y
PREPARARLA PARA
SU PUBLICACIÓN**

**COMPARTIR EL
CONTENIDO**

Entre las herramientas que se pueden emplear para la curación de contenidos se encuentran Scoop.it, Pinterest, Pearltrees, Evernote, Symbaloo, entre otras.

Creación de recursos digitales para promover la lectura

Las tecnologías nos ayudan a crear recursos necesarios para nuestra aula: desde fichas de trabajo o guías de aprendizaje con ayuda de procesadores de texto, juegos por medio de aplicativos para gamificar las clases hasta el desarrollo de presentaciones interactivas con participación de los estudiantes.



Si nos centramos en el proceso de lectura y sus estrategias, se pueden emplear o crear recursos que respondan a los propósitos propuestos.

Presentaciones multimedia



En la actualidad se cuenta con herramientas que ayudan a desarrollar presentaciones ágiles y atractivas que servirán de soporte visual al momento de trabajar las estrategias de lectura y que los estudiantes también pueden emplear para sus propias creaciones: afiches, cuentos, historietas, manuales de instrucciones, etiquetas, etc.

Algunas herramientas que permiten desarrollar presentaciones en línea con animaciones y efectos, y que cuentan con variedad de plantillas, fotografías, ilustraciones y formatos de texto en su versión gratuita:

CANVA

GENIALLY

Por otro lado, pueden hacer uso de algunos softwares que permiten a los estudiantes crear sus propios textos y demostrar las competencias de comprensión y narración de forma divertida y creativa, incluyendo textos, imágenes y audios:

STORY JUMPER

BOOK CREATOR

Creación de videos

Antes de elaborar un video con fines educativos para promover la lectura y comprensión, es necesario plantearse preguntas que orienten su sentido:

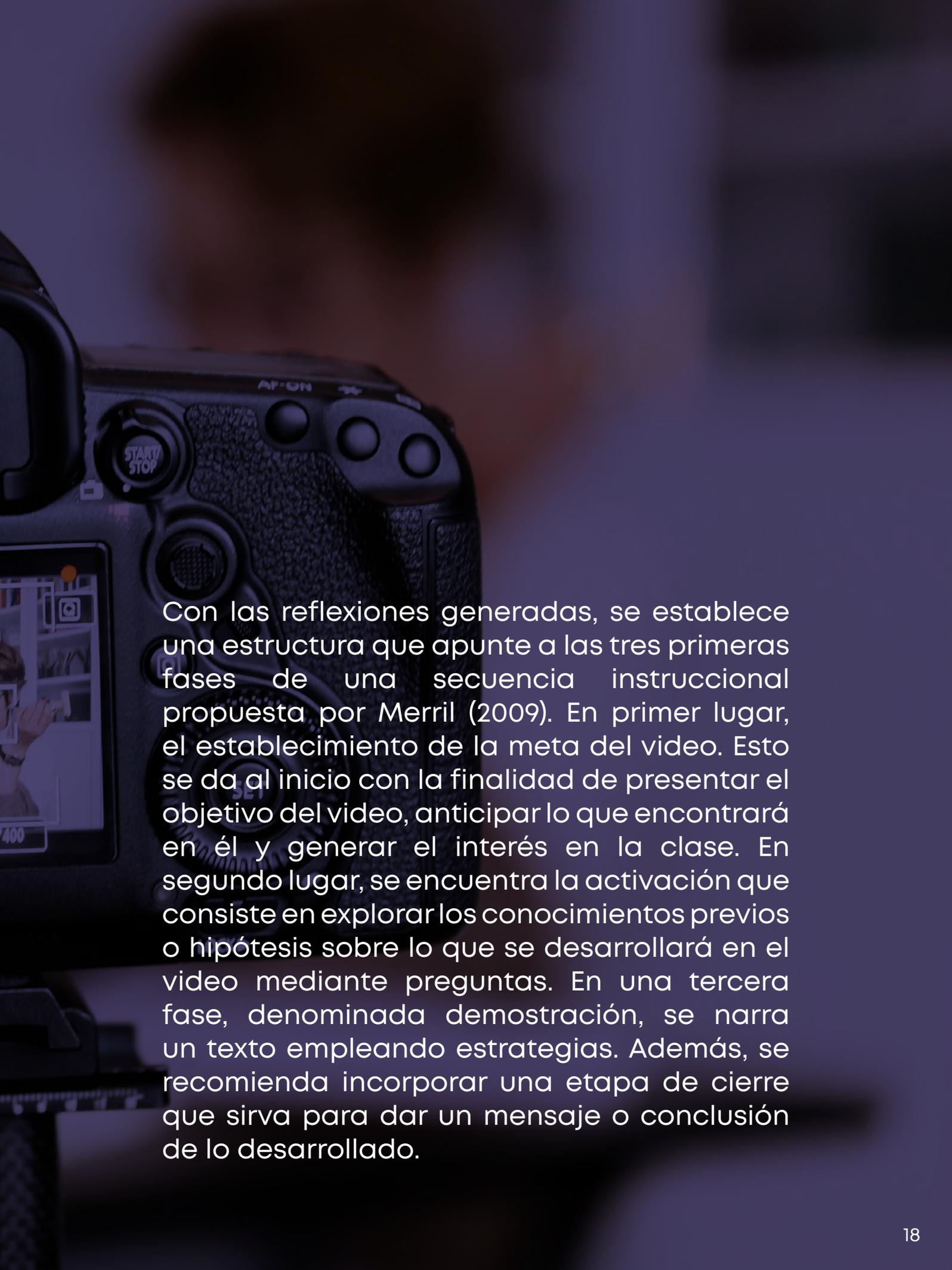
¿A qué competencia apunta?

¿Qué aprenderá el estudiante mediante el video?

¿Qué preguntas formularé?

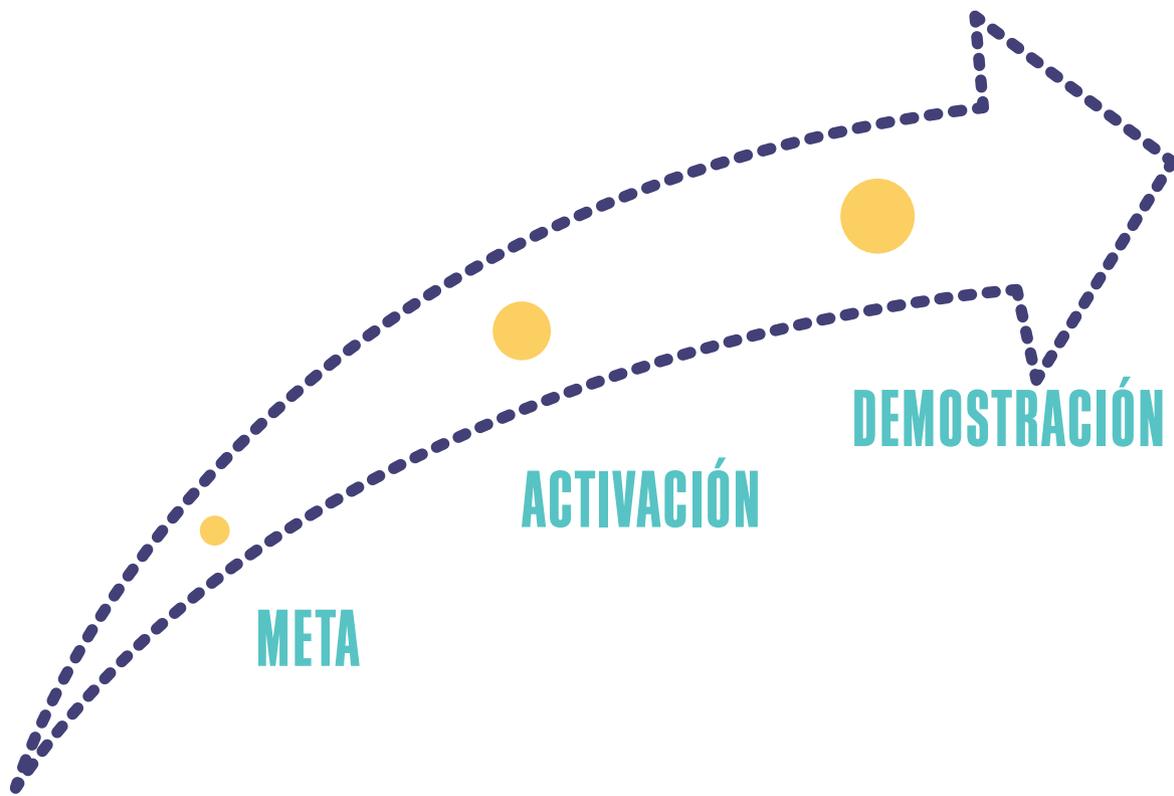
¿Cómo estructuraré la narrativa?





Con las reflexiones generadas, se establece una estructura que apunte a las tres primeras fases de una secuencia instruccional propuesta por Merrill (2009). En primer lugar, el establecimiento de la meta del video. Esto se da al inicio con la finalidad de presentar el objetivo del video, anticipar lo que encontrará en él y generar el interés en la clase. En segundo lugar, se encuentra la activación que consiste en explorar los conocimientos previos o hipótesis sobre lo que se desarrollará en el video mediante preguntas. En una tercera fase, denominada demostración, se narra un texto empleando estrategias. Además, se recomienda incorporar una etapa de cierre que sirva para dar un mensaje o conclusión de lo desarrollado.

Estructura de tres fases de la secuencia de Merrill (2009)



En esa misma línea, Trujillo (2015) explica que un material multimedia se asemeja a una obra cinematográfica en la que la narrativa se construye por medio de un guión para trasladarse a un soporte audiovisual y se presentan los contenidos en escenas. Tanto los docentes como los estudiantes pueden hacerse cargo de esa tarea.

Por su parte, Clark & Mayer (2016) plantean los principios de aprendizaje multimedia de los cuales se resaltan:

MULTIMEDIA:

Emplear texto e imágenes para que el estudiante establezca conexiones.

CONTIGÜIDAD TEMPORAL:

Presentar texto e imágenes simultáneamente.

MODALIDAD:

Procurar que las imágenes estén acompañadas de una narración.

REDUNDANCIA:

Evitar el uso de texto cuando se está narrando un gráfico.

COHERENCIA:

Excluir los elementos que no se relacionen con el propósito del video.

SEÑALIZACIÓN:

Agregar señales de aquello que es importante y merece atención.

Más ideas:

La creación de recursos digitales puede incluir materiales como las plastilinas, los títeres y los dibujos para representar personajes y contar historias.

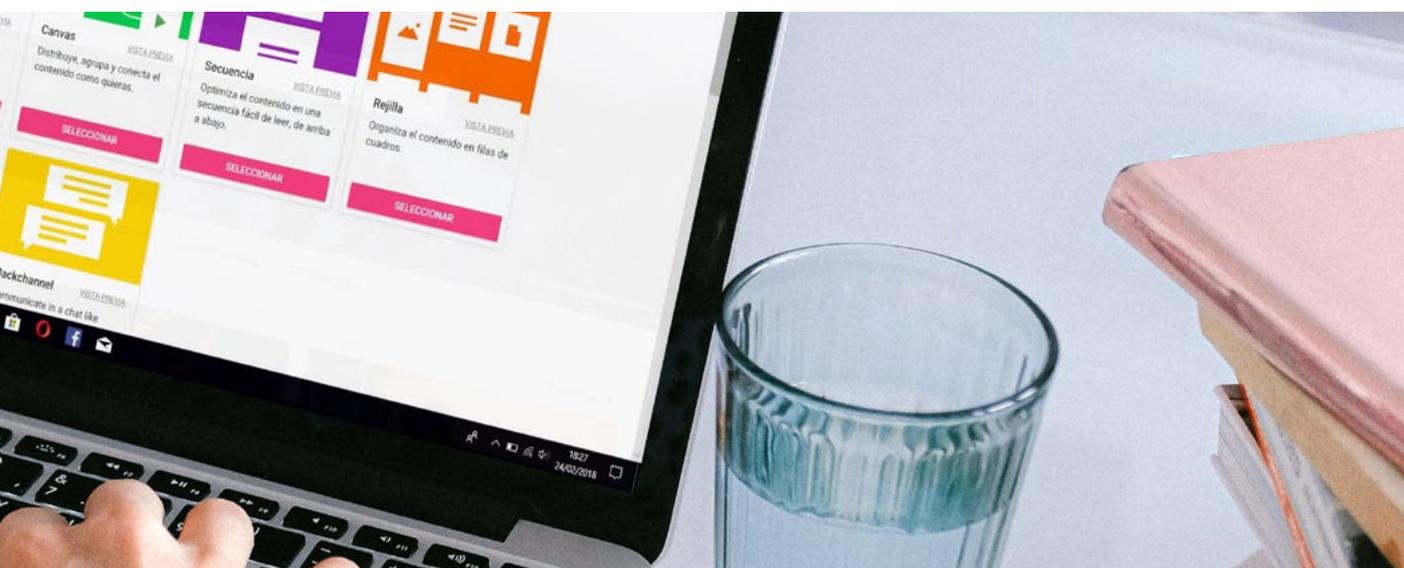
La retroalimentación entre pares favorece el proceso de diseño de recursos digitales y sirve para incorporar mejoras.

La puesta en común de las creaciones se puede dar a través de herramientas como Padlet o Flipgrid con el propósito de compartir y valorar los resultados.



Un video empleado para narrar historias cumple con una finalidad didáctica, dado que puede motivar a los estudiantes y servirles de modelo. De todas formas, no se debe olvidar que en este proceso es indispensable la guía del docente para estimular la libre expresión, la transmisión de emociones, así como la puesta en práctica de la competencia oral, considerando aspectos como la entonación, el ritmo y la comunicación no verbal.

Como docentes, tenemos la oportunidad de explorar las tecnologías y sus funcionalidades para encontrar la herramienta más idónea y crear nuestros propios recursos. Siendo así, es nuestra responsabilidad integrar las tecnologías en las clases sobre la base de una reflexión pedagógica que permita evaluar su pertinencia y entender que son medios, mas no fines.





REFERENCIAS

Area, M. (2004). Los medios de enseñanza: conceptualización y tipología. *Quaderns Digitals*. <https://ced.enallt.unam.mx/blogs/socio-pragmatica/files/2013/06/Manuel-Moreira1.pdf>

Clark, R. y Mayer, R. (2016). *e-Learning and the science of instruction* (4^o ed.). Wiley.

Delgado, A., Veloso, B., Olmos, N., Villafaena, M., Subercaseaux, J., Vicuña, A. y Sánchez, M. (2017). *Estudios y consultorías. Recursos Digitales y su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje: Informe final*. Ministerio de Educación de Chile y PNUD.

Flores, I. (2001). *Elaboración de materiales educativos con recursos de la zona*. Editorial Ricardo Cuenca.

INTEF (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. Recuperado de <https://www.slideshare.net/educacionlab/marco-comn-de-competencia-digital-docente-2017>

Leiva-Aguilera, J. y Guallar, J. (2013). *El content curator: guía básica para el nuevo profesional de internet*. UOC.

Merrill, D. M. (2009). First principles of instruction. En C. M Reigeluth y A. A Carr-Chellman (Eds.), *Instructional-Design Theories and Models* (Vol. 3) (pp. 41–56). <https://doi.org/10.4324/9780203872130>

Ministerio de Educación (2012). *Marco del buen desempeño docente*. MINEDU

Pedró, F. (2015): La tecnología y la transformación de la educación. Santillana. Santiago, Chile. https://www.santillanalab.com/recursos/Tecnologias_para_la_transformacion_de_la_educacion_1.pdf

Trujillo, L. (2015). *La construcción de materiales educativos, una competencia para el docente del siglo XXI*. <https://psicolog.org/luis-martn-trujillo-flrez-la-construccin-de-materiales-educati.html>



MUNICIPALIDAD DE
LIMA

DIRECCIÓN ACADÉMICA DE
RESPONSABILIDAD SOCIAL



PUCP