

# TE ENSEÑARE A LAS BUENAS

---

Harold Álvarez Campos  
Claudia Navarro Bolívar



**AREANDINA**  
Fundación Universitaria del Área Andina

**Te enseñaré a las  
buenas**



# Te enseñaré a las buenas

Harold Álvarez Campos

Claudia Navarro Bolívar

**AREANDINA**

Fundación Universitaria del Área Andina

Álvarez Campos, Harold / autor

Te enseñaré a las buenas -- / autor Harold Álvarez Campos, Claudia Navarro Bolívar -- Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina, 2020.

ISBN (digital): 978-958-5139-45-9

136 páginas: gráficos , tablas ; 28 cm.

Incluye índice

1. Métodos de enseñanza. – 2. Educación - Investigaciones. – 3. Innovaciones educativas. –  
4. Motivación en educación – Investigaciones.

Catalogación en la publicación Biblioteca Fundación Universitaria del Área Andina (Bogotá)

371.33 – scdd22

### **Te enseñaré a las buenas**

© Fundación Universitaria del Área Andina. Bogotá, abril de 2022.

© Harold Álvarez Campos, Claudia Navarro Bolívar

ISBN (digital): 978-958-5139-45-9

Fundación Universitaria del Área Andina

Bogotá, Colombia

Correo electrónico: publicaciones@areandina.edu.co

### **PROCESO EDITORIAL**

**Director editorial:** Omar Eduardo Peña Reina

**Coordinación Editorial:** Camilo Andrés Cuéllar Mejía,

**Diseño de cubierta:** Luisa Fernanda González Walteros

**Corrección de estilo, armada electrónica e impresión:**

Proceditor Ltda.

Calle 1C No. 27ª-01, Bogotá, Colombia

Tel: 7579200

Correo electrónico: proceditor@yahoo.es

**Impreso en Bogotá, Colombia**

**Depósito legal según Decreto 460 de 1995.**

*Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra y su tratamiento o transmisión por cualquier medio o método sin autorización escrita de la Fundación Universitaria del Área Andina y sus autores.*

## **BANDERA INSTITUCIONAL**

Pablo Oliveros Marmolejo †  
Gustavo Eastman Vélez  
**Miembros Fundadores**

Carlos Patricio Eastman Barona  
**Presidente de la Asamblea General y Consejo Superior**

José Leonardo Valencia Molano  
**Rector Nacional y Representante Legal**

Martha Patricia Castellanos Saavedra  
**Vicerrectora Nacional Académica**

Karol Milena Pérez Calderón  
**Vicerrectora Nacional de Crecimiento y Desarrollo**

Erika Milena Ramírez Sánchez  
**Vicerrectora Nacional Administrativa y Financiera**

Felipe Baena Botero  
**Rector - Seccional Pereira**

Gelca Patricia Gutiérrez Barranco  
**Rectora - Sede Valledupar**

María Angélica Pacheco Chica  
**Secretaria General**

Omar Eduardo Peña Reina  
**Director Nacional de Investigaciones**

Olga Ramírez Torres  
**Decana Facultad de Educación**

Camilo Andrés Cuéllar Mejía  
**Subdirector Nacional de Publicaciones**

# **Autores**

## **Harold Álvarez Campos**

Doctor of Educational Technology, magíster en Informática Educativa, especialista en Docencia Universitaria, especialista en Informática y Telemática, ingeniero de Sistemas. Certificado Internacional en Competencias Digitales ICDL (International Computer Driving Licence). Start Certificate. Por su desempeño como docente de la Armada Nacional (Escuela Naval de Suboficiales A. R. C. Barranquilla) le han sido conferidas las medallas Distintivo a la Eficiencia Naval (2003), Servicios Distinguidos a la Escuela Naval de Suboficiales (2010), Almirante Padilla en la Categoría de Oficial (2015) y el Premio Nacional Navega Nuestro Orgullo – Mejor Civil 2014, por intermedio del Ministerio de Defensa Nacional.

## **Claudia Patricia Navarro Bolívar**

Magíster en Educación, especialista en Estudios Pedagógicos, especialista en Informática y Telemática, ingeniera de sistemas, diseñadora de contenidos de cursos *online*. Madre dedicada de Valentina y Angelina.

# Tabla de contenido

<b>Presentación</b> .....	11
---------------------------	----

## **Parte 1. Explicación brillante**

Motivación para el estudio .....	16
Factores que determinan la motivación .....	16
Aspectos externos que condicionan la motivación.....	18

## **Parte 2. ¿Qué son los sistemas?**

Sistema educativo en Colombia – “Sistema al fin y al cabo” .....	22
Conformación del sistema educativo colombiano .....	24
Sistemas al fin y al cabo .....	26

## **Parte 3. Estilos de aprendizaje**

¿Qué son los estilos de aprendizaje? .....	30
La evaluación según los estilos de aprendizaje .....	31

## **Parte 4. Mapas mentales**

La necesidad de ubicarnos actualmente .....	38
Bondades que ofrece la representación en mapas mentales .....	39
¿Cómo podrías emplearlos en clases? .....	40
Descripción de portales para mapas mentales <i>online</i> .....	41
Ventajas de los mapas mentales en el aula .....	42

## **Parte 5. Corrientes pedagógicas en evidencia**

¿Qué son las corrientes pedagógicas?.....	46
Agentes del proceso .....	46
Corrientes pedagógicas de soporte .....	47
Características del aprendizaje .....	53

## **Parte 6. Objetos virtuales de aprendizaje**

Enseñanza mediante objetos de aprendizaje .....	56
Características de los objetos de aprendizaje .....	57
Criterios para el diseño de objetos de aprendizaje.....	58

Ventajas del uso de objetos de aprendizaje en el aula .....	58
-------------------------------------------------------------	----

### **Parte 7. Ambientes virtuales de aprendizaje**

¿En qué consisten los ambientes virtuales de aprendizaje? .....	64
Preguntas habituales sobre los ambientes virtuales de aprendizaje .....	64
Ventajas de los ambientes virtuales de aprendizaje .....	65
Sobre los entornos personales de aprendizaje .....	65
Componentes que hacen parte de un entorno personal de aprendizaje .....	66
Herramientas para crear un entorno personal de aprendizaje .....	67

### **Parte 8. Sonido en la web para usos educativos**

El ambiente de la educación debe ser armonioso .....	70
Ventajas del sonido en el aula .....	71
Objetivos del uso de audios en el aula .....	72
Estrategias para mejorar la escucha .....	72

### **Parte 9. Competencias**

¡Ser competente paga! .....	76
Tipos de competencias hasta hoy .....	76
Qué son las competencias blandas .....	80
Ejemplo de competencia e incompetencia.....	80
Las competencias en palabras de los estudiantes .....	81

### **Parte 10. Presentadores de contenidos**

Una imagen vale más que mil palabras .....	86
Ventajas de las presentaciones en el aula .....	86
Desventajas de las presentaciones en el aula .....	88
<i>Tips</i> para el buen diseño de las presentaciones .....	89

### **Parte 11. Líneas de tiempo. La historia y su importancia**

Ventajas de las líneas de tiempo.....	94
Habilidades al usar líneas de tiempo .....	96
Portales web para las líneas de tiempo .....	96

## **Parte 12. Avatares en la educación**

Hasta cierto punto, es válida la suplantación .....	100
Historia de los avatares .....	100
Tipos de avatares.....	101
Ventajas de los avatares en la educación .....	102

## **Parte 13. Uso de EducaPlay en el aula**

Jugando te voy enseñando .....	106
Recomendaciones para un docente creativo .....	106
Etapas contempladas en las implementaciones de estrategias de juego en el aula .....	107
Beneficios del lenguaje audiovisual .....	108
Clasificación de los juegos .....	110
Hábitos saludables para un mejor rendimiento .....	110
Consideraciones para el diseño de juegos en el aula .....	111

## **Parte 14. Infografías**

El poder de las representaciones pictóricas .....	113
Razones del uso de las infografías .....	114

## **Parte 15. Blogs**

De “profesor” a “blogfesor” .....	120
¿Qué es un blog? .....	120
Terminología relacionada con los blogs .....	121
Finalidad de los blogs .....	123
Terminología relacionada con los blogs .....	124

## **Parte 16. Rastreadores GPS**

Importancia de la ubicación en tiempos actuales .....	128
Ventajas de este tipo de dispositivos .....	130
Desventajas generales del uso de GPS .....	131

<b>Conclusión</b> .....	134
-------------------------	-----

<b>Referencias</b> .....	135
--------------------------	-----

# Índice de figuras y tablas

## Figuras

Figura 1. Retroalimentación de los sistemas .....	23
Figura 2. Modelos y sus estilos de aprendizaje.....	30
Figura 3. Instrumentos de evaluación de los estilos de aprendizaje.....	31
Figura 4. Uso en clases de los mapas mentales.....	40
Figura 5. Algunos mapas mentales <i>online</i> y <i>offline</i> .....	41
Figura 6. Usos de los objetos de aprendizaje .....	56
Figura 7. Algunos ejemplos .....	60
Figura 8. Herramientas para creación de entornos personales de aprendizaje .....	68
Figura 9. Habilidades al usar líneas de tiempo .....	96
Figura 10. Ventajas de los avatares .....	102
Figura 11. Clasificación de los juegos según Piaget .....	110
Figura 12. Hábitos saludables para un mejor rendimiento académico.....	110
Figura 13. Recomendaciones para el diseño de juegos en el aula...	111
Figura 14. Juegos construidos para las asignaturas.....	111
Figura 15. Motivos para el uso de infografías en el aula .....	114
Figura 16. Porcentaje de reacción al contenido visual.....	115
Figura 17. La imagen frente al texto.....	116
Figura 18. Influencia de las infografías en el tráfico de información.....	116

## Tablas

Tabla 1. Clasificación de los estilos de aprendizaje según Alonso, Gallego y Honey .....	32
Tabla 2. Ventajas de los blogs por categorías.....	125

# Presentación

La educación es tan apasionante que todos, alguna vez, hemos enseñado a hijos, hermanos, parientes y extraños (compañeros de curso), solo por tener la oportunidad de obtener la experiencia que esta brinda o porque nos sentimos cómodos al orientar una explicación.



**En esta obra observarás experiencias, vivencias y sugerencias relacionadas con estrategias que puedes emplear como dinamizador de procesos educativos, con base en herramientas disponibles en la web.**

En mi quehacer docente he podido apreciar la heterogeneidad de las personas que desean, por variados motivos, formarse en diversos campos del saber. Establecer características, razones y motivaciones de cada persona es enriquecedor para todos los docentes, ya que nos permite personalizar cada grupo de estudio según las características personales, profesionales y hasta por moda o tendencias.

Por otra parte, la experiencia en producción de medios audiovisuales (videotutoriales) me ha permitido observar varias aristas del proceso académico. La preparación de temas, el dominio, la dicción, el toque de humor, la relación con situaciones actuales, entre otros, son factores que nutren la conducción de asignaturas, tanto de manera presencial como virtual.

Fue así como me decidí un día, desprendiéndome un poco del temor a salir en cámara y observando las bondades de las herramientas que ofrece la tecnología informática en los procesos académicos, a producir una serie que recogía los más variados temas que hacían parte de una metodología de enseñanza a las buenas, y organicé en 16 capítulos la serie “Te enseñaré a las buenas”, la cual está disponible en el canal “Harold Álvarez – BrillanTeacher” en YouTube.

En relación con los materiales, son los estudiantes quienes de alguna manera se encargan de sugerir los temas, aplicaciones, ejercicios y eventos presentados en la clase, así como los elementos a tratar en

cada uno de los capítulos. De igual manera, está el soporte que se sigue de los planes de estudio o syllabus de las asignaturas que marcan la línea temática a tratar en cada video.

Además, como todos debemos tratarnos bien en el aula de clases, sin faltas de respeto, sino con estilo amigable con estudiantes y compañeros maestros, debido a que a los estudiantes les digo “niños”, estos en reciprocidad me dicen también “niño”, en el marco del sano respeto y rompiendo barreras generacionales que puedan establecerse en el aula, todo con el fin de hacer más amigables las sesiones de clase.

Por otra parte, las amistades o compañeros de trabajo juegan un papel importante en la vida de cada docente, y es por eso que en este aparte deseo agradecer las orientaciones y sugerencias temáticas de los profesores Julio Fuentes Matos, Hernán Bernal Gómez, Melina Díaz Rangel, Belisario Betancourt Barraza (no es el expresidente colombiano), Javier Vivas Suárez, Milena Ocampo Mercado, Arnaldo Rojas Seohanes, Jhon Campo Urriaga, Javier Jaramillo Colpas, Orestes Martínez, Mónica Flórez Crisién, Martha Linares Dita y Nancy González, entre otros, quienes con sus apreciaciones y aportes han enriquecido este proceso. Gracias mil también a quienes no menciono.

De manera muy especial, agradezco la inspiración en este apostolado de la docencia de mi “madrinosky”, la profesora Rocío Calderón Casallins, quien con su ejemplo me anima a ser cada día mejor en mi labor, más reflexivo, más crítico del proceso, sobre todo con su ejemplo de madre y líder que son un lindo referente. Gracias, “madrinosky”.

Lógicamente, el factor familiar ha sido poderoso en este proyecto, por lo que deseo reconocer muy especialmente a mi esposa Claudia Patricia (una gran inspiración para este escrito) y a mis muñecas Valentina y Angelina, quienes me han brindado todo su apoyo y comprensión, ayuda en la comprensión del tiempo que se deja de invertir en familia por estar en mis ocupaciones impuestas por mi labor docente, y ocupaciones que me pongo como reto personal. Gracias por su amor y comprensión. Las amo mucho.

Sin más, iniciemos este recorrido que tocará aspectos de motivación en el aula de clases, modelos pedagógicos, mapas conceptuales y sus

bondades en el aula, uso de sonido en la web y presentaciones para documentar procesos académicos, uso de blogs y bitácoras, empleo de avatares para orientaciones digitales, portales de infografías y explicaciones sobre objetos y ambientes virtuales de aprendizaje, todas herramientas inmersas en la conducción de contenidos con estudiantes.

¡Ah!, olvidaba decir que me acompañará Morita (la mascota de mi nena Angelina) en el relato de la maravillosa profesión de la docencia.

¡Camina, pues, y métete en la película, porque esto es una película!

**Harold Álvarez Campos**



## Parte 1. Explicación brillante

Oye, Niño: ¿crees que hay que motivar a los estudiantes para que estudien?



Claro que sí, Morita. Siempre es bueno tener motivaciones.



# Nube de palabras



## Motivación para el estudio

En el recorrido por el aprendizaje de cualquier disciplina debemos hacernos una pregunta fundamental: ¿realmente deseo aprender? (porque puede ser que me estén obligando). Este interrogante podemos abordarlo en dos vías. Desde nuestra posición como aprendiz, podemos abordar este primer pensamiento cuestionándonos si lo que aprenderemos tendrá importancia para nuestro futuro, o si lo que aprenderemos nos hará sentir cómodos o a gusto para poder seguir en ese camino.

Porque puede suceder que nos sintamos obligados a estudiar algo por tradición familiar (que poco nos guste), o que debamos satisfacer a alguien, o que lo hagamos sobre una temática que no nos llame poderosamente la atención.

Otro aspecto no menos importante tiene que ver con la institución escolar, que, al asumir un sistema de recompensas y castigos –por llamar de alguna manera al sistema de calificaciones–, es más cercana a un proceso conductual de verificación de saberes. Y por acá puede haber otras desmotivaciones.

Según Brophy y Alleman (1991), la evidencia de este tipo de recompensas y castigos se afianza en el sistema de cuadros de honor, medallas y reconocimientos, por una parte, y habilitaciones, cursos de nivelación y no promoción en los cursos por no cumplir determinados requerimientos. Esta situación se manifiesta negativamente en los estudiantes al responder por temor a las consecuencias que puedan derivarse de su acertada respuesta en el sistema.

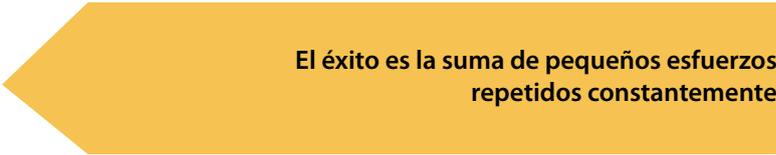


**Y... ¿qué factores determinan la motivación por aprender?**

### Factores que determinan la motivación

A ver, Morita. Por motivación entendemos la capacidad de proporcionar motivos, aplicándolos en el campo educativo, para lo cual tendríamos que ofrecer a los estudiantes razones para que deseen aprender o para que fortalezcan su voluntad de aprender.

En el contexto escolar, motivar a los estudiantes hace referencia a los planos cognitivo y humanista. El primero, caracterizado por las ganas que podamos transmitir a los estudiantes para que, con sus conocimientos, puedan acceder a nuevos escenarios teóricos, de prácticas que se fundamenten en postulados aprendidos inicialmente, a fin de lograr que los estudiantes se muevan por el deseo de superarse, de obtener los conocimientos transmitidos por el docente. Y el segundo, caracterizado por el buen trato hacia los compañeros, los autores, su responsabilidad frente a su proceso de formación, su compromiso con el trabajo en grupo y el ambiente chévere de interacción en el aula.



**El éxito es la suma de pequeños esfuerzos  
repetidos constantemente**

Ahora bien, una buena motivación de trabajo en el aula, y bien direccionada hacia sus estudiantes, implica la comprensión, por el docente y los estudiantes, de que existe una marcada independencia entre los siguientes factores:

- Demandas de la actividad

Toda actividad requiere del cumplimiento de una serie de pasos o procedimientos realizados por los estudiantes o mediante la interacción entre ellos. Por esta razón, debemos planear actividades que logren la interacción entre los participantes, pero sin ser demasiado extensas, ya que podrían generar la sensación que no acabarán a tiempo. Por lo general, debemos tener en cuenta a) el tiempo de trabajo de la sesión (horas de la sesión de clases), b) la locación de realización de la actividad (taller, laboratorio, aula múltiple, biblioteca) y c) los elementos que deben tenerse en cuenta para poder realizarla (revisar apuntes, libros, Internet).

- Propósitos que se establecen en la actividad

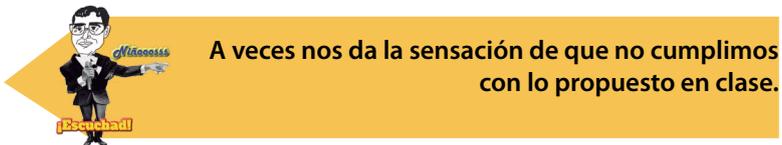
Los propósitos podemos encaminarlos en dos vías: a) los que debe transmitir la actividad, como despertar el interés en el estudiante, la

dirección de la atención hacia actividades puntuales, y b) el abordaje de contenidos específicos dados por las instrucciones, los conocimientos que se pretende adquirir, los contenidos que se busca cubrir o abordar en el cumplimiento de la sesión de clases.

Y por último, pero no menos importante:

- La finalidad que se pretende lograr

Es una finalidad dada por las metas o por los logros que el estudiante deberá obtener una vez cumpla con lo planeado en la sesión.



## Aspectos externos que condicionan la motivación

Por otra parte, la motivación para el aprendizaje puede ser condicionada también por aspectos externos; por ejemplo:

- El tipo de metas que cada estudiante se proponga alcanzar en relación con su desempeño en el aula.
- Que el estudiante sepa cómo actuar frente a un proceso de trabajo en el aula. Que atienda instrucciones, que sea ordenado, que sea lógico.
- Que cada estudiante tenga las habilidades físicas y cognitivas para alcanzar las metas propuestas en la clase. Debe considerarse que las aulas de clases son espacios diversos, con estudiantes de características muy diferentes entre ellos.
- Los preconceptos que tengan los estudiantes, pues sabemos que en el aula confluyen algunos que han tenido la oportunidad de trabajar, por ejemplo, con computadoras y acceso a medios digitales, y otros que difícilmente tienen acceso a recursos tecnológicos en sus regiones. Este escenario puede, en un momento dado, marcar diferencia en las competencias de los estudiantes.

- Los valores y comportamientos que muestra el profesor ante los estudiantes también pueden facilitar o inhibir el interés de estos por aprender.



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



### Estos son los comentarios de algunos estudiantes



**Laura Acosta** Hace 1 año  
Es gratificante poder contar con profesores como usted y claro, ahí está la clave, no rendirse. Gracias por compartimos su motivación cada día con un "Vamos tu puedes" o calificarnos positivamente con una sola palabra "Brillante" excelente video y excelente enseñanza. Gracias profesor!

RESPONDER 2

Ocultar respuestas ^

**Harold Alvarez - BrillanTeacher** Hace 1 año  
+Laura Acosta Claro Laura. Tu lo haz resumido en No rendirse. Excelente.

RESPONDER 1

**Ricardo Pinilla** Hace 1 año  
Es cierto profe, esa frase motiva demasiado. BRILLANTE

RESPONDER 1

Ocultar respuestas ^

**Harold Alvarez - BrillanTeacher** Hace 1 año  
+Ricardo Pinilla. Gracias, y mas que motivación podríamos agregar una actitud de sobreponernos a nuestras limitaciones.

RESPONDER 1

A continuación, te invito a escribir tus motivaciones hacia la profesionalización en tu escenario laboral o personal.



.....

.....

.....

.....



## Parte 2. ¿Qué son los sistemas?



¿Por qué este capítulo, Niño?

Sencillo, Morita. Porque todos pertenecemos a algún sistema.



**Nube  
de  
palabras**



## **Sistema educativo en Colombia – “Sistema al fin y al cabo”**

Como en todos los países, en Colombia el sistema de educación está conformado por varias etapas, normas y procesos que fundamentan la concepción integral de cada individuo, por su dignidad, conocimientos, derechos y deberes ante la sociedad.

El sistema está basado en la Constitución Política, en la cual se dan los lineamientos generales sobre la conformación del sistema educativo; a grandes rasgos, se contempla lo siguiente:

- Es un derecho de la persona

El acceso a la educación es un derecho que tienen los habitantes de nuestro sistema educativo, al tiempo que tienen derecho a participar de las facilidades que el Estado ofrece a la población con fines de educación o enseñanza. De igual manera, el Estado deberá estar en condiciones de dotar las instituciones de carácter oficial, para la correcta prestación de los servicios educativos, sin distingo de ninguna índole.

Este aparte consagrado en la Constitución Política ofrece a la población las garantías mínimas para acceder a la educación en la eventualidad en la que no se disponga de recursos económicos.

- Es un servicio público

De igual manera, el sistema está diseñado para abarcar a todas las poblaciones, a fin de que estas puedan lograr un desarrollo intelectual acorde a los avances de la sociedad. Cabe anotar que suelen suceder casos en los que la demanda es superior a la oferta, y esto hace que el sistema no pueda abarcar a toda la población, lo que genera situaciones de descontento de los usuarios.

- Tiene una función social

Esta función social marcará el avance de las regiones, toda vez que, en cuanto el analfabetismo sea erradicado, en esa misma medida tendremos una sociedad mucho más tolerante, protectora de sus recursos financieros y, por ende, una sociedad más culta.

- El Estado lo supervisará

Como ente regulador, el Estado colombiano tiene la libertad de verificar los procesos de educación que se dan, tanto de carácter oficial como privado, haciendo valer los derechos de los estudiantes y permitiendo que los recursos asignados se empleen de forma correcta. Esta característica le da al Estado la particularidad, por medio del Ministerio de Educación, de intervenir en instituciones en las que se presume que no se cumple con lo que se promete a los estudiantes, o en que se suponga que no se cumpla lo acordado por las normas.

- El Estado deberá garantizar la cobertura

Este principio establece que la cobertura en la oferta académica será de cumplimiento por parte del Estado y que se garantizará que toda la población se beneficiará del servicio educativo. En este punto, además de tener en cuenta la parte académica, también se considera la asignación que el Estado hace, mediante el Ministerio de Hacienda, de recursos económicos para el cumplimiento de sus políticas en este campo.

**Figura 1. Retroalimentación de los sistemas**



## Conformación del sistema educativo colombiano

Como hemos comentado, en relación con que el Estado colombiano deberá proveer los mecanismos financieros, locativos y presupuestales para el cumplimiento de las políticas de educación, también es el encargado de estructurar, por medio del Ministerio de Educación, las etapas escolares o niveles educativos que se describen a continuación:

- Educación inicial

En este nivel se da el contacto inicial de los niños con un entorno complementario a su casa u hogar. Se caracteriza por ser un espacio de crecimiento, de conocer amiguitos y de compartir experiencias motrices y vivenciales que enriquecerán su desarrollo como persona.

El Estado dispone del Instituto de Bienestar Familiar, entidad que tiene la misión de proteger a los menores de seis años y garantizarle su escolarización obligatoria en dos niveles o grados: prejardín y jardín. De igual manera, estará a cargo de su formación en esta etapa importante, así como de su alimentación y cuidado.

- Educación preescolar

En este nivel de educación, el niño se fundamenta en los principios de integralidad, según la cual el niño es un ser único y social en permanente interacción con la sociedad. También es un espacio de participación por parte del niño, en el cual acepta la interrelación en su contexto, con compañeros y docentes, de manera que se hace importante el trabajo en grupo, entendiendo que es la forma como se desempeñará en el futuro en su casa, su colegio y en otros espacios sociales. Y finalmente como un escenario lúdico, en el que se experimenta con las artes, la dinámica de juego como mecanismo para la obtención de conocimientos y para construir su realidad diaria.

Este nivel no utiliza calificaciones para hacer la promoción de sus estudiantes, pues se basa en informes de desarrollo y participación, los cuales permiten establecer acciones de mejora en la eventualidad en la que se presenten novedades con los estudiantes.

•Educación básica

Esta etapa de formación está compuesta por dos grandes niveles, los cuales en su totalidad son nueve grados de escolaridad, caracterizados por objetivos claramente definidos:

- a) Conocimiento lógico matemático y razonamiento analítico, el cual le brinda las herramientas conceptuales para poder ofrecer alternativas de solución, basado en análisis numérico.
- b) Comprensión de competencias y contenidos para poderse comunicar asertivamente (habilidades de comunicación), las cuales le ofrecen la forma correcta de expresión en la lengua materna y en una lengua extranjera.
- c) Conocimiento de base para la interpretación de situaciones de la realidad nacional colombiana, con el fin de consolidar valores que permitan la protección de los derechos de la nación.
- d) Conocimiento tecnológico, científico, artístico y humanista, el cual le permitirá adecuarse acertadamente en la sociedad y el futuro trabajo.
- e) Formación en el interés al desarrollar estrategias de investigación para poder presentar soluciones basadas en el correcto uso de la ciencia y la tecnología.
- f) Conocimientos sólidos en ética y valores que le permitan vivir en sociedad, al tiempo que sea partícipe del cumplimiento de las normas morales en su entorno de estudio, trabajo y diario vivir.

•Educación media

Esta etapa de formación se caracteriza por fortalecer el análisis y la propuesta de soluciones basadas en sus conocimientos, y permite a los estudiantes hacer una transición hacia la etapa universitaria en la que escogerán una profesión. Así mismo, esta etapa tiene la fina-

lidad de fortalecer la comprensión de las ideas y valores universales, estudios que al terminar de manera satisfactoria les permiten obtener un título de bachilleres, conferido por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

- Educación superior

Esta etapa de formación es ofrecida en dos escenarios; el oficial: brindado por universidades del Estado colombiano, en las que los estudiantes cursan sus carreras a bajo costo, y el privado: ofrecido por universidades en las que el estudiante deberá hacerse cargo de su compromiso económico para acceder a estas.

Los niveles de formación en esta etapa se conocen como de pregrado y posgrado. En el primero (pregrado) el estudiante cursa una carrera en las modalidades técnicas profesionales, tecnológicas y universitarias, y en el segundo (posgrados) se distinguen las especializaciones, las maestrías y los doctorados.

Con este transitar en la educación colombiana, los estudiantes tienen la oportunidad de formarse tanto en los conocimientos, habilidades y destrezas como en el componente social (competencias ciudadanas), que finalmente van a redundar en la correcta relación de aquellos en su ámbito laboral y social.

## Sistemas al fin y al cabo

La moraleja de este capítulo consiste en saber que todos pertenecemos al menos a un sistema, por ejemplo, el sistema familiar, educativo, laboral, de salud, de pensión, entre muchos tantos. Lo importante es interactuar en concordancia o en contexto.



Como dice mi “madrinosky”:  
Si no eres buen estudiante, el sistema te eliminará.  
¡Así que ponte pilas!



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Estos son los comentarios de algunos estudiantes



**Natalia Biaggi** Hace 1 año  
brillante profe ahora entendi mejor el tema .. gracias .. me vi todos los videos suyos ..saludos

RESPONDER 1

Ocultar respuestas ^

**Harold Alvarez - BrilliantTeacher** Hace 1 año  
+Natalia Biaggi Gracias mi seño. Se trata de generar una cultura de formación permanente y hacer de las herramientas actuales, las generadores de conocimiento en comunidad. Un abrazo desde Barranquilla.

RESPONDER

**KEVIN BURGOS** Hace 1 año  
si el mundo esta compuesto por sistemas, inclusive nuestro mismo cuerpo, es importante conocer la importancia de todos. Gracias por mostrárnoslos profe.

RESPONDER 2

**Juan Carlos Mejía** Hace 1 año  
Ya aclaré mis dudas [#Brillante](#)

RESPONDER 1

A continuación, te invito a escribir tus motivaciones hacia la profesionalización en tu escenario laboral o personal.

.....

.....

.....

.....

.....





## Parte 3. Estilos de aprendizaje

Simple, Morita.  
Porque así podemos  
redirigir nuestras  
técnicas de  
enseñanza.



¿Por qué es  
importante conocer  
los estilos de  
aprendizaje de los  
estudiantes, Niño?



**Nube  
de  
palabras**

brillante  
didáctica  
práctica  
ejercitamiento  
ilustración

instrucción  
lección **educación**  
cultura estudio doctrina  
cátedra brillanteacher.  
iniciación preparación

## ¿Qué son los estilos de aprendizaje?

Por estilos de aprendizaje entendemos las formas en las que podemos aprender, es decir, por medio de las cuales podemos aprender de mejor manera, dado que estamos más receptivos a captar los mensajes. De igual modo, se conoce como estilo de aprendizaje el mejor escenario en el que nuestra percepción se encuentra en óptimas condiciones de aprehensión de información.

Lógicamente, intervienen factores de tipo afectivo, fisiológico y cognitivo de cada uno de los estudiantes, dado que en una sesión de clases encontramos grupos de personas muy heterogéneas y con diversas motivaciones de aprendizaje.

Las siguientes son interpretaciones de investigadores en el tema:

**Gardner (1983):** por estilos de aprendizaje se entienden todas las inteligencias que puede tener un individuo, evidenciadas en actividades diversas.

**Smith (1988):** por estilos de aprendizaje se conocen los diferentes modos por los que los estudiantes entienden y procesan la información dada en la sesión de aprendizaje.

**Dunn y Dunn (1975):** por estilos de aprendizaje se entienden las maneras en las que los estímulos básicos modifican de manera positiva la habilidad de un estudiante de retener información en un proceso educativo.

Ahora bien, podemos decir que existen varias posturas frente a cada modelo de cada una de las corrientes que han investigado al respecto, las cuales se presentan a continuación:

**Figura 2. Modelos y sus estilos de aprendizaje**

Sistema de representación (Modelo PNL)	Auditivo Visual
Procesamiento de información (Honey y Mumford)	Activo Pragmático Reflexivo

Categoría bipolar (Felder y Silverman)	Secuenciales/Globales Activos/Reflexivos
Preferencias de pensamiento (Ned Herman)	Racionales Emotivos

**Fuente: elaboración propia a partir de las teorías y la experiencia.**

Vemos que cada uno de los anteriores modelos presenta sus estilos, justificado desde las teorías y los juicios de valor dados por las corrientes en las que se encuentran incluidos.

Igualmente, si tenemos estudiantes con diversas formas de aprender de manera significativa, entonces podemos pensar que existen modelos de evaluación propios para cada estilo. En relación con esto, a continuación, se listan algunos de los más reconocidos.



**Toma atenta nota con el fin de profundizar en cada uno de los siguientes instrumentos de evaluación.**

## La evaluación según los estilos de aprendizaje

**Figura 3. Instrumentos de evaluación de los estilos de aprendizaje**

	Jerome Kagan (1966) Test de emparejamiento de figuras familiares (Matching Familiar Figures Test).		David Kolb (1976) Inventario de estilos de aprendizaje (Learning Style Inventory)
	Richard M. Felder y Linda K. Silverman (1988) Cuestionario índice de estilos de aprendizaje (Index of Learning Styles)		Alonso, Gallego y Honey (1992, 1994) Cuestionario Honey-Alonso de estilos de aprendizaje
	Mencke y Hartman (2000) La valoración de estilos de aprendizaje (Learning Style Assessment)		Renzulli, Smith y Rizza (2002) Inventario de estilos de aprendizaje, versión III (Learning Styles Inventory--Version III-Elementary Class Set)

**Fuente: elaboración propia a partir de las teorías y la experiencia.**

Por otra parte, según Alonso, Gallego y Honey (ver la figura 3), los estilos de aprendizaje, dada la gran variedad de factores que afectan el proceso educativo, se pueden distinguir o desglosar de la siguiente manera (tabla 1).

**Tabla 1. Clasificación de los estilos de aprendizaje según Alonso, Gallego y Honey**

Activos	Estudiantes que aprenden con este estilo prefieren vivir experiencias en el aula de clases, puesto que están receptivos a nuevas interacciones y se cuestionan con facilidad procesos y argumentos. Son dados a aceptar los retos impuestos en el aula, puesto que confían en salir adelante con los materiales y el discernimiento.	Profe: ya estoy listo para la actividad. 
Teóricos	Con su forma de ser perfeccionista, son analistas de las situaciones dadas en las clases, con las que relacionan inmediatamente las teorías con los hechos. Su racionalidad es evidente desde el primer momento de clases y permanecen atentos a lo que dice el docente.	Es cierto, profe. Ya lo busqué en Google. 
Reflexivos	Son observadores de los sucesos y los eventos, para poder argumentar desde distintas posiciones. Así mismo, se caracterizan por la prudencia sin sacar conclusiones <i>a priori</i> .	Yo ya decía 
Pragmáticos	Su característica principal es que siempre requieren de la comprobación de lo estudiado, mediante la confrontación de autores o la observación de otras posturas. Orientan su necesidad de aprendizaje sobre la base de dar respuestas a sus interrogantes.	Vamos a verificar 

**Fuente: elaboración propia a partir de las teorías y la experiencia.**

A manera de resumen, y tomando como base las teorías de la programación neurolingüística, así como las teorías de Lynn O'Brien, podemos resaltar los siguientes estilos:

## Estilo de aprendizaje visual

Te sientes cómodo con la presentación de contenidos en forma de mapas conceptuales o diapositivas.

Eres muy dado a las lecturas e interpretación de diagramas y cuadros sinópticos

Estoy listo para la lección



Te gusta escribir en hojas, papeles, memos, pizarras, y tienes un marcador o bolígrafo en tu maletín o bolsito

Cuando estás hablando o vas a explicar algo, siempre buscas donde hacer un gráfico.

La oralidad es una de tus fortalezas, ya que lees en tu celular desde redes sociales o suscripciones a revistas.

Prefieres aprender observando películas, cortometrajes o representaciones de teatro.

## Estilo de aprendizaje auditivo

Colocas los videos, películas y audiolibros en alto volumen.

Eres dado al aprendizaje de las lenguas.

¿Cómo fue que dijiste?



Es de tu predilección escuchar las clases directamente de un docente, un amigo o un video. Se te hace más fácil su comprensión.

Comprendes mejor cuando haces una secuencia de lo estudiado (paso a paso), luego tú mismo lo explicas a otra persona.

Es más probable que recuerdes lo que has escuchado en explicación.

Te comunicas preferiblemente mediante mensajes de voz o narraciones.

## Estilo de aprendizaje sensorial

No dejas de mover las manos para explicar alguna temática

Eres dado a realizar manualidades o representaciones físicas (maquetas).

También se te facilitan las representaciones en diagramas, mapas mentales, cuadros sinópticos, carteleros, periódicos murales, entre otras actividades.

¿Qué hay que hacer, profe?



No eres dado al trabajo en condiciones de alta exigencia o, como se dice, "bajo presión". Más bien, "cogiéndola suave".

Es mejor tu recuerdo de manualidades que has realizado.

En tu aprendizaje, vas de manera lenta, pero firme, pues necesitas ordenar tus ideas para poderlas representar.



En ciertas ocasiones debemos tomar los mejores elementos de cada estilo para poder aprovechar los recursos y materiales que vamos a abordar.

Esto hace que tengamos mejores opciones si nos adaptamos a los ritmos variados.



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Estos son los comentarios de algunos estudiantes



Escribe en el siguiente espacio cuál es el estilo de aprendizaje con el que te identificas.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





## Parte 4. Mapas mentales

Fíjate que no, Morita.  
El dibujo es una  
competencia,  
pero debe ser bien  
orientada, o se  
desdibuja la finalidad.



¿Y qué haces cuando  
los estudiantes em-  
piezan a dibujar en la  
clase? ¿Los regañas?



**Nube  
de  
palabras**



## La necesidad de ubicarnos actualmente

No es un misterio que la representación gráfica es atractiva a la vista, y que también nos ofrece otra perspectiva para poder aprender o captar información. De igual manera, a los estudiantes les ofrece bondades como las de dibujar o esquematizar situaciones que difícilmente podrían ser explicadas; en ese sentido, las secuencias, esquematizaciones y representaciones en general ofrecen mejores vías para el aprendizaje.



**O sea que ¿hacer muñequitos en la hoja es igual de importante?**

Claro, Morita. Presta atención. Explicado desde un escenario científico, Novak (1993) argumenta que las conexiones cognitivas son activadas en los estudiantes mediante la interacción de las capacidades de creación experimentadas y reguladas por su hemisferio derecho, complementada con la actividad racional controlada por su hemisferio izquierdo.

Con base en esto, podemos decir que el aprendizaje lo logramos mediante el complemento de dos procesos : uno por asociación y otro por reestructuración.

El primero versa sobre la obtención de información o recuerdos de la memoria a largo plazo, en el que también se puede agregar información sin modificar lo ya aprendido. El segundo, el aprendizaje por reestructuración o constructivo, se evidencia mediante los aprendizajes que previamente se aprenden y que se acomodan como consecuencia de la interacción con sus experiencias y preconceptos ya interiorizados.

Y acá podemos hablar de dos tipos de aprendizaje que experimentamos en el aula de clase, cuando interactuamos con representaciones gráficas, para este tipo de aprendizaje en particular: el aprendizaje significativo y el aprendizaje mecánico.

Decimos que evidenciamos un aprendizaje significativo cuando se da la relación de los contenidos de modo sustancial, no arbitrario, en referencia a lo que ya tenemos aprendido. Y decimos de “modo sus-

tancial” cuando lo que aprendemos lo hacemos por la relación entre lo que aprendemos y lo que observamos, como imágenes, diagramas o representaciones. Este es un proceso cognoscitivo en el estudiante.

Por otra parte, el aprendizaje mecánico ocurre cuando la información que aprendemos la almacenamos de manera arbitraria y sin tener en cuenta lo ya aprendido, es decir, como la estamos captando del exterior.

## Bondades que ofrece la representación en mapas mentales

El trabajo en el aula con los mapas mentales ofrece al estudiante las siguientes bondades:

### Bondades de los mapas mentales

Llama tu atención la representación pictórica que estás observando.



Se pueden establecer ideas secundarias con facilidad.

Las diferentes ramas representan una idea plenamente identificada y fácil de entender.

Por su estilo de ramas se facilita la observación de todas las variantes expuestas.

Las ramificaciones permiten observar la idea como un todo.

La inclusión de imágenes y enlaces facilita una representación amigable.



**Oye, Niño, ¿qué elementos debo tener en cuenta para construir mapas mentales asertivamente? Ajo, estoy hablando lindo.**

Qué bien, Morita. Las construcciones de los mapas mentales tienen una función: la de dar a conocer al lector, de manera fácil y amigable, ideas relacionadas con temas centrados en la academia. Por esto es que su eficacia depende de la manera como los construyas, aunque cabe anotar que es el creador quien plantea las ideas. A continuación te ofrecemos indicaciones para poder construir un mapa conceptual exitoso:

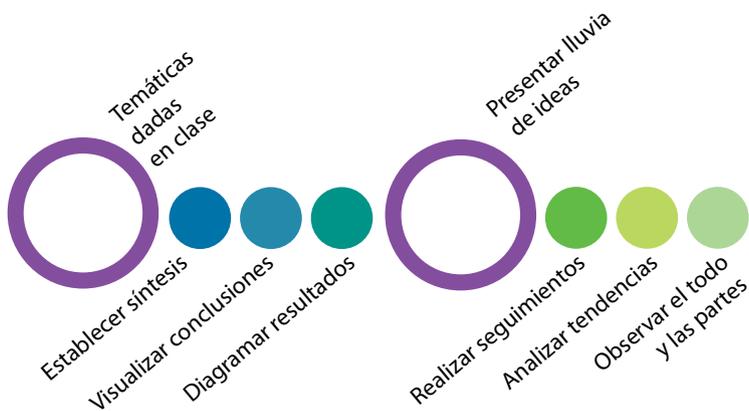
Coloca una imagen central con la que puedas estructurar la explicación.	Usa el almacenamiento en la web (nube) para compartir tus mapas.	
Emplea colores para cada una de las ramas. Esto te ayudará de manera visual.	Hazlo amigable, atractivo y fácil de leer	Minimiza las recursiones (flechas en círculos), pues esto hace que los mapas sean poco legibles o contradictorios.
Recuerda emplear palabras clave que puedan detonar la explosión de una idea.	Conecta las ideas con palabras de enlace breves.	



## ¿Cómo podrías emplearlos en clases?

Son variados los usos de los mapas mentales en el ámbito educativo; sin embargo, estas podrían ser algunas actividades que faciliten el uso de los mapas mentales:

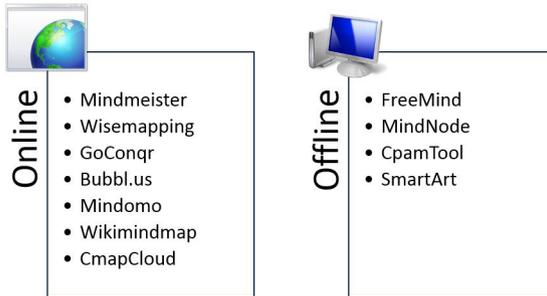
**Figura 4. Uso en clases de los mapas mentales**



## Portales para realizar los mapas

Respecto al uso de esta poderosa herramienta, algunos portales web nos facilitan la tarea; así mismo, se cuenta con aplicaciones para poder construirlos, tanto en el PC como en los dispositivos móviles. Acá presentamos algunos de ellos:

**Figura 5. Algunos mapas mentales *online* y *offline***

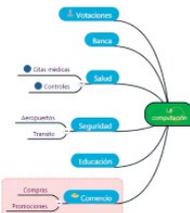


## Descripción de portales para mapas mentales online

Algunos de ellos son:



**Bubbl.us ([www.bubbl.us](http://www.bubbl.us)):** herramienta disponible en la Internet, sencilla de utilizar e intuitiva, la cual te permite construir esquemas mentales básicos en pocos pasos. Una de las ventajas que presenta es que puedes configurar una presentación de conceptos mediante burbujas, las cuales se pueden presentar en pantalla completa, lo que facilita la comprensión por parte del auditorio.

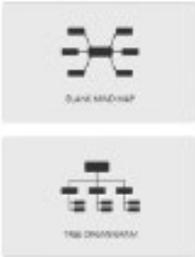


**Mindmeister ([www.mindmeister.com](http://www.mindmeister.com)):** su fortaleza es la organización de ideas mediante la estructura de diagramas; al tiempo, puedes almacenarlos en la Internet haciendo tu propio reposi-

torio de mapas mentales. Este sitio, al igual que el anterior, puedes consultarlo desde tus dispositivos de comunicación móvil de manera fácil.



Cmapcloud ([cmapcloud.ihmc.us](http://cmapcloud.ihmc.us)): es la herramienta online del conocido software CmapTools, la cual se trabajaba de manera local instalando un programa. Pues bien, esta versión es totalmente online y permite realizar las mismas operaciones de asignación de rutas de enlace conceptual, unidas por palabras que dan la funcionalidad de enlazar conceptos e ideas de manera visual bastante agradable.



Mindomo ([www.mindomo.com](http://www.mindomo.com)): otra poderosa herramienta online para la creación de mapas mentales apoyados con imágenes, ya sea que las tengas almacenadas en tu computadora o que estén disponibles en la web. Existen características que puedes utilizar, dependiendo de la suscripción que poseas.

## Ventajas de los mapas mentales en el aula

Entre las ventajas del uso de este tipo de portales podemos encontrar:

- Nos permite dar explicaciones, presentar recorridos conceptuales, establecer ramas jerárquicas en una charla, y así poder estructurar una conversación o explicación sobre la temática.
- Almacenar los mapas creados en la nube, pues, para emplearlos en las aulas virtuales, estos deben tenerse a la mano, y lo más indicado es aprovechar la ventaja de su almacenamiento en la nube.
- Exportar los mapas creados en formatos Jpg o Png tiene siempre grandes ventajas, por cuanto la mayoría de las aulas virtuales permiten su inserción para ilustrar procesos o documentar temas.

- Observar los mapas de otros usuarios y compartir los mapas creados siempre será una ventaja que aporte a la colaboración y cooperación, dado que facilita una retroalimentación por otros observadores, y así nutrir los conceptos.



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Estos son los comentarios de algunos estudiantes



**mauricio laguna** Hace 1 año (editado)  
Muy bien explicado , De hecho Todas las Herramientas mencionadas son bastante practicas , Me llamo la atencion mucho [bubbl.us](#) , Gracias por sus videos

RESPONDER

**Diana Sierra** Hace 1 año  
excelente video, a través de el pude darme cuenta que no solo se puede hacer mapa conceptuales, que hay variedad.. pondré en practicas los desconocido para identificar cual me pueda ser mas practico.

RESPONDER

**Diana de la cruz** Hace 1 año  
Las herramientas que utiliza en este video para la creación de mapas son muy practicas. Antes he utilizado [bubbl.us](#)

RESPONDER

**Sebastian Peralta** Hace 1 año  
Cmap cloud, me parece es una herramienta muy buena ya que no requerimos de un programa instalado... algo asi como el octaveonline para las matrices.

RESPONDER

A continuación puedes hacer un mapa mental sobre el concepto de *estudio*.



## Parte 5. Corrientes pedagógicas en evidencia



¿Sabes qué son las corrientes pedagógicas, Morita?

Claro, Niño. Es donde se ponen a cargar los celulares



**Nube de palabras**



## ¿Qué son las corrientes pedagógicas?

Son innegables los notables avances que se han dado con la incorporación de herramientas virtuales en los procesos educativos, así como en la manera de operarlos en el aula de clases, lo cual indica que debemos reestructurar la forma de conducir procesos académicos, con el fin de lograr que las nuevas generaciones puedan acceder a un aprendizaje con los retos que trae una sociedad cambiante, tanto en los escenarios de formación presencial como virtual.

En Colombia, las políticas actuales se basan en el apoyo continuo a la oferta de programas virtuales en instituciones de educación pública mediante convocatorias por entes como Colciencias, Renata, Colombia Aprende y demás instituciones que estimulan con becas y recursos a quienes deseen tomar estudios de alto nivel. En este aspecto, por políticas estatales se creó el Ministerio de las TIC, el cual tiene la misión de velar por que todos los colombianos tengan acceso a las TIC con la aplicación de estrategias como los laboratorios Vive Digital, el programa de Internet a los parques, becas y ayudas, entre otras estrategias.

Los mecanismos aplicados en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje por medios virtuales se encuentran fundamentados en el establecimiento de las relaciones entre estos; según Badia, Barberá y Mominó (2001), entre los diferentes agentes, factores y condiciones que intervienen en el proceso virtual. Así mismo, esto se da teniendo en cuenta los postulados de la educación intercultural mediada por las tecnologías, según Aguado (2003), Medina (2010) y Domínguez (2006).



### Agentes del proceso

¿Qué es un agente? ¿Acaso es un policía?

No, Morita; por agentes conocemos a los protagonistas: los docentes, los estudiantes y los contenidos o campos temáticos que se cursan en el entorno virtual de aprendizaje.

Por factores entendemos todos los elementos que están en constante relación con los agentes educativos; son los diferentes materiales y recursos que se destinan a la muestra de contenidos a los agentes, y van presentados en varias vías.

Y, finalmente, las condiciones propias de los elementos en estudio, que hacen parte de los contenidos o campos del saber específico.

En este sentido, sería válido preguntarnos: ¿están dadas las condiciones en el ámbito virtual para atender toda clase de contenidos temáticos? Debemos anotar que hay contenidos (condiciones) que son particulares para cada representación en la virtualidad.

## Corrientes pedagógicas de soporte

Haciendo un poco de historia, a continuación te presentamos algunos pensadores y sus postulados frente a las corrientes pedagógicas:

### Michel Eyquem de Montaigne (Francia)

Teoría

Se basa en la persona fundamentalmente, la cual lleva a descubrir el profundo valor de la vida y que el ser humano se conozca cada vez más y mejor

Predomina la práctica



Aporte a la educación

Asigna grande valor a lo que se va aprendiendo en el aula de clases y que se interioriza mediante la práctica, ya sea física o mental.

### John Locke (Inglaterra)

Teoría

La enseñanza se debe dirigir hacia los sentidos, ser válida y sucinta, y brindar un conocimiento directo de los objetos y conceptos, con lo cual aporta a la experiencia del aprendiente.

El juego es importante para aprender



Aporte a la educación

Las instituciones escolares deben ser agradables y basarse en el juego y la lúdica.

La generación de experiencias basadas en el juego abre la puerta del conocimiento integral. Se valora al niño por lo que es y lo que significa en el proceso, ofreciéndole la oportunidad de crear conocimiento.

El arte de pensar es el arte de vivir.

### Jean-Jacques Rousseau (Suiza)

#### Teoría

Se basa en la reconstrucción del hombre como ser racional y social, al tiempo que en sintonía con la naturaleza. Su pedagogía se basa en la vocación humana.



#### Aporte a la educación

Deja en claro que el niño es un niño, para no tratar de buscar un adulto en él.

Fomenta en la educación el respeto y la responsabilidad en sus actos como valores de todo aprendiente.

Se debe propender a una educación integral que busque el bienestar del estudiante.

### Johann Heinrich Pestalozzi (Suiza)

#### Teoría

Es de suma importancia el ambiente familiar en la formación de la personalidad del niño; centra a la familia como motivadora y propiciadora de sus estados intelectuales.



#### Aporte a la educación

Se debe buscar, desarrollar y cultivar las disposiciones del hombre en su ser.

El desarrollo humano es el centro de su formación y autoaprendizaje.

### Johann Friedrich Herbart (Alemania)

#### Teoría

Los fines de la educación se fundamentan en la ética y los procesos adecuados para su consecución, orientados por la psicología. Cobran importancia los estados anímicos del niño.

Los sentimientos y deseos no son más que estados especiales producidos en la convivencia lograda mediante su esfuerzo (logros).



#### Aporte a la educación

Se debe estar en armonía con la justicia y la equidad para lograr un aprendizaje más fuerte. Se debe estimular el espíritu del niño para despertar su interés.

La meditación y la profundización son las bases de la comprensión

### Ovide Decroly (Bélgica)

#### Teoría

Para el aprendizaje de la lectura y la escritura propone el método global, el cual, según él, corresponde a la esencia del alma.

Establece que la escritura y la ortografía deben suceder a la lectura.

Se debe seguir los pasos de observación, asociación y expresión concreta y abstracta (imaginación).

Las integrales estaban fáciles



#### Aporte a la educación

Se debe partir desde la percepción o visión del niño, sin pretender que adquiera la visión adulta.

Sugiere que el niño es un ser libre con capacidad de adquirir comprensiones por su propia cuenta.

Centra la pedagogía activa en la vitalidad y modo de actuar del aprendiente.

### Édouard Claparède (Suiza)

#### Teoría

Centra el aprendizaje en las experiencias de los niños cuando viven situaciones agradables que lo propicien.

El interés es el centro del proceso de aprendizaje.

Profe, ¿A los que vinimos a clase nos pondrá 5?



#### Aporte a la educación

Sugiere que la escuela se asemeje más a un laboratorio que a un auditorio.

El maestro debe estimular el interés del niño por aprender

### María Montessori (Italia)

#### Teoría

Concede total importancia a la educación basada en los sentidos, con lo cual sienta las bases para el aprendizaje basado en diversos estilos.

El niño actúa con libertad permitiéndole la experimentación, así como asimilar y nutrir su espíritu.

¡Observo que tienes un gran problema!



#### Aporte a la educación

Cuando aprendes, creces.

Plantea la pedagogía científica en la que se parte de la observación y del método científico para elaborar su forma de trabajo en clase y su dinámica general.

### Escuela de Neill (Inglaterra)

#### Teoría

Esta escuela se caracteriza por dos razones: 1. La posibilidad de que el estudiante pueda escoger si quiere asistir a clases y 2. La posibilidad de que se puedan escoger las normas de la escuela.

Sí, sí, sí el juego es importante



Aporte a la educación

Educar en libertad es crucial e importante, puesto que el niño responde positivamente al amor y la libertad. Destaca el juego y las actividades lúdicas con los compañeros.

### Celestin Freinet (Francia)

#### Teoría

La vida debe ser creada a través del medio en el que se desenvuelve. Se debe buscar la modificación de lo aprendido por nuevos postulados más actualizados.

Venga que no es pa' eso, colaboreme parce



Aporte a la educación

Impulsa la cooperación en el aula como estrategia para fortalecer la academia. Lo más importante es el niño como proponente de su proceso educativo, basado en sus interacciones con el mundo.

### Freire y la pedagogía crítica (Brasil)

#### Teoría

Diseña la pedagogía de la liberación con el fin de la concienciación. Trata del desarrollo de la racionalidad humana, mediante un proceso de análisis de la realidad educativa desde el punto de vista de una reflexión crítica sobre ella.

La clase de hoy es... Trabajo en equipo



Aporte a la educación

Propone, como base del aprendizaje, vincular la teoría con la práctica. Enfatiza el diálogo entre los estudiantes y los docentes. Busca la educación para todos, sin discriminación.

### Agustín Nieto Caballero – Escuela Activa (Colombia)

#### Teoría

La escuela es el gimnasio de cuerpo y el espíritu, donde se forjan los hábitos de vida y el amor al estudio.

Vamos, muchachos  
juntos lo podremos  
hacer



#### Aporte a la educación

Propone, además de la formación académica, la formación ética y moral del docente.

Da gran importancia a la formación del niño, el cual debe recibir los elementos necesarios para su óptimo desarrollo en su entorno.

### Movimiento Escuela Nueva (Europa)

#### Teoría

Hace una crítica a la escuela tradicional en relación con la falta de interacción con los estudiantes, lo formal del escenario, la memorización reinante y lo autoritario del docente. Propone el rol de un estudiante activo que trabaja por sus intereses.

Gracias por  
comprenderme profe



#### Aporte a la educación

Propone una transformación del paradigma actual, basada en la cooperación y el trabajo en equipo, la comprensión del docente y la flexibilización del escenario educativo.

Propone una escuela abierta al desarrollo de potencialidades del estudiante.



**Oye, Niño: ¿cuáles corrientes pedagógicas son las más conocidas actualmente?**

Mira, Morita, las más conocidas actualmente son el cognitivismo, el conductismo, el constructivismo y el conectivismo. Te las explico a continuación:

Cognitismo	<p>En los últimos 30 años, las tendencias cognitivas en su conjunto han contribuido a un entendimiento multidisciplinario de la mente y de la cognición en general. A mediados de los años 50 se inicia el camino de estudio de las siguientes premisas, encaminadas hacia la interpretación del funcionamiento del cerebro: ¿Qué mecanismos biológicos y computacionales apoyan las actividades de aprendizaje? ¿Cuál es el papel del aprendizaje y la adaptación en el desarrollo del comportamiento cognitivo? ¿Cuál es el rol del medio ambiente –cultural, físico y social– en el proceso de adquisición de conocimiento?</p>
Conductismo	<p>Esta corriente se conoce también como la filosofía de la ciencia de la conducta, en la que se definen aspectos importantes para describir los elementos que rigen la conducta voluntaria de los individuos. Se pueden identificar más de 10 formas de conductismo, desde el propuesto por Watson hasta nuestros días, pasando por el conductismo de Tolman, Hull y Skinner, el interconductismo y la psicología interconductual de Kantor, el conductismo teleológico de Rachlin, el empírico de Bijou, el teórico de Staddon y el biológico de Timberlake, el contextualismo funcional de Hayes, etc.</p>
Constructivismo	<p>Recientemente hemos estado observando cómo un vocablo aparece, cada vez con más frecuencia, en el discurso de los educadores. Esta corriente pedagógica contemporánea denominada “constructivismo” es ofrecida como “un nuevo paradigma educativo”. La idea subyacente, de manera muy sintética, es que el estudiante no sea visto como un ente pasivo sino, al contrario, como un ente activo, responsable de su propio aprendizaje, el cual él debe construir por sí mismo. En el corazón de la teoría constructivista yace la idea de que el individuo construye su conocimiento. ¿Con qué lo construye? Así como el buen arquitecto levanta con piedra y lodo bellas construcciones, así el buen aprendiz levanta bellas cogniciones teniendo como materia prima su conocimiento previo (prejuicios y creencias incluidos).</p>
Conectivismo	<p>Esta es conocida como la teoría del aprendizaje para la era digital. Trata de explicar los procesos de aprendizaje en escenarios digitales en constante cambio. El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos virtuales en elementos básicos, no enteramente bajo el control del individuo. Por otra parte, el aprendizaje también puede residir fuera de nosotros mismos (dentro de una organización o en una base de datos), dado que está enfocado en conectar conjuntos de información especializada. El conectivismo es impulsado por el entendimiento de que las decisiones se basan en modificar rápidamente las bases.</p>

## Características del aprendizaje

¿En qué momento aprendemos mientras navegamos?



Veamos algunas características del aprendizaje cuando estamos conectados:

Aprendemos en la medida en la que confrontamos nuestras ideas con postulados observados en foros o wikis (debates).

Cuando relacionamos información ya aprendida con nuevas actualizaciones (mejorar versiones).

Aprendemos del uso de dispositivos móviles, con estos en las clases y mediante el acceso a bases de datos remotas (ubicuidad).

Potenciamos la idea de “saber más” frente a la idea de estudiar por cumplir objetivos (búsqueda).

Mejoramos nuestras capacidades de establecer puntos comunes entre definiciones (relación).

Elegir qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante (criticidad).



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



### Estos son los comentarios de algunos estudiantes





## Parte 6. Objetos virtuales de aprendizaje

¿Lo que es virtual existe o no existe, Niño?



Sí existe, Morita, pero en la Internet.



# Nube de palabras



## Enseñanza mediante objetos de aprendizaje

Mucho hemos escuchado sobre los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) y a veces creemos que cualquier archivo lo puede ser.

Un objeto virtual de aprendizaje es un conjunto de elementos o recursos de tipo digital con finalidad educativa, el cual es reutilizable y autocontenido. Este debe tener un contenido que va a mostrarse a estudiantes. Así mismo, deberá contener una información externa llamada metadatos.

Respecto a si una foto digitalizada es un objeto virtual de aprendizaje, tenemos que inicialmente se habló de recursos con la particularidad de ser utilizados en varios escenarios, como imágenes, documentos, entre otros archivos.

Más adelante el concepto mutó hacia recursos interoperables, en que su estructura debía estar configurada con características técnicas y pedagógicas para que pudiera establecerse conexión entre dos o más objetos; así se dio origen a la configuración de los metadatos. Observemos su evolución.

**FIGURA 6. USOS DE LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE**



MEDIÁTICOS	INFORMATIVOS	APRENDIZAJE
Foto	Esquema	Simulador
Video	Texto	Juego
Clip	Gráfica	<i>Software</i> de contenido instruccional
	Audio	

Actualmente se reconoce el valor educativo que tienen los objetos virtuales de aprendizaje, dado que por sí solos implican una intencionalidad de uso en ámbitos educativos, y solo por esta característica son evidentes los siguientes componentes:

	<b>Objetivos de aprendizaje:</b> Determinan los elementos a aprender por parte de quien utiliza el objeto.
	<b>Contenidos:</b> Establecen los conocimientos que posee el objeto y que van en función de la temática establecida por el autor de este, como textos, explicaciones, lecturas,
	<b>Actividades:</b> Elementos de aprendizaje que orientarán al alumno en el logro de los objetivos propuestos.
	<b>Elementos de contexto:</b> Permiten que el objeto pueda ser utilizado en diversos contextos, y puede servir para otros fines.
	<b>Evaluaciones:</b> Las constituyen los elementos que permiten hacer una verificación del cumplimiento de los objetivos, y pueden ser realizadas a criterio del docente.

## Características de los objetos de aprendizaje



Por otra parte, los objetos de aprendizaje presentan los siguientes atributos:

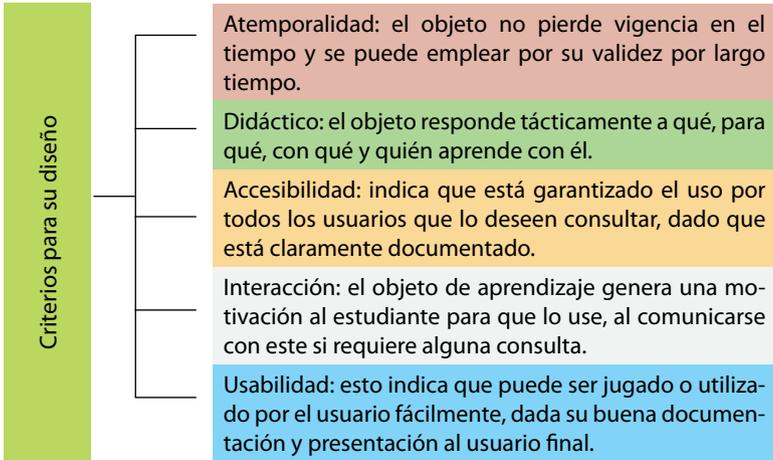


Autocontenibles	Reutilizables	Escalables	Interoperables	Interactivos
Indica que por ser entidades digitales contienen todo lo necesario para poder cumplir la función para la que fueron diseñados	Significa que se pueden utilizar en contextos diversos, ya que se adaptan a múltiples propósitos educativos.	Pueden crecer en el tiempo sin inconvenientes, con el fin de actualizarse o complementarse con otra información.	Se refiere a la facilidad de los objetos de aprendizaje de integrarse con otros sistemas de metadatos, y que puedan trabajar en otras plataformas.	Pueden comunicarse con el usuario mediante la respuesta a acciones que este dé a los objetos.



**Y si quisiera diseñar un OVA, ¿qué habría que tener en cuenta?**

## Criterios para el diseño de objetos de aprendizaje



## Ventajas del uso de objetos de aprendizaje en el aula



**Dime, Niño: ¿en el aula tienen alguna ventaja que se pueda destacar?**

Claro, Morita. Las ventajas que ofrecen los objetos virtuales de aprendizaje van desde lo cognitivo hasta lo procedimental, pasando por lo motivador y tocando un poco lo lúdico, lo cual explico a continuación, basado en mi experiencia en la implementación de estos en el aula de clases.

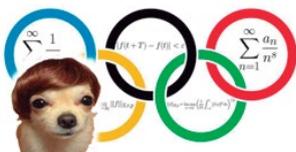
Oír, leeré y veré un video



Como estrategia didáctica, para la mayoría de los estudiantes, dado su estilo de aprendizaje, es mucho más fácil abordar los temas dados en el aula si se usan elementos que ofrezcan información igual en distinto formato.

Es bien importante contextualizar a los estudiantes antes de utilizar los objetos virtuales de aprendizaje.

Este tema se relaciona con el anterior



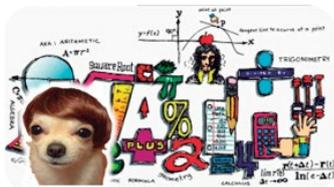
En este sentido, el objeto virtual de aprendizaje tiene mucho que aportar al proceso de formación del estudiante, y esto va en función de la información que pueda almacenar para cada uno de los eventos (escenarios) que se encuentren configurados y que puedan ser activados por el estudiante a medida que él mismo requiera la información.

Me encanta aprender mientras juego



Este es el componente que a mi parecer tiene un gran valor, dado que la motivación marca las ganas que tengas de abordar una temática cualquiera. Y en este sentido, el objeto virtual de aprendizaje deberá orientar de manera contextualizada la temática desde el inicio, hasta el completo cumplimiento de los objetivos para los cuales fue diseñado.

Observo gran cantidad de material interesante



Como rueda suelta los objetos virtuales de aprendizaje no cumplen la función para la que fueron diseñados, puesto que se maximizan sus beneficios en la medida en la que podamos articularlos con actividades de lecturas, representaciones, análisis individuales y colectivos que puedan hacer en grupos pequeños en el aula de clases.

FIGURA 7. ALGUNOS EJEMPLOS

Estos son algunos  
Objetos Virtuales de  
Aprendizaje  
creados de mi  
autoría

Microsoft Excel  
Funciones Básicas

Medios de Almacenamiento

Hip-Word  
Procesador  
de Textos

Redes Educativas  
Conectadas

Zona Costa Atlántica (No 1)



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Estos son los comentarios de algunos estudiantes



**cristian niño** Hace 1 año  
que buena forma de explicar, se aprende algo nuevo todos los días profesor  
RESPONDER    

**Ca Hamburger** Hace 1 año  
Definitivamente me metí en la película, esa manera de explicar siempre agradara a nosotros los estudiantes. Muy buen tema para aprender y jajaja paciencia, paciencia.  
RESPONDER    

**Manuel Muñoz** Hace 1 año  
buena informacion sobre los diferentes objetos virtuales de aprendizaje , gracias profe  
RESPONDER      
Ver respuesta ▾

**MIGUEL MEJIA PEREZ** Hace 1 año  
Estas son las herramientas del futuro, se podría decir que son los pilares del autoaprendizaje mientras sea dirigido.  
RESPONDER 1    

**Andres Felipe** Hace 1 año  
manera mas fácil y didáctica para aprender y buenas características para los objetos virtuales de aprendizaje like  
RESPONDER 1    

Escribe a continuación qué temas desearías cubrir mediante objetos virtuales de aprendizaje.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## Parte 7. Ambientes virtuales de aprendizaje

¡Oye, Niño!  
¿pasan lista de asistencia en las sesiones virtuales?



Bueno, Morita, no asistencia como tal. Aunque sí se lleva un registro.



**Nube de palabras**



## ¿En qué consisten los ambientes virtuales de aprendizaje?

En la actualidad se habla frecuentemente sobre la gran cantidad de herramientas que se encuentran disponibles en la web para ser utilizadas con fines académicos.

Concretamente en el campo de la educación, temas como la enseñanza asistida por ordenadores y la educación mediada por dispositivos electrónicos nos muestran maneras de representar un tiempo en el que se está revaluando la forma de enseñanza tradicional.

Según López (2017), la forma de aprender en tiempos de tecnología educativa consiste, más que en formar o enseñar con medios electrónicos, en la elaboración de conceptos basados en las experiencias vividas con los medios.

## Preguntas habituales sobre los ambientes virtuales de aprendizaje

Por lo anterior, podríamos preguntarnos lo siguiente:

¿Los ambientes virtuales de aprendizaje estimulan positiva y realmente el aprendizaje?

¿Es más fácil encontrar diseño de estrategias para el aprendizaje que para la enseñanza?

¿Qué función tiene la enseñanza según el medio en que venga presentada, dado que podemos aprender incluso sin presencia docente?



¿Me explicarías nuevamente?

## Ventajas de los ambientes virtuales de aprendizaje

Ahora bien, teniendo en cuenta los actores que en él intervienen y en relación con las ventajas de su uso en el aula, podemos mencionar las siguientes:



**Videos:** un ambiente virtual de aprendizaje será bien interesante si contiene videos que ilustren el desarrollo de explicaciones, ojalá en un lenguaje adecuado para la población que lo usará.

**Material contextualizado:** los materiales que debemos colocar en el ambiente virtual de aprendizaje deberán estar en concordancia con la temática dada, al tiempo que es importante el contexto en el que se desarrollen las explicaciones. También debemos recordar no colocar documentos demasiado extensos, puesto que los estudiantes encontrarán más atractivo documentos claros y concisos.



Es recomendable disponer de recursos y herramientas, pero sin abusar.



Profe, ¿por cuál empiezo primero?



**Actividades:** en este sentido, debemos tener en cuenta que la interacción es bien importante y en la medida en la que participemos con estudiantes vamos a lograr mejores resultados. Para esto tratemos de colocar actividades que detonen eventos participativos, como sopas de letras, mapas interactivos, apareamiento, etc.

**Evaluaciones:** este tema es bastante crucial, y acá debemos atender situaciones particulares que pretendamos verificar, puesto que para algunos sistemas educativos es importante observar la capacidad de interpretación, argumentación y propuesta que pueda tener un estudiante al abordar contenidos.



## Sobre los entornos personales de aprendizaje



Óyeme, Niño: ¿qué son los entornos personales de aprendizaje?

Bueno, Morita, como todo va avanzando a pasos agigantados y en una dinámica que evoluciona constantemente, los entornos virtuales de aprendizaje son el conjunto de recursos, fuentes de información, repositorios de aprendizaje y demás herramientas, utilizados para la gestión del aprendizaje personal.

En relación con la definición formal, Johnson y Liber (2008) afirman que estos se inician configurando en el Reino Unido en tanto avanza la Web 2.0 y todas sus implementaciones y desarrollos en el escenario educativo.

Por otra parte, Adell (2011) y Mejías (2005) sostienen que es un enfoque de aprendizaje, y no una manera de enseñar, por lo que nos ayudan a comprender el modo como aprendemos todos en el aula de clases, mediante el uso de los diversos dispositivos y tecnologías que tenemos en nuestro entorno y a nuestra disposición.

## Componentes que hacen parte de un entorno personal de aprendizaje

En términos generales, y considerando que como docentes requerimos insumos para ejercer nuestro trabajo o quehacer pedagógico, los componentes de un entorno personal de aprendizaje son los siguientes:



Herramientas, mecanismos y actividades para leer.



Herramientas:  
blogs, wikis, newsletters, canales de video, páginas web, lista de RSS, etc.

Fuentes documentales de información, conocidas como “los manantiales del conocimiento”, y las personas se informan de manera habitual o excepcional.



Mecanismos:  
búsqueda, curiosidad, iniciativa, etc.



Actividades:  
conferencias, lectura, revisión de titulares, visualización de audiovisuales.



Herramientas, mecanismos y actividades para hacer/reflexionar haciendo



Herramientas: blogs, wikis, cuadernos de notas, canales de video, presentaciones visuales, páginas web, etc.

Herramientas y espacios en los que se utiliza la información, donde se reelabora y publica la información conseguida.



Mecanismos: síntesis, reflexión, organización, estructuración, análisis, etc.



Actividades: crear un diario de trabajo, hacer un mapa conceptual, publicar un video propio, etc.



Herramientas, mecanismos y actividades para compartir y reflexionar en comunidad.



Herramientas: de software social, seguimiento de la actividad en red, sitios de redes sociales.

Los procesos mentales y las actividades que permiten compartir, reflexionar, discutir y reconstruir, con otros, los conocimientos y también las dudas, así como las actitudes que propician y nutren este intercambio.



Mecanismos: asertividad, capacidad de consenso, diálogo, decisión, etc.



Actividades: encuentros, reuniones, foros, discusiones, congresos, etc.

## Herramientas para crear un entorno personal de aprendizaje

La teoría está bien, pero ¿cuáles herramientas puedo usar para crear mi entorno personal de aprendizaje?

La elaboración de un entorno personal de aprendizaje va a variar en función de lo que tú (usuario) necesites o requieras para crearlo. A continuación encontrarás algunas herramientas para organizar

contenidos, gestionar marcadores, elaborar mapas mentales o crear infografías que puedes utilizar para configurar tu entorno personal de aprendizaje de manera visual y práctica.

**FIGURA 8. HERRAMIENTAS PARA CREACIÓN DE ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE**

<p>Se trata de una colección visual de bloques con las herramientas digitales que utilizas, agrupadas según tus necesidades y accesibles desde cualquier lugar</p>	<p>Es un escritorio virtual donde puedes incluir módulos o widgets de páginas web, canales de noticias, RSS o redes sociales, entre otros.</p>	<p>Es un servicio de organización de contenidos con el que puedes crear tu entorno personal de aprendizaje añadiendo enlaces web y notas, documentos o imágenes.</p>
<b>Symbolo</b>	<b>Netvibes</b>	<b>Pearltrees</b>



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



### Estos son los comentarios de algunos estudiantes

**MIGUEL MEJIA PEREZ** Hace 1 año  
pienso que la presencialidad educativa ira disminuyendo en muchos aspectos, he aqui en este video el tipo de formación que sera generada en el futuro sin perder la crítica y el debate solo que ahora sera virtual.  
RESPONDER

**Estefania Polo** Hace 1 año  
Buen video, gracias por hacer uso de estos ambientes en nuestra universidad. ¡Ostia tio saludos desde Madrid!  
RESPONDER

**Daniela Navarro** Hace 1 año  
Excelente explicación, me ha despejado algunas dudas que tenia al respecto  
RESPONDER

**Miguel Lozano A.** Hace 1 año  
buen video y muy buenas las explicaciones  
RESPONDER

**yeris lucia osorio afanador** Hace 1 año  
que excelente video, aclaro todas mis dudas.  
RESPONDER

**Andres Cabana** Hace 1 año  
muy bien video he aprendido muchas cosas nuevas nos ayudara a resolver nuestras actividades

## Parte 8. Sonido en la web para usos educativos

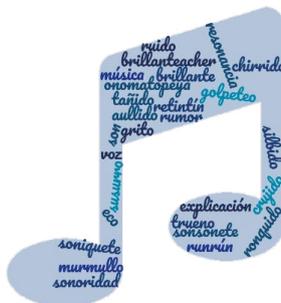
Dime, Niño, ¿y qué hacer con los que cantan en la clase?



Pues, Morita, te diré que hay personas a quienes les gusta cantar y oír música mientras estudian..



# Nube de palabras



## El ambiente de la educación debe ser armonioso

La utilización de recursos sonoros para la realización de actividades didácticas en la educación actúa como elemento motivador para el aprendizaje, dada la relación de objetos o contenidos con audios.

Por otra parte, tenemos que el proceso de oír/escuchar es también de comunicación/aprendizaje. Así como en la comunicación visual y la enseñanza, se codifica un mensaje por la persona que envía y se decodifica por la persona que recibe. Por tanto, la calidad del mensaje codificado depende de la habilidad de la persona que envía para expresar el mensaje clara y lógicamente. Así mismo, la calidad del mensaje decodificado depende de la habilidad de la persona que recibe para comprender el mensaje.

Lo anterior implica que no es solamente poner música o hablar describiendo procesos o definiciones, sino que va más allá de una transmisión de mensajes, en la que se debe tener conciencia de que sean claros, concisos y legibles.

Debemos recordar que los sonidos pueden estar presentes en diferentes tipologías y con diversos fines. Tres de ellos son los siguientes:

### Piezas musicales

Tienen la característica de que los estudiantes logran tener a su disposición diferentes tipos de motivadores armónicos, que pueden ser usados para aprender de manera ambientada y relajada.

### Narrativos

Tienen una trama explicativa por medio de la cual se realiza la presentación de información y contenido relevante a los estudiantes, como historias.

### Sonidos concretos

Son elementos audibles de corta duración con el fin de detallar alguna definición, un concepto o una descripción de procesos de manera puntual en los contenidos.



Al emplear el sonido en el aula, el cual presenta grandes ventajas para estimular el aprendizaje, es conveniente no usarlo de manera aislada, dado que podríamos maximizar sus bondades si lo acompañamos con imágenes en contexto.



**Óyeme, Niño: ¿sabes que cuando ladro es que estoy cantando?**

Así es, Morita, y por eso acá te presento algunas ventajas que pueden aportarte este tipo de recursos en el aula de clases, y complementar tu apreciación.

## Ventajas del sonido en el aula

Los aparatos con los que se manejan los medios sonoros son baratos y fáciles de utilizar.

Los medios sonoros constituyen una buena manera de proporcionar experiencias de aprendizaje a grandes grupos y también resultan adecuados para el trabajo individual de los estudiantes.

El acceso fácil a todo tipo de materiales musicales propicia la motivación de los estudiantes hacia los valores artísticos de la música.

Contribuyen a mejorar la dicción, ya que permiten escuchar voces con una buena vocalización y timbre.

Para los estudios lingüísticos en general, facilitan la adquisición de vocabulario y la mejora de la praxis conversacional.

Proporcionan documentación sonora diversa: musical, sobre el folklore, sonidos de la naturaleza, conversaciones de personas que no están presentes.

Suponen un buen canal de información alternativa para estudiantes con poca habilidad lectora y para personas con graves deficiencias visuales.

Proporcionan soporte verbal o fondo musical a las imágenes en los montajes audiovisuales.

Cuando se utilizan para proporcionar música ambiental generan un entorno agradable y relajante.

Permiten sostener la atención, seguir instrucciones, escuchar críticamente, apreciar la buena dicción.

Pueden repetirse incansablemente su contenido, por lo que resultan de gran utilidad en la enseñanza de idiomas, en la dicción y en la documentación.

## Objetivos del uso de audios en el aula

Así mismo, podríamos diseñar una actividad en la que primeramente contextualicemos al estudiante y a renglón seguido este mismo tenga que identificar de manera audible algún tipo de componente que le facilite una relación de conceptos.

Lo anterior nos posibilitará cumplir con los siguientes objetivos en el aula de clases:

OBJETIVOS	
	Aprender a observar y explorar de forma activa.
	Interpretar sobre situaciones y hechos significativos.
	Realizar clasificaciones y seriaciones.
	Iniciarse en la producción de medios propios.

Como docente, podrás hacer lo siguiente:



Crear una biblioteca de sonidos en el aula puede ser una actividad muy interesante y atractiva para tus alumnos y alumnas.

Crear carpetas para guardar las grabaciones realizadas o realizar presentaciones con imágenes y sonidos para que los niños puedan, de forma autónoma, acceder a ellas es una actividad muy completa e interesante.

Almacenar tus recursos en la nube utilizando un drive gratuito es una excelente alternativa si desconoces cómo alojarlos en repositorios específicos.

## Estrategias para mejorar la escucha

Con el estudiante se deben tener en cuenta las siguientes estrategias para mejorar la habilidad de escuchar.

Escucha dirigida	Antes de presentar un cuento oralmente, se les dan a los estudiantes algunos objetivos o preguntas para guiarlos.
Seguir instrucciones	Ofrecer unas instrucciones individualmente o en grupo por medio de una grabadora y pedirles a los estudiantes que sigan estas instrucciones.
Escuchar las ideas centrales, detalles e inferencias	Solicitar a los estudiantes que estén atentos a cuando se mencione la idea central, y los detalles de lo que escuchen.
Analizar la estructura de una presentación	Se les puede pedir también que hagan un bosquejo (analizar y organizar) de una presentación oral.



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



**Shary Jimenez** Hace 9 meses  
Gracias profesor excelente explicación  
RESPONDER 2

**Hugo Alfonso Buelvas Barandica** Hace 1 año  
Que bien por la temática.  
RESPONDER 2

**Hnos Dennis Palacios** Hace 1 año  
Brillante por el video.  
Saludos desde costarrica profe. Like para el video  
RESPONDER 2

**ENNNY GONZALEZ** Hace 1 año  
Que Si Que Si!!!! Jairo Pava..... Buena informacion  
RESPONDER 3

Ocultar respuestas ^

**Harold Alvarez - BrillanTeacher** Hace 5 minutos  
Si Einnyyyyyy. Buen locutor Jaira Pava (QEPD) y barranquillero orgulloso.  
RESPONDER 1



## Parte 9. Competencias

¡Para las competencias yo sí soy buena!



Ya veo, Morita, eres campeona mundial en búsqueda de huesitos.



# Nube de palabras



## ¡Ser competente paga!

Por competencias entendemos las capacidades que tenemos todas las personas, experimentadas en diferentes habilidades, conocimientos, valores e incluso pensamientos, en el momento de interactuar en familia, en nuestro colegio o en un grupo especial, por ejemplo, deportivo, musical, teatral o en nuestro lugar de trabajo.

Actualmente, la mayoría de las instituciones de educación superior se enfocan en la enseñanza de sus contenidos (carreras) con acento en situaciones específicas, lo que conocemos como competencias laborales, descritas como la capacidad de realizar actividades en contextos predeterminados. Según Perrenoud (2008, p. 3),

El concepto de competencia se refiere a la manera que permite hacer frente, regular y adecuadamente, a un conjunto o familia de tareas y de situaciones, haciendo apelación a las nociones, a los conocimientos, a las informaciones, a los procedimientos, los métodos, las técnicas y también a las otras competencias más específicas.

De igual manera, la competencia en el escenario educativo incluye el conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades y valores éticos que explicitan los estudiantes en el aula, y que como docentes estamos en la necesidad de orientar de la mejor manera posible, y así poder edificar individuos con habilidades y calidad superior.



### Tipos de competencias hasta hoy

**Y dime, Niño: ¿cuáles son las competencias en la educación?**

Escucha, Morita: sobre esto son observables ocho tipos de competencias esenciales en las que se enmarca la gran mayoría de rasgos observables en los estudiantes.

## Competencia lingüística

Me encanta cantar



Ejemplo



Esta competencia hace mención del empleo de la lengua materna como instrumento de comunicación oral, en la que el individuo hace uso de esta con todas sus características y propiedades.

Cuando observas a tu hijo o estudiante que canta o tiene actitudes para el canto o para la oratoria.

## Competencia matemática

Consiste en la habilidad del estudiante al utilizar y relacionar datos numéricos y sus operaciones, representaciones, interpretaciones y símbolos, tanto para interpretar como para producir distintos tipos de información, y que pueda ampliar el conocimiento dirigido a la propuesta de solución de problemas reales.

Algunos niños muestran esta competencia, dado que sus padres les enseñan operaciones comerciales de contar rápido, como si se tratara de un juego.

Ya te digo cuánto da la cuenta



Ejemplo



## Competencia en cultura científica y tecnológica

¿Y si le echo más agua?



Ejemplo



Se refiere a la habilidad que tienen los estudiantes para interactuar con el mundo, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, con el fin de facilitar la comprensión de sucesos, y la actividad dirigida, la mejora de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.

Se evidencia en el uso de los medios y recursos tecnológicos, con el fin de tomar conciencia sobre la protección del medio ambiente y de la comunidad.

## Competencia en el tratamiento de la información – TIC

Consiste en disponer de las habilidades y destrezas para buscar, obtener, procesar y comunicar la información, y para transformarla en conocimiento.

Yo también navego pero no en Internet



Hay estudiantes (o nuestros propios hijos) que encuentran información rápidamente, empleando palabras clave, lo que nos deja sorprendidos. Otro ejemplo es la situación en la cual debemos saber qué decimos a los integrantes de un grupo dotado con dispositivos móviles, pues estos están buscando en Google a medida que vamos hablando.

Ejemplo



## Competencia social ciudadana

Trátame bien y no te muerdo



Hace posible comprender que en la realidad que se vive a diario es necesario aportar nuestro gránito de arena. Que debemos estar preparados para cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en nuestro país.

Ejemplo



Lo observamos en los diferentes análisis que hacemos del sistema de transporte o de los recursos públicos por parte de nuestros jóvenes alumnos. El gobierno escolar es un gran inicio.

## Competencia humanística y artística

Esta competencia supone el conocimiento, apreciación y valoración de las diversas manifestaciones culturales, para su empleo, y del patrimonio de los pueblos.

Estoy listo para el carnaval



El Carnaval de Barranquilla está declarado como un patrimonio oral e inmaterial de la humanidad. ¡Quien lo vive es quien lo goza, carnaval de la "arenosa"!

Ejemplo



## Competencia para aprender a aprender

¿Cómo cambio mi foto de perfil?



Ejemplo



Para algunos, esta es la competencia madre de todas, puesto que con ella los estudiantes pueden moldear qué aprender de manera selectiva.

Por otra parte, supone la disposición de habilidades para iniciarse en el aprendizaje, al tiempo que se requiere ser capaz de ser, en el futuro, más eficiente y autónomo en aprender nuevos conceptos en su red cognitiva.

Se evidencia cuando los estudiantes escuchan charlas o conferencias con anterioridad a sus presentaciones, dado que infieren qué realizar y qué no.

Así mismo, cuando trabajan en grupo analizando casos o participando activamente en mesas de trabajo.



**Oye, Niño: recuerda que también aprendemos de los errores.**

## Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Se relaciona con la adquisición de conciencia, aplicación de valores y actitudes con responsabilidad, perseverancia, conocimiento de sí mismo, autoestima, creatividad, control emocional, capacidad de elegir, calcular riesgos, afrontar problemas, aprender de los errores y asumir riesgos.

Esta competencia la evidenciamos cuando hay un estudiante que sobresale tomando la vocería, siendo el guía u orientador para sus compañeros, en dos ámbitos. No es la norma, pero lo he visto.

¡En ausencia de liderazgo se conoce de qué estás hecho! Está demostrado que estas competencias, su aplicación y fortalecimiento te abren puertas, tanto en lo académico como en lo personal.

¿Cómo es que hago comentarios?



Ejemplo





Si se te cierra una ventana, se te abren dos.

Pero si se te abren varias ventanas, puede ser un virus del sistema operativo.

## Qué son las competencias blandas

Por otra parte, y más enfocadas al ámbito laboral, están las competencias blandas, también denominadas *soft skills*. Maslow (2003) argumenta que estas se entienden como el conjunto de habilidades sociales, de comunicación, de forma de ser y de acercamiento y mediación, que hacen que un estudiante o empleado pueda relacionarse de manera efectiva con sus interlocutores.

Desde esta posición, los aprendizajes de este tipo de habilidades se logran aplicando un modelo, el cual se describe a continuación:

## Ejemplo de competencia e incompetencia

Incompetencia inconsciente	Un hombre ha vivido toda su vida en la punta de una montaña y no conoce los automóviles, por lo tanto, no sabe que no sabe manejar uno; simplemente no sabe que existen, por lo que tampoco sabe que no sabe conducir.
Incompetencia consciente	El hombre que vivió siempre en la montaña, un día visita la ciudad, observa los automóviles y se entera que hay personas que saben conducir, pero él no. Ahora sabe que él no sabe conducir.
Competencia consciente	Cuando el hombre baja de la montaña e inicia sus clases de manejo. Inicia el curso y es consciente que debe aprender a operar los cambios, luces, espejos, y es posible que sude y se estrese porque está aprendiendo algo nuevo.

Competencia inconsciente

El hombre de la montaña sabe manejar. Gracias a sus reflejos opera los frenos, luces direccionales, espejos y advierte el peligro. No se estresa.



**Qué ejemplo tan bonito.  
No sabía que había cosas que yo no sabía.**

Gracias, Morita. Evidentemente, hay postulados, conceptos y teorías que desconocemos, y eso es apenas normal. Como estrategia, lo recomendable es tenerlo claro para poder buscar sus definiciones, teorías y demás elementos de soporte que nos permitan obtener el conocimiento necesario para poder ofrecer respuestas a los estudiantes que las requieran.

Ahora bien, si hay datos o información que definitivamente nos cuesta conseguir, lo mejor es mantener una actitud de “Déjame de tarea y mañana te comento”; con eso nos ganamos un tiempo para poder hacer un aporte de calidad.

## Las competencias en palabras de los estudiantes

Este proceso, en palabras de nuestros estudiantes, sería de la siguiente manera.

Profesee:

**¡No sé nada de nada!**

Esta es la evidencia de la incompetencia inconsciente

Mentiras, si sé algo. Solo sé que nada sé



Profeeee:

**¡Sé cuál es ese tema, pero no sé cómo explicarlo!**

Esta es la evidencia de la incompetencia consciente

¡Lo tengo en la punta de la lengua!



Profeeee:

**¡Pregúnteme a mí!**

Esta es la evidencia de la competencia consciente

La tengo clara, profe



El profesor dice: ¿Y cómo has hecho ese proceso?

**¡No sé, pero es cierto!**

Esta es la evidencia de la competencia inconsciente

Ese ejercicio es papaya. Digo, es facilito.



Lo más importante es mantener una actitud positiva, pues los estudiantes pueden venir afectados por varios factores que normalmente se salen de nuestras manos.



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Estos son los comentarios de algunos estudiantes



**Sandy Mojica** Hace 1 año  
excelente la informacion compartida en este video., Ser competente nos permite interactuar mas en nuestro ambito personal,social y laboral

RESPONDER 1

**Farley Aguilar** Hace 1 año  
Me pareció Genial que se tuviera en cuenta a nuestro medio ambiente y que se mostrara que pueden hacer competencias Sanas

RESPONDER 2

**Francy Tapia** Hace 1 año  
gracias a todos estos videos nos puede enseñar la manera de comunicarnos y poder aprender así de una manera mas fácil. gracias muy buenos videos.

RESPONDER 3

**Dayana Pacheco Jimenez** Hace 1 año  
muy buen video... de mucho interes profe..

RESPONDER 3

**Cristian Gutierrez** Hace 1 año  
El comprender los niveles de competencia guao brillante

RESPONDER 4



## Parte 10. Presentadores de contenidos

Bueno, Niño, y  
¿dónde están estos  
presentadores?



No te alarmes,  
Morita.  
Son portales de  
internet.



# Nube de palabras



## Una imagen vale más que mil palabras

Partiendo de la premisa que dice “Una imagen vale más que mil palabras”, observamos que es importante tanto la información que estamos exponiendo como su forma de presentación al auditorio, dado que debemos contemplar elementos de visualización que harán más atractiva la información a los usuarios, y por consiguiente su entendimiento.

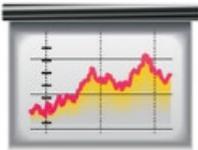
Algunos de los beneficios son los siguientes:

### Ventajas de las presentaciones en el aula



Las herramientas actuales, llámense libres o comerciales, ofrecen asesorías al generar los documentos, es decir, sugieren alternativas de diseño y formato para presentarlas de mejor manera a los usuarios.

Se pueden incorporar elementos gráficos de arte y sonidos para optimizar la presentación de información textual, lo que la hace mucho más dinámica.



La representación infográfica de los datos es otro factor que permite documentar datos numéricos, dado que la incorporación de datos en tablas y hojas de cálculo es totalmente compatible, y esto último facilita el tiempo de proceso.

Se puede agregar información de diversas fuentes por cuanto estas permiten la conexión con portales de noticias, fuentes de sindicación RSS que hacen de las presentaciones recursos válidos en tiempo, contexto y espacio.





Por estar alojado el material en la nube (Internet), la presentación cuenta con disponibilidad inmediata, dado que se puede acceder desde cualquier navegador.

Otra ventaja que ofrecen los portales de presentaciones es la posibilidad de bajar el contenido en formato de documento autopresentable o ejecutable. Esto facilita acceder a videos, audios e imágenes que se encuentren alojados en repositorios en la nube.



Generan motivación y expectativas en el público objetivo (sus compañeros del salón), de manera que captan la atención hasta el final.

Potencian la actuación del presentador, le dan mayor movilidad y la oportunidad de crear el entorno ideal para resaltar ideas y conceptos con los diferentes recursos audiovisuales.



Así mismo, le ofrecen facilidades de generar un factor sorpresa, el cual es clave para conectar con la audiencia y romper posibles espacios lineales dentro de la presentación.

Igualmente, le permiten posicionar de una forma más efectiva el contenido de la presentación y grabar en la mente del espectador conceptos e ideas mediante recursos audiovisuales. Y generan una imagen profesional en el presentador, con lo cual potencian su marca personal. ¡Brillante!



Debemos tener en cuenta que también existen instituciones de educación que no cuentan con el servicio de Internet para el desarrollo de sus actividades académicas, y esto puede darse por deficiencias presupuestales o por lejanía en su ubicación.

Como no todo es color de rosa, entre los inconvenientes encontramos los siguientes:

## Desventajas de las presentaciones en el aula



Debido a los distintos formatos de imágenes y audios que existen, puede suceder que no todos sean reconocidos por los presentadores que uses. De hecho, solo los formatos más conocidos son aceptados por la gran mayoría de aquellos.

La conexión a la red de datos Internet es un factor que va a ser determinante al acceder a los datos, pues en sitios donde no sea constante la cobertura telemática va a haber inconvenientes.



Como docentes, sabemos que tenemos el reto de mantenernos actualizados en el tema de las TIC en la educación, y si no sabemos cómo usar los portales dedicados a este fin tendremos que conformarnos con los paquetes básicos como de escritorio.

Finalmente, debemos tener en cuenta que utilizar demasiados efectos especiales aburre al auditorio, lo cual puede darse por saturación o porque la presentación da demasiadas vueltas con elementos visuales.



Ahora bien, para que tu mensaje llegue al público de manera efectiva (estudiantes), te presentamos unas recomendaciones:

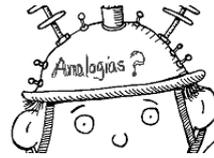
## Tips para el buen diseño de las presentaciones

Una buena presentación deberá tener interacción con el orador, en la medida en la que la información pueda ir apareciendo gradualmente, sin abusar.



La información presentada deberá ser *clara*, con puntos clave para su mejor explicación. Recuerda que es tu guía para orientarte.

Es recomendable usar anécdotas, metáforas y ejemplos para su mejor comprensión, ya que detonarán la explicación adherida a cada evento.



Al exponer se debe ser espontáneo y carismático, alegre y con buena actitud para la exposición. Es cierto que hay nervios, pero fortalécete en el dominio del tema.

Se recomienda dejar un margen de espacio o separación entre los contenidos y la explicación. No literal.



Es bien importante emplear los colores y las acentuaciones para las palabras clave. El fondo claro con letra oscura, o lo contrario, da un toque de nitidez.

Se recomienda usar fuentes estándar como las Sans serif, Arial, Helvética o Tahoma, en tamaño 36 puntos.



Se recomienda evitar el uso de mayúsculas sostenidas, textos sombreados o letras cursivas, pues no se apreciarían bien.

No exceda la lectura en la presentación, dado que obligará a la lectura por parte del auditorio, y eso aburre.



Se debe ser organizado al presentar la información en la pantalla; así se capta aún más la atención del público.

Conviene ofrecer un espacio al final para preguntas. De este se logrará mayor interacción con el auditorio.



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Estos son los comentarios de algunos estudiantes



¿Crees que una buena presentación se debería explicar sola?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





## Parte 11. Líneas de tiempo

¿Estas líneas son para decorar mi casita?



No, Morita, pero pueden orientarte para saber quiénes son tus padres y abuelitos.



**Nube  
de  
palabras**



## La historia y su importancia

Todos los eventos que se causan en cada uno de los campos del saber van a generar una modificación en su respectiva línea de tiempo, dado que ocurren en una fecha y ofrecen un aporte. Desde esta óptica, los docentes contamos con una herramienta poderosa para la representación de los avances que se han dado en determinados escenarios, establecer sus cambios y aportes y determinar sus aportantes o detractores.

La mencionada línea es usada para ubicar a los estudiantes en el tiempo y el espacio en relación con la evolución de temas específicos, con el fin de que entiendan que la evolución es parte de todos y cada uno de los componentes que estamos estudiando o analizando.

De igual manera, la línea nos permite ilustrar las mutaciones o variantes que surgen con base en los aportes de diversas corrientes o factores, lo que facilita caracterizar sus ramificaciones o versiones hasta nuestros días. Téngase en cuenta que el concepto de “nuestros días” se refiere a algo que sigue extendiéndose.

La línea de tiempo es fuertemente usada en la historia, humanidades, psicología, sociología, derecho y demás áreas que cuentan con documentación extrema que nutre el proceso académico.

Por otra parte, mediante el uso de esta herramienta gráfica los estudiantes se inician en la comprensión del tiempo histórico, al distinguir la duración y la secuencia de las épocas y los acontecimientos de la historia local, regional, nacional e internacional.

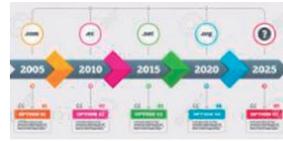


**Este tipo de recurso ayuda en los procesos metacognitivos de los estudiantes, dado que estos requieren hacer correlaciones con sucesos históricos tales como eras, periodos y épocas.**

## Ventajas de las líneas de tiempo

Este tipo de herramienta es empleado por docentes y estudiantes gracias a las siguientes ventajas en el aula de clases:

Como ya se encuentra una gran cantidad de este tipo de desarrollos en la web a manera de portales *online*, los estudiantes están en condiciones de observar con facilidad fechas y acontecimientos para su estudio.



Se pueden publicar y compartir trabajos realizados en este sentido, dado que la mayoría de los portales permite estos modos de divulgación, máximo en redes sociales y blogs.

Se usan ampliamente para aprender, a profundidad y de manera relativamente sencilla, temas que necesiten ser memorizados con sus respectivas fechas.



Con el uso de recursos multimedia enlazados a la línea de tiempo (imágenes, sonidos, videos, etc.) se brindan mayores posibilidades de que los estudiantes relacionen el contenido con objetos específicos que les ayuden en la comprensión y memorización de fechas, sucesos, personajes, etc.

Según mi experiencia, las habilidades que se pueden potenciar en el estudiante son variadas y siempre van a depender de cómo esté enfocada la actividad que se realiza en el aula.

En cualquiera de los casos, los estudiantes mayormente van a realizar:

## Habilidades al usar líneas de tiempo

**Figura 9. Habilidades al usar líneas de tiempo**

Representación gráfica	Reflexión y comprensión global	Busqueda de información
Al graficar la información encontrada se establecen ordenes de aparición en la historia, dando la oportunidad de conocer qué fue inventado primero (Casos de tecnología).	En este momento el estudiante podrá observar los avances que se dieron a nivel mundial, incluyendo los experimentos que se causaron pero que no prosperaron.	Si deseashacer que el estudiante observe la evolución de la informática, y describa la aparición de los transistores, procesadores, memorias y demás elementos que la componene, éste debe hacer una búsqueda en portales web, repositorios, universidades, blogs, entre otros sitios.

Hay que conocer la historia para no repetirla



## Portales web para las líneas de tiempo

Los portales que ofrecen estos servicios de configuración de líneas de tiempo en la nube son los siguientes:

Dipity	Ventajas	Desventajas
Es una aplicación que permite incrustar imágenes, vídeos y enlaces colocados en un orden específico de forma que la navegación en línea de tiempo sea sencilla y eficaz	La línea del tiempo se puede hacer pública.	No envía correo de confirmación.
	Permite imagen de perfil	Pataforma web lenta.
	Fácil de utilizar.	Estéticamente mejorable (muy simple)
	Puedes añadir etiquetas.	Página en inglés.
	Se pueden insertar vídeos y enlaces.	Versión gratuita a 3 líneas de tiempo. No puedes remontarte muy atrás en las fechas.

Capzles	Ventajas	Desventajas
Es un portal que ofrece el servicio de alojamiento de líneas de tiempo parametrizable	Permite introducir vídeos, fotos y música de fondo.	La página está en inglés.
	Permite compartir la línea de tiempo en redes sociales..	
	Se crea una línea en movimiento clara y sencilla..	
	Permite añadir etiquetas a la línea.	Es necesario registrarse.

Timeline	Ventajas	Desventajas
Esta aplicación online permite crear una representación gráfica de un evento o proceso mostrando los distintos elementos a través de una línea temporal. Se consiguen líneas de tiempo claras y sencillas.	No es necesario registrarse.	Solo permite guardar el archivo en PDF.
	Es gratuita.	No se puede utilizar en una página web directamente.
	Permite añadir textos a cada nodo.	En PDF se obtiene como resultado una línea temporal estática.
	Su uso es muy sencillo.	No permite introducir vídeos ni música.

Remembre	Ventajas	Desventajas
Es una página web por la cual se pueden crear líneas de tiempo interactivas a través de las cuales varias personas pueden participar de manera simultánea.	Es gratuita.	Es necesario registrarse, aunque gratuito.
	Permite implatar imágenes, audios, videos, textos y SMS.	Solo se permite un número limitado de líneas por mes.
	Permite la elaboración de las líneas de tiempo de manera grupal.	Es compleja y tarda en subir los archivos
	Permite crear grupos públicos.	



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Estos son los comentarios de algunos estudiantes



**Glenis Ortega** · Hace 5 meses  
Profe, que bueno su video. Mejor dijo, sus videos. Porque no nos había dicho antes.  
RESPONDER 1

Ocultar respuestas ^

**Harold Alvarez - BrilliantTeacher** · Hace 5 meses  
Glenis Ortega Gracias por tus comentarios. Trato siempre de documentar sobre situaciones académicas. Like para tu comentario  
RESPONDER 1

**miguel ariza meza** · Hace 9 meses  
excelente explicación profe deja mucho que aprender y poner en practicas todas las habilidades que nos enseña de un punto de vista  
RESPONDER 1

**Aleyne Pineda** · Hace 1 año  
excelente información! buena manera de enseñarnos.  
RESPONDER 1

Haz una lista de tus antepasados (familia) que recuerdes, como si se tratara de una línea de tiempo.

.....

.....

.....

.....

.....

## Parte 12. Avatares en la educación

Niño: ¿avatares son disfraces?



No, Morita, son personajes en dibujo que le transmiten mensajes al usuario. Ya te explico.



**Nube de palabras**



## Hasta cierto punto, es válida la suplantación

En informática, avatar se denomina la representación gráfica que, en el ámbito de Internet y las nuevas tecnologías de la comunicación, se asocia a un usuario para su identificación en el mundo virtual. Los avatares también pueden ser fotografías, dibujos o, incluso, representaciones tridimensionales. Se pueden ver avatares en videojuegos, juegos de rol, foros de discusión, mensajería instantánea y plataformas de interacción como Twitter.

El uso de imágenes podemos encontrarlo en dos escenarios: el informativo y el documental o numérico; el primero lo evidenciamos con representaciones de fotos, animaciones, pictogramas y señales, y el segundo con gráficas de barras, áreas, líneas y segmentos que representen datos estadísticos o numéricos.

Ahora bien, en el escenario educativo son fuertemente usados para dar un toque de personalización o para hacer que el usuario observe un entorno amigable y se sienta a gusto (como interactuando con la información que lee). Este tipo de personajes se conocen como avatares.

## Historia de los avatares

Anteriormente, en el hinduismo, los avatares eran la encarnación terrestre de dioses. Por otra parte, el término también se empleaba para referirse a las encarnaciones de dioses o maestros influyentes en la humanidad, por lo general para explicarlos y traerlos a un entorno que el pueblo pudiera entender.



Con base en la anterior definición, podemos entender que los avatares puedan orientarnos en los procesos académicos, por ejemplo diciéndonos qué lecturas seguir, qué tarea es la siguiente, e indicándonos procesos en un laboratorio, como si un profesor nos estuviera dando instrucciones.



Eso está bien, Niño; pero entonces ¿qué tipo de avatares existen?

## Tipos de avatares

Hay dos grupos bien característicos: los avatares y los agentes pedagógicos.

Un avatar es un dibujo que representa a un humano y es controlado por este, mientras que un agente pedagógico es controlado por la computadora. También se les llama profesores virtuales o instructores animados (lógicamente en el escenario educativo).

### Avatares estáticos

Están dispuestos en una posición fija en las pantallas de una presentación multimedia y pueden ser representados gráficamente de tres maneras:

- Caracteres animados.
- *Comics o cartoons.*
- Fotografías manipuladas con técnicas de edición de imágenes.



### Avatares dinámicos

Transmiten expresividad emocional y se desplazan en la pantalla. Son los más recomendados para la educación virtual y poseen los siguientes rasgos:

- Se desplazan por la pantalla con movimientos precisos y acordes con la aparición de los contenidos multimediales.
- Con los movimientos de los ojos, párpados y labios parece que están leyendo.
- Usan gestos corporales con las manos, hombros y párpados para enfatizar las acciones.





## ¿Y qué hay del riesgo de distracción?

Buen punto, Morita. Podría tener algo de cierto que el uso de dibujos distrae a los estudiantes, máxime en entornos basados en computación. Sin embargo, veamos algunas ventajas que ofrecen estos recursos en el ámbito educativo.

## Ventajas de los avatares en la educación

FIGURA 10. VENTAJAS DE LOS AVATARES



Permiten potenciar la imaginación y la creatividad al interactuar con representaciones parecidas a las humanas.



Fortalecen la competencia digital (vista en el capítulo anterior), la cual facilita el dominio de las TIC por los estudiantes.



Aportan una forma de ver los contenidos de manera humana y divertida.



Por las bondades de la multimedia, ofrecen trabajar competencias.



Presentan la información mediante varios canales de comunicación, por ejemplo, visual, audible y textual.



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



Haz a continuación un dibujo o representación de tu día a día.





## Parte 13. Uso de EducaPlay en el aula

Esto es lo que más me gusta en clases: ¡jugar!



Bueno, Morita, te entiendo, aunque se trata de juegos educativos, no de jugar por jugar.



# Nube de palabras

entretenimiento  
pasatiempo  
adivinanza  
descanso  
brillante  
recreo  
crucigrama  
sopa  
placer  
diversión  
distracción  
rompecabezas  
brillante  
esparcimiento

## Jugando te voy enseñando

Las actividades de juego serán siempre gratificantes, puesto que generan un toque de alegría y estímulo en el momento de experimentarlo y obtener las recompensas que esta actividad traiga consigo. Desde la dinámica de cada entorno, encontramos juegos en la infancia, en el colegio, en los recreos, en el campo social, como elemento de negocio en los parques, y en las dinámicas para hacer pausas activas.

Por otra parte, la didáctica considera las estrategias basadas en el juego como entretenimiento que hace posible el aprendizaje, al tiempo que permite la producción de satisfacción de sus participantes, empleado en los colegios o empresas como recompensa a una ardua faena de estudio o trabajo.

Así mismo, en el escenario personal (de cada estudiante), emplear estrategias de juego en el aula favorece y estimula cualidades morales como el dominio de sí mismo, la seguridad, la honradez, la reflexión, la concentración en lo que se está haciendo, la búsqueda de estrategias para ganar el juego, la camaradería, la curiosidad, la imaginación, la creatividad, la iniciativa, la solidaridad, el juego limpio y el sentido común.



**¿Qué elementos se deben tener en cuenta para implementar estrategias de juego en el aula?**

## Recomendaciones para un docente creativo

Con el fin de no contemplar el juego como una actividad de ocio, al aplicar las estrategias de juego en el aula el docente creativo debe tener en cuenta lo siguiente:

Para implementar una estrategia de juego, el docente debe dominar la temática que va a emplear con los estudiantes.

Que las explicaciones que se den al inicio de la actividad sean cortas y puntuales.

Los objetivos y las competencias que se desarrollarán en la actividad deben posibilitar la sensibilización de valores necesarios para el desenvolvimiento en el aula y en la vida de cada uno de los estudiantes.

Que se estimule la sana competencia en el aula, para que se generen valores agregados.

Cuando el juego es aceptado por los estudiantes, es el momento de dar a conocer las reglas respectivas, con el fin de mejorar dos cosas: actitud y comprensión.

Si decae el interés en la actividad, se debe optar por alternativas complementarias

Que el juego despierte el interés de los estudiantes por aprender.

Que participen todos los estudiantes del aula, aunque ya se sepan la dinámica.



## Etapas contempladas en las implementaciones de estrategias de juego en el aula

Al final, y como mecanismo de motivación y ánimo de aprender en el aula, lo que se pretende es que se desplieguen metodologías activas con los estudiantes, teniendo como base una temática específica en donde las partes construyan conocimiento. Según Caballero (2010), se deben llevar a cabo las siguientes etapas para implementar, de manera exitosa, actividades basadas en el juego.

**Diagnóstico:** implica el establecimiento de los intereses que se pretende obtener con la actividad, y se puede realizar mediante la entrevista a los estudiantes para poder construir un rumbo a seguir. Recuerda que ellos son importantes en la construcción de actividades que muevan sus intereses.

**Planeación:** implica la selección de los juegos y dinámicas que se van a emplear, con objetivos previamente estructurados y basados en las temáticas que se abordarán.

**Implementación:** fase de aplicación de la estrategia en el aula, la cual requiere de una ambientación, un lugar cómodo y la aceptación de los participantes. Puede realizarse en el aula, en el campo, en la cancha o en un laboratorio e implica observar las normas de conducta y seguridad.

**Seguimiento:** fase de análisis de la actividad, en la que se reflexiona sobre lo realizado, sus procesos, aprendizajes obtenidos, dificultades que afectaron la dinámica e incluso los comportamientos individuales y del grupo frente a la experiencia.

**Evaluación:** fase en la que se comentan y proponen nuevas actividades o variantes de estas, con el fin de superar dificultades presentadas en la experiencia.

Por otra parte, el juego está muy ligado al lenguaje audiovisual e integra estímulos que se evidencian en los estilos de aprendizaje tratados en la parte 3 de este texto, y que van a beneficiar el proceso de aprendizaje, los cuales se describen a continuación:

## Beneficios del lenguaje audiovisual

Estas son algunas de las bondades y beneficios que aporta el lenguaje audiovisual a los estudiantes.

- Permite que observen y participen en la actividad.
- Permite comprender y analizar los temas tratados en clase.
- Les proporciona motivación, puesto que se observan los procesos realizados.
- Dinamiza los procesos docentes.
- Potencia la creatividad, dado que pueden aportar en las dinámicas con sus actuaciones.



**Ten en cuenta para aprovechar su poder en el aula**

A todos nos encanta jugar. Con esta premisa podemos *traspasar de lo real a la imaginación*, y de lo posible a lo imposible: tener mucho dinero, ser el amo y señor de un escenario, ser alguien buscado, tener las claves para solucionar problemas son, entre otras bondades, las sensaciones que se experimentan al jugar. Es por eso por lo que, en el

escenario de la computación, los juegos tienen un poder adictivo que atrapa al jugador, sumergiéndolo en roles que difícilmente deja de un día para otro.



**Debo admitirlo que una vez: fui jugador de Max Payne hasta que comprendí que mejor canalizaba esas energías en algo más productivo, como hacer videos o experiencias educativas en el aula. Siento que perdí el tiempo en esa etapa mientras jugaba.**

La característica de *sociabilidad* es también un factor clave, puesto que el ser humano, desde la sociología, es dado a vivir en comunidad. La soledad es también tenida como elemento que va en contravía de las normas de la comunidad en la que habita. Por otra parte, y como complemento de lo ya planteado, está demostrado que el juego en el aula tiene *efectos asociativos*, dado que se interactúa con elementos teóricos y prácticos, al punto de relacionarlos en un solo escenario. Esto se da en la medida en la que el jugador establece relaciones y asociaciones de elementos separados del juego, como los adultos lo hacen en la empresa, en el equipo de fútbol que juega los domingos, al realizar un asado con la familia, entre otras actividades de grupo.

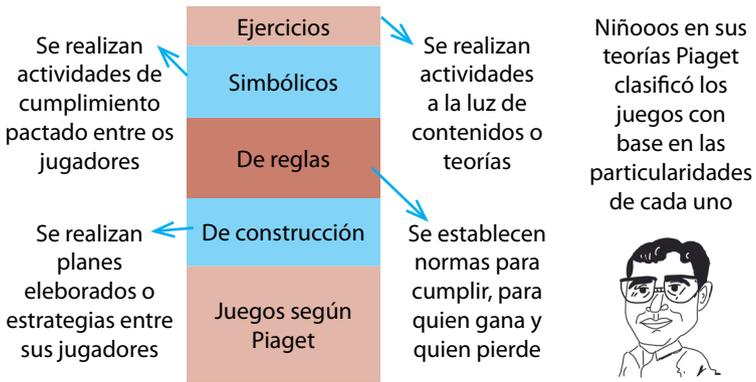


**Observa esta práctica sobre la aplicación del juego en el aula. Es una experiencia brillante.**

Por estos motivos, los juegos establecen reglas entre sus “jugadores”, puesto que favorecen el acto de jugar en general, y no las imponen sobre la marcha quienes van jugando. Además, la estrategia marca la manera de desenvolverse de mejor manera para cumplir con los objetivos.

## Clasificación de los juegos

**Figura 11. Clasificación de los juegos según Piaget (1945, p. 45)**



## Hábitos saludables para un mejor rendimiento

Por otra parte, mediante el juego los estudiantes manifiestan los siguientes hábitos en su diario desempeño:

**Figura 12. Hábitos saludables para un mejor rendimiento académico**



Finalmente, y con el ánimo de realizar una correcta actividad basada en el juego en el aula, es necesario tener en cuenta las siguientes consideraciones.

# Consideraciones para el diseño de juegos en el aula

Figura 13. Recomendaciones para el diseño de juegos en el aula



 Y... me imagino que tienes algunas de estas estrategias planeadas con juegos educativos. ¿O no, Niño?

Figura 14. Juegos construidos para las asignaturas

educaplay  
la ADE Educación

Recursos educativos Tipos de actividades Grupos Usuarios Blog Premium **Crear actividad**

**Harold Alvarez Campos**  
17 Actividades

Bienvenidos al portal de Actividades del profesor Harold Alvarez, docente de educación superior y gestor de la Web 2.0 para construir conocimiento. Blog en: haroldalvarez.com

**AVA y TIC's para la formación**  
24.5k puntos  
Mapa Interactivo Este mapa interactivo es realizado para interactuar con los diversos conceptos relacionados con las tecnologías de la información y las comunicaciones, en concreto.

**Excel: Relación de Términos de las Hojas de Cálculo**  
132.5k puntos  
Relacionar Columnas Condiñal saludo. Vamos a realizar esta actividad para relacionar términos, sobre la temática de las hojas electrónicas de cálculo MS-Excel

**SIG: Los SIG en preguntas**  
235.5k puntos  
En esta actividad, usted deberá responder unas interrogantes relacionados con los sistemas de información geográficos, atendiendo las teorías dadas en clase...

**Acceso: Tipos de Datos**  
138.5k puntos  
Condiñal saludo. En esta actividad

**Así es Morita. Estos son los juegos creados para mis asignaturas. Anímate a crear los tuyos.**

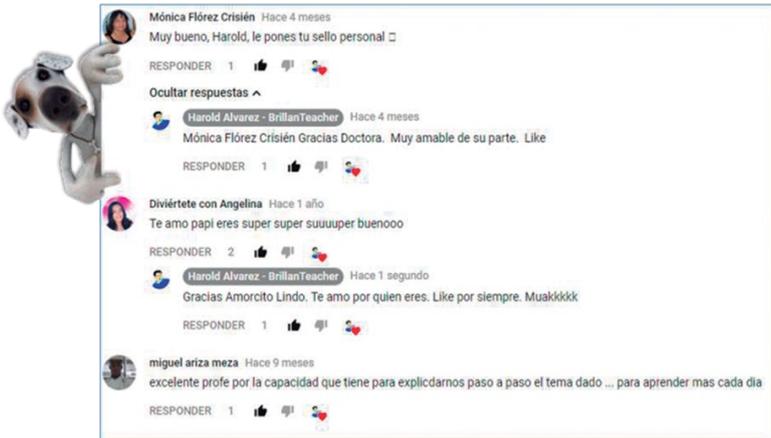
<https://es.educaplay.com/es/mieducaplay/577620/harold.htm>



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Estos son los comentarios de algunos estudiantes



¿Crees que los juegos no son aplicables en todos los campos del saber?

Si tu respuesta es sí, escribe a continuación en qué casos no es conveniente jugar.



## Parte 14. Infografías

### El poder de las representaciones pictóricas

Este tema me encanta.  
¿Es también sobre dibujitos?



No, Morita. Es sobre portales para representar datos en gráficas.



**Nube  
de  
palabras**



Todo tipo de información es susceptible de ser graficado. Las estadísticas hacen su parte en representar datos numéricos en gráficos fáciles de interpretar, pues utilizan gamas de colores, tonalidades de grises y formas como barras, áreas, columnas, sectores, mallas y líneas, entre otros. Por otra parte, dado que la interpretación puede prestarse para que cada uno de los lectores haga una asociación según sus preconceptos y juicios, encontramos también otros elementos pictóricos que permiten dejar en claro las ideas.

En cada conformación de este tipo de recursos se usan flechas, cajas, imágenes, cubos, círculos, uniones, intersecciones, gráficos y demás elementos informativos que aportan claridad a la información, que en general se encuentran en la Internet en repositorios o bancos de objetos, listos para usar.



Simple, Morita: a continuación te explico las razones para su implementación en el aula. A mí me han dado buenos resultados.

## Razones del uso de las infografías

Figura 15. Motivos para el uso de infografías en el aula



Una de las principales razones es que son una excelente alternativa, sobre todo para aquellos a quienes poco les gusta la lectura, puesto que, al encontrarse accesibles desde sus dispositivos móviles, es fácil compartirlas y leerlas en blogs especializados.

En la actualidad funcionan para muchas situaciones. Por ejemplo, cuando vamos a un restaurante, al ver la carta nos atrae lo más jugoso, lo más abundante, así sea lo menos nutritivo. Esto se debe a los colores, brillos, contrastes y demás composiciones disponibles.

Pero no todo lo que brilla es oro, pues existen aspectos negativos, como su tamaño o peso de almacenamiento. Esto se da porque la imagen requiere más espacio en disco y carga un poco más despacio que el texto plano, lo cual hace que en algunos casos sea lento mostrarlas en dispositivos móviles. Además, por su tamaño, es mejor observarlas en computadoras que en los móviles.

Otro aspecto importante al presentar temas de estudio en forma de infografía se sustenta sobre la base de las reacciones al contenido visual, como se presenta a continuación.

**Figura 16. Porcentaje de reacción al contenido visual**



Y esto es bien importante y básico en el aula, pues la mayoría de los contenidos dados en esta se dinamizan mediante el tablero a manera de explicaciones, simulaciones, verificaciones, en los que se emplea mayormente el tablero o el *video beam*. Otro aspecto positivo de este tipo de herramientas se describe en la figura 17.

**Figura 17. La imagen frente al texto**



Esto se debe sobre todo a que la mayor parte de la información que fluye por la Internet va acompañada de imágenes, íconos o algún tipo de representación pictórica.

También podemos adicionar el componente lúdico en nuestras infografías para hacerlas más atractivas y para que los estudiantes puedan recordarlas. Siempre se rememorará un evento gracioso, lógicamente sin perder la seriedad de los contenidos que se desea exponer.

Respecto a la compartición de la información en el aula, vemos que los docentes estamos prácticamente repitiendo ejemplos, explicaciones, ejercicios y demás contenidos, y mediante esta herramienta podemos hacer que se divulguen o compartan, tanto en redes sociales como entre los mismos estudiantes.

**Figura 18. Influencia de las infografías en el tráfico de información**



Como docente, creo que este 12 % se da por las siguientes razones:

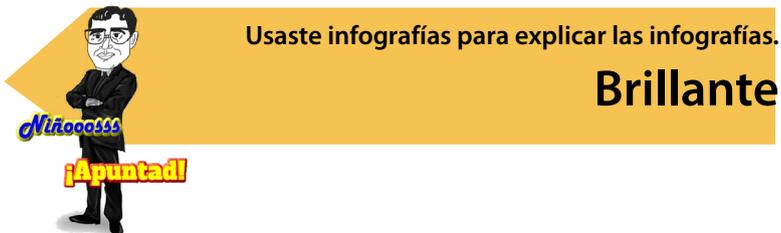
Es un método y una herramienta efectivos porque:

- Atraen la atención del público objetivo o cliente real y potencial, que en el caso educativo son los estudiantes.
- Se pueden compartir en redes sociales y en el resto de las plataformas del entorno digital.
- Sirven también para informar situaciones o datos puntuales.
- Hablan de las marcas por medio de la herramienta de *marketing* indirecto para estudiantes de carreras administrativas.
- Permiten sorprender y hacer sonreír a los estudiantes (el humor es un gran aliado).

De igual manera, debes tener en cuenta las siguientes recomendaciones para una mayor efectividad frente a los estudiantes:

- El mensaje publicado debe ser *breve*.
- Deberá ir directo a las emociones o situaciones reales.
- Trata de hacerlo icónico.
- Aprovecha el poder visual de colores e imágenes.

Como observarás en el video que acompaña este capítulo, parte 14 de *Te enseñaré a las buenas*, hay una gran variedad de portales que te permiten reutilizar plantillas, con el fin de aprovechar las posiciones de los objetos, fuentes, tamaños de letras, íconos, temas o tonalidades disponibles.



## Estos son los comentarios de algunos estudiantes



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Parte 15. Blogs

¿Son estos los *blocs* con los que hacen las perreras?



No, Morita. Son bitácoras digitales. Ya te explico..



**Nube  
de  
palabras**

lector  
brillanteacher  
actualización  
weblogs  
suscripción  
blogsfera  
virtual  
bloguero  
post  
publicación  
warblogs  
blog  
digital  
brillante  
indicación

## De “profesor” a “blogfesor”

Desde tiempos muy antiguos, el hombre ha tenido la necesidad de dejar plasmado lo que hace, lo que piensa, sus planes y sus estrategias. Esto lo evidenciamos en las sagradas escrituras, en las cavernas, en las recetas y demás indicaciones que dejamos como legado.

En igual sentido, encontramos que esta documentación es la base de todo proceso, de su fundamentación y su soporte, al punto que se va consolidando un soporte teórico que establece los lineamientos a los procesos, rutinas o leyes que serán cumplidas por estar escritas.

Ahora bien, en nuestro campo de trabajo es muy importante que los docentes tengamos la rutina de documentar nuestros procesos realizados en el aula de clases, de escribir las experiencias de aula y soportar con evidencias nuestro quehacer pedagógico.

Antes de entrar en las definiciones que encontramos de este tema de blogs, cabe anotar que nuestra experiencia docente que vamos documentando en portales web nos permite pasar de “profesores” a “blogfesores”, imprimiendo en nuestro trabajo la rutina de actualizar e inmortalizar nuestra producción académica en repositorios de materiales educativos en la nube, que difícilmente se van a extraviar, debido a que en la mayoría de los casos está atada a nuestra cuenta de correo electrónico.

### ¿Qué es un blog?

La palabra “blog” se conoce inicialmente como el sitio donde se puede publicar información o noticias de interés mediante entradas (publicaciones) que están ordenadas de la más reciente a la más antigua.

Así mismo, lo podemos usar como un medio de publicación de experiencias o comentarios en línea y consultable a través de cualquier dispositivo móvil. Esto quiere decir que es un diario en línea, en el cual podemos colocar texto, imágenes, animaciones o videos para documentar el *post* que deseemos hacer.

Estos recursos puedes emplearlos en tus sesiones de clases, diseñados por ti mismo o con modelos denominados plantillas, las cuales son

almacenadas en servidores y con acceso mediante *software* genérico para blogs, por ejemplo, usando los productos Blogger o LiveJournal, o mediante servicios de alojamiento web corrientes (pueden ser gratuitos o pagos).

## Terminología relacionada con los blogs

Cabe anotar que la información publicada se puede compartir en los diferentes portales o redes sociales, dado que presentan los botones para tal fin. Además, hay unas definiciones que emergen de su evolución, como las siguientes:

### A continuación, te presento algunos términos relacionados con este escenario tecnológico.

**Broadcast:** dirección que se emplea para mandar mensajes a todos los puestos de una red.

**Browser (navegador):** programa para navegar por la World Wide Web. Aplicación para visualizar todo tipo de información y navegar por el ciberespacio, que cuenta con funcionalidades plenamente multimedia.

**Chat:** abreviatura de *Internet relay chat*. Es un servicio basado en el modelo cliente-servidor que permite que múltiples usuarios en red conversen sobre un tema común; normalmente los temas de discusión dan nombre a los diferentes canales que ofrece un mismo servidor. Se trata también de un protocolo mundial para conversaciones simultáneas que permite comunicarse por escrito, a través del ordenador, a varias personas en tiempo real. El servicio IRC está estructurado mediante una red de servidores, cada uno de los cuales acepta conexiones de programas cliente, uno por cada usuario. Los términos “chat” y “chatear” se han vuelto muy comunes para describir la comunicación simultánea entre usuarios en tiempo real.

**Ciber- (cyber):** prefijo utilizado en Internet para denominar conceptos relacionados con las redes (cibercultura, ciberespacio, cibernauta, etc.). Su origen proviene del griego “cibernao” que significa “pilotar una nave”.

**Ciberespacio:** término acuñado en 1984 por William Gibson en la novela *Neuromancer*. Se utiliza ahora para describir toda la información

accesible a través de las redes de ordenadores y para referirse al mundo percibido por medio de las pantallas de ordenador. Se usa en oposición al término “mundo real”.

**Dublin Core:** uno de los principales estándares de metadatos, muy utilizado en bibliotecas y centros de documentación.

**E-book (libro electrónico):** libro en formato digital que, en algunos casos, requiere programas específicos para su lectura. Suele aprovechar las posibilidades del hipertexto, de los enlaces y de la multimedia, y puede estar disponible en la red.

**E-mail:** correo electrónico. Sistema de comunicación que permite el intercambio de mensajes, archivos y cualquier otra información, entre usuarios conectados a una red de ordenadores Internet o Intranet. Solo es necesario un buzón y una dirección electrónica. Utiliza el protocolo de comunicación TCP/IP.

**Emotición:** símbolo gráfico que normalmente, si se mira de lado, representa un rostro humano en sus diversas expresiones, mediante el cual una persona puede mostrar su estado de ánimo en un medio “frío” como es el ordenador. Se construye por la combinación de varios signos de puntuación que se encuentran en el teclado. El más común es smiley : - ). Este símbolo nació de la utilización de los caracteres ASCII (American Standar Code for Information Interchange).

**Enlace o link:** conexión entre los nodos de un hipertexto.

**Tags:** también se conocen como “elementos” HTML y son identificadores del tipo de contenido que los rodean. Por ejemplo, para poner ítems en una lista se pone <li>Ítems de lista aquí </li> y por lo tanto, los tags son <li> y </li>

**Ontología:** vocabulario formalizado de un dominio del conocimiento y que comprende tanto los conceptos como las propiedades que los relacionan y las reglas que rigen el funcionamiento del dominio.

**RSS:** también llamada sindicación de contenidos: *rich site summary* (recientemente se ha empezado a denominar *really simple syndication*), es un formato para distribuir contenidos que permite mantenernos informados a través de Internet sin usar el navegador.

**Streaming:** medios por caudales. Streaming hace referencia a los archivos multimedia tales como video y audio. Los medios son entregados en “stream” (caudales) a partir del servidor de manera que no haya que esperar varios minutos o más para descargar los archivos multimedia.

**URL:** abreviación de *uniform resource locator*, es la dirección que aparece en el navegador; cuando alguien pregunta por la URL, se mira hacia la barra de dirección del navegador y ahí se encuentra. Cuando se quiere enlazar un elemento a otro, la URL es el enlace “destino”.

**WYSIWYG:** acrónimo de *what you see is what you get*; en términos de edición de páginas web, es un editor que se ve exactamente igual en la web. Piense en Microsoft Word, es un editor WYSIWYG; lo que usted hace en Word es lo que se verá tanto en la impresión como en la pantalla. Un editor WYSIWYG para la web hace lo mismo.

**W3C:** conocido como el World Wide Web Consortium, es el ente responsable de poner los estándares de la web.



## Finalidad de los blogs

¿No es más fácil dar fotocopias?

No, Morita. A ver, te explico: son variados los intereses por los cuales se crea el blog. Acá hay algunos de ellos.

### Para fines personales:

Bitácoras que crean las personas, llámense docentes, periodistas, deportistas, modelos, entre otras profesiones, con el fin de informar a sus seguidores de sus eventos, participaciones, y noticias en general que interesen a sus amigos o seguidores.



### Para fines corporativos:

Bitácoras que las empresas crean con el fin de informar diariamente a sus clientes sobre promociones, nuevos servicios, cambios repentinos en las mercancías y otro tipo de información que se esté causando diariamente.



### Para fines temáticos puntuales:

Hacen parte de este tipo de blogs los deportivos, los relacionados con la moda y tendencias del espectáculo, los de documentales y casos paranormales, entre otros que presentan información que es bien específica y de la cual solo se habla en el blog.



## Terminología relacionada con los blogs

Otros términos asociados a este fenómeno son los siguientes:

### Blogsfera

Hace referencia al mundo en el que la información se comparte a través de blogs.

### Fotolog

Blog en el que los *posts* son fotografías digitales.

### Blogger

Término utilizado para el usuario que escribe un blog.

### Microbloggin

Servicio de posteo de información en pequeñas porciones de texto como Twitter.

### Moblog

Blog actualizable vía móvil, normalmente una variante de *fotolog*.



### Blogroll

Colección de enlaces seleccionados que aparece en la mayoría de los blogs; generalmente apunta a otros blogs del agrado del autor

### Blogging

Acto de redactar o de escribir entradas en un blog.

## Ventajas del uso de los blogs

El uso de estos se ha masificado no solamente por la facilidad que presentan al compartir información. Veamos otras de las ventajas de este tipo de herramientas, lo cual los hace un medio de trabajo de muchos profesionales y estudiantes (como tú, niño o niña).

**TABLA 2. VENTAJAS DE LOS BLOGS POR CATEGORÍAS**



### Retroalimentación

Lo fácil de la contestación y de dar a conocer respuestas y comentarios hace que sea una herramienta apetecida por comunicadores por su excelencia.



### Personal

La comunicación del bloguero con los lectores se hace personal; se establece un *feeling* que permite lograr una comunicación afectiva.



### Viralidad

Por estar disponibles con sus contenidos en la web, la información publicada en ellos es sensible a ser divulgada de manera rápida, lo que causa el efecto de propagación o viralidad.



### Facilidad

La gestión del blog lo hace fácil de operar, de contestar y de postear información, puesto que la mayoría de los portales disponen de herramientas de edición conocidas por todos.



### Integración

Los portales de los blogs son compatibles con los buscadores más populares; esto permite encontrar palabras y contenidos publicados en ellos.



### Bajo costo

La publicación de este tipo de recursos es gratuita en la gran mayoría de los portales de blog, lo que los hace una herramienta accesible a todos.

Son estas ventajas las que impulsan la decisión de publicar nuestra producción docente y el diario quehacer, con el fin de dejar el registro para futuras experiencias, o simplemente como referencia.



**¿Tienes un blog?**  
Puedes postearlo en la descripción del video al final de esta parte 15, y que quede para la posteridad.



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Parte 16. Rastreadores GPS

¡Brillante, Niño!  
Esto es para poder  
pedir huesitos a  
domicilio.



Más o menos, Morita.  
Es más bien para  
poder ubicarnos y  
optimizar procesos.  
A ver te explico.



**Nube  
de  
palabras**



## Importancia de la ubicación en tiempos actuales

La tecnología ha cubierto casi todos los campos del saber con la finalidad de ofrecernos alternativas de solución y mejora en todos los procesos que realizamos. Por otra parte, está la importancia de maximizar los tiempos, optimizar las rutas de transporte, la eficiencia en la entrega de materiales y en el cumplimiento de tiempos y plazos, y es acá donde la tecnología nos da una mano en el sentido de permitir orientarnos y ubicar lugares, personas, rutas y otros de manera fácil y rápida.



**Entonces, ¿qué emplearás para enseñarme a las buenas?**

Escucha, Morita: a los administradores de empresas, marítimos y logísticos, **para enseñarles a las buenas** emplearé los dispositivos GPS para ubicar buques, aviones, empresas, optimizar rutas de envíos, con el fin de minimizar gastos en sus operaciones, y determinar las rutas de paquetes, envíos, contenedores, en general.

A los ingenieros de minas, agricultores y empresarios del agro, **para enseñarles a las buenas** utilizaré los dispositivos GPS con el fin de ubicar coordenadas de yacimientos de petróleo, fincas, cauces de los ríos, minas de carbón, rutas de gas natural y recursos que sean susceptibles de ser supervisados.

A los vendedores y gerentes de ventas, **para enseñarles a las buenas** emplearé técnicas de uso de mapas y rutas para que puedan optimizar sus rutas de despachos, entregas de mercancía y ahorro de recursos de transporte y fletes en general.

A los pilotos de aeronaves y controladores de vuelo, **para enseñarles a las buenas** utilizaré técnicas para ubicación de objetivos en las cartografías, coordenadas de accidentes naturales como montañas, depresiones, volcanes y demás elevaciones que puedan afectar la correcta operación en su profesión.

A los sociólogos, psicólogos y trabajadores sociales, **para enseñarles a las buenas** usaré los dispositivos GPS para ubicar personas, grupos étnicos, asentamientos de población, entre otros.

A los policías, militares y servicios de seguridad del Estado, **para enseñarles a las buenas** emplearé los dispositivos GPS con el propósito de establecer estrategias de navegación, rutas tácticas, ubicación en zonas boscosas, ubicación de naves en altamar, ubicación de puertos y aeropuertos para operaciones militares en general.

A los deportistas, atletas y entrenadores de alto rendimiento, **para enseñarles a las buenas** haré uso de los dispositivos GPS para ubicarse en deportes de senderismo, caminata ecológica y deportes de montaña, dado que estos están provistos de mapas topográficos y detalles de lagos y ríos.

En el aula de clases, a los estudiantes de bachillerato, **para enseñarles a las buenas** recurriré a las descripciones de latitud y longitud, trópicos, círculos polares y demás elementos relacionados, con el fin de que puedan ubicar objetos en cada uno de los países, esculturas, pirámides, ríos, monumentos y demás elementos, solamente ubicables a través de sus coordenadas de latitud y longitud.

Así mismo, en los vehículos observamos cada vez más el uso diario de estos dispositivos, dado que ya vienen instalados y configurados, pues informan de la ubicación y novedades que les ocurren a los vehículos, lo que facilita aún más el diario vivir.



**Ya entendí, Niño.  
O sea que usar mapas digitales no es usar la tecnología.  
La transformación implica una alfabetización tanto de  
estudiantes como de docentes.**

Así es, Morita. En la realización de actividades de aula que requieran salidas de campo (visita de asentamientos étnicos y comunidades en general) facilitan la participación con la comunidad a la cual visitan o intervienen, permitiéndole al estudiante la oportunidad de interactuar con conceptos de ciudadanía, comunidad, convivencia y hábitat.

Esto sigue ocurriendo con profesiones del campo de las humanidades y las ciencias sociales como la psicología, el trabajo social, la psicopedagogía y el derecho, en algunos casos, en lo relacionado con la conciliación y la resolución de conflictos.



¿Qué hubiera pasado si Hansel y Grethel hubieran tenido GPS?



Pues, ¡otra sería la historia Niño!

Y esta alfabetización, como tú decías, Morita, requiere que los docentes se actualicen en el uso de portales web y recursos, para que puedan ofrecer a sus estudiantes una información actualizada, con el fin de lograr soluciones a problemas cotidianos. Así mismo, el uso de aplicaciones móviles, que también se encuentran disponibles de manera comercial y gratuita, permite tener acceso a la información de manera oportuna.

Otro campo de acción del uso de los dispositivos GPS es el de la estadística, el cual facilita consolidar un banco de información para analizar desempeños, situaciones políticas, lo que hace posible tomar acciones en momentos determinados.

## Ventajas de este tipo de dispositivos

Las ventajas del uso de dispositivos GPS para fines académicos son las siguientes:

¡Más cerca que a 1 hueso de distancia!



Permiten una mayor precisión con bajo margen de fallos en la ubicación, que va a ser útil en el momento de establecer criterios de poblaciones y de objetivos. Esto también va a facilitar la correcta toma de decisiones si de rutas asignadas se tratara.

¿La señal entrará en mi perrera?



La señal emitida por estos dispositivos tiene una fuerza que posibilita ir a cualquier lugar sin contratiempos, lo cual la hace una herramienta poderosa y portable (autos, bosques, edificios, etc.).

¿Habrá cobertura en la noche?



Presenta cobertura mundial, lo cual para viajeros es excelente, pues pueden estar en contacto con las poblaciones en todo momento.

Es tan portable que me lo llevo a la camita. El control por supuesto



Debido a la masificación de los dispositivos, estos se encuentran a precios asequibles, lo cual los hace fáciles de obtener y de portar, dado que algunos pueden usarse a manera de manilla o brazalete.

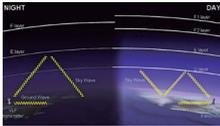
No sé si están de acuerdo conmigo, pero las generaciones que vienen incorporando los teléfonos y dispositivos con estas particularidades de uso de localizadores GPS prefieren hacer pedidos, compras de comida, tiquetes y reservar servicios mediante aplicaciones. Esto por el factor de rapidez y variedad en la oferta de productos, al tiempo que su uso se convierte en *moda*, algo bien determinante al tomar decisiones, según lo indican estudios publicados en el portal [www.dinero.com](http://www.dinero.com).

## Desventajas generales del uso de GPS

Pero, así como tienen ventajas, también implican desventajas, y se resumen en las siguientes: Inconvenientes provocados por la ionosfera. Los mensajes enviados por los medios de posicionamiento global pueden verse interferidos al atravesar la capa denominada ionosfera, lo cual provoca error en la medición de las distancias. Pero no es un error grande.



Afectación por el ruido. Las señales de los GPS son ondas de radio; estas pueden verse alteradas por el ruido que encuentren en el espectro electromagnético. Sin embargo, es un error corregible por algoritmos.



Errores denominados "multisenda". Este tipo de afectación se causa cuando la señal colisiona con edificios o estructuras de altura considerable o con elementos mecánicos. Esto puede ser evitado si la transmisión se hace a campo abierto.



Error de disponibilidad selectiva (*selective availability*). Este fue un error provocado intencionalmente para evitar que esta señal fuera empleada con fines bélicos. No obstante, ahora no se presenta, dados los fines comerciales del uso de los GPS.



Afectación por geometría y visibilidad de los satélites. Cuantos más transpondedores y satélites sean capaces de recibir y enviar señal, mejor será la comunicación.



Este problema estará resuelto cuando más transmisores y receptores estén en operación.

## Estos son los comentarios de algunos estudiantes



**Yineth Paola Vega Duran** Hace 9 meses  
Excelente información, me parece muy practica para nuestra carrera. Aclara todas las dudas acerca de este tema.  
RESPONDER 1   

**Andres Ochoa** Hace 9 meses  
excelente informacion muy util  
RESPONDER 1   

**Rafael Barros** Hace 9 meses  
que buena informacion, es muy util para la carrera que curso ya que muestra exactamente como son las cosas.  
RESPONDER 1   

**jose ortega** Hace 9 meses  
buena informacion en este canal todos los videos de servicio. saludos.  
RESPONDER 1   



Como complemento de este capítulo, te invito a verlo, desde tu celular, escaneando el siguiente código QR.



## Conclusión

Son variadas las conclusiones que puedo extraer de esta obra, y se podrían complementar con tu propia apreciación y experiencia; sin embargo, quisiera cerrar con una frase de mi Madrinovsky\* y es la siguiente:

“Todo en la vida me trae resultados positivos o negativos, de los cuales me quedo con lo que me sume; no con lo que me reste”

\* Rocío Calderón Casalins

## Referencias

Adell, J. (2011). Blog "CC-Conocity", año 2011. Consultado el 22/09/17.

Aguado, T. (2003). *Pedagogía Intercultural*. Madrid: McGraw Hill.

Aragón, G., Jiménez, G. y Maribel, Y. (2009). Diagnóstico de los estilos de aprendizaje en los estudiantes: Estrategia docente para elevar la calidad educativa. Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283121714002>. Consultado el 25/07/2017.

Brophy, J. y Alleman, J. (1991). Activities as instructional tools: a framework for analysis and evaluation. *Educational Researcher*, 20(4), 9-23. Consultado el 02/08/2017.

Barberá. E; Badia A.; Mominó J. M. (2001). La incógnita de la Educación a Distancia. Barcelona: ICE UB/Horsori, 2001. Recuperado de: <https://revistas.um.es/redu/article/view/11511/11091>

Caballero, A. (2010). *El juego: un recurso invaluable*. México: Fuentes. Consultado el 22/09/17.

Dávila, R. J. (1987). *El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica*. Mérida: Talleres Gráficos de la ULA. Consultado el 22/09/17.

Dunn y Dunn (1975). Modelo Dunn y Dunn. Los elementos de los estilos de aprendizaje. Consultado el 05/12/2021 Recuperado de [http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo\\_2/modulo\\_dunn\\_dunn.htm](http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/modulo_dunn_dunn.htm)

Domínguez, M. C. (2006). Investigación y formación del profesorado en una Sociedad intercultural. Madrid: Editorial Universitas.

Iconos libres para diversos usos. Selección por categorías. <https://www.flaticon.com/packs/education-1-13>

López, L., Correa, L. & Rojas-Bahamón, M. (2017). Representaciones sociales: formación y uso de tecnologías de información y comunicación. Profesores de educación básica secundaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 50, 256-276. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/823/1341>

Novak, J. D. (1993). "¿How do we learn our lesson? Taking students through the process". *The Science Teacher*, 60(3), 50-55 (ISSN 0036-8555). Consultado el 28/07/2017.

Maslow, A. (2003). *Teoría de la personalidad y sus competencias*. Stuttgart: Kröner, p. 453. ISBN 9783860475089. Consultado el 19/09/2017.

Medina, A., Dominguez M. C. & López, E. (2010). Tendiendo puentes hacia la interculturalidad: las nuevas escuelas y docentes. En Ramos, F (Coord). *Lancando Pontes para a Interculturalidade*. (pp.19-50). España: Junta de Andalucía-Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa, Grupo de Investigación. D.E.Di.C.A(Desarrollo Educativo de las Didácticas en la Comunidad Andaluza) .

Mejías, U. (2005). Re-approaching nearness: Online communication and its place in Praxis. *First Monday*, 10(3). <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1213/1133>. Consultado el 19/09/2017.

*Mundo GPS*, revista muy completa, mantenida por Deportes Barrabés. Tiene también tutoriales y documentos de divulgación. <http://www.mundogps.com/>. Consultado el 08/11/2017.

Perrenoud, P. (2008). Construir las competencias, ¿es darles la espalda a los saberes? *Red U. Revista de Docencia Universitaria*, número monográfico II: "Formación centrada en competencias (II)", p. 8. Consultado el 19/09/2017.

Piaget. (1945). *Expériences sur la construction projective de la ligne droite*. *Cath. Pédag. Exp. Psychol. Enfant*.

Revista Semana. (2021, October 4). La plataforma de comercio digital brasilera que ha sido catalogada como 'Visionaria' por segundo año consecutivo. Retrieved December 2, 2021, from <https://www.semana.com/economia/>

**AREANDINA**  
Fundación Universitaria del Área Andina