DIDÁCTICA 2



F.E.M
Editorial
Panamá 2020



Docente
Pintora
Escultora

Dra. Blanca Ríos

“Para que las Tecnologías de la Información y Comunicación desarrollen su potencial de transformación deben integrarse a la enseñanza para convertirse en instrumento capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender.”

Beltrán Llera

DIDACTICA II

F.E.M
Editorial
Panamá, 2020

ISBN 978- 9962- 13- 928- 7

Autora Dra. Blanca E. Ríos

© 2020 Editorial FEM., Bajo el auspicio de:

Fundación Espiritual Metafísica

NIT 1357abcd - Panamá.

Queda prohibida, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización previa de la titular, según Ley Convenio de Berna 1979.

Ilustración de portada: Escultura mural de Blanca Ríos

Dedicatoria

A los seres que amo…

Dios- Yo Soy

Yo amo
a los que motivan, guían, seducen,
hasta lograr grandes realizaciones.

Yo amo
a los seres de luz
que conjugan en el día a día
la calidad con la benevolencia.

Prefacio

Ahora bien, este libro ha sido diseñado como una contribución a la Didáctica en la dimensión de la Educación Superior on-line, al proporcionar información recopilada en un solo volumen para noveles docentes, del campo académico en la Escuela de Docencia Media Diversificada, que se supone debe formar competencias específicas digitales, durante la apropiación del conocimiento, sea en modalidad sincrónica o asincrónica.

En tal sentido, tiene la visión, ante los problemas actuales del entorno, como el derecho individual a educarse, para ser una persona formada en principios y valores, la emergencia medio ambiental, la crisis económica, entre otros, son situaciones para resolver por las generaciones venideras, de ahí, los jóvenes deben organizarse y tener un papel activo en la sociedad.

Por eso, la misión de la obra Didáctica II, incide en el desarrollo individual del participante que pertenece a un grupo académico, hacia la mejora social.

Conviene subrayar, que la obra conlleva una intencionalidad hacia el desarrollo de competencias mixtas como: la docente digital, intertextual, creatividad, pensamiento crítico-reflexivo, entre otras,

hacia la mejora en el proceso de enseñanza del aprendizaje integrador, en pericia, aptitud dinámica on-line, toma de decisiones digitales para intervenir en un asunto determinado.

Es así como, la competencia docente digital, al ser renovada en la apropiación del conocimiento de manera periódica, permite adaptarse a los nuevos contextos generados en la sociedad de la información y la comunicación digital.

Al respecto, amplia Cano (2005) "La competencia docente, debe adaptarse a los nuevos contextos, hay dos tipos de competencias: las básicas que involucran el desarrollo vital y las específicas que se derivan de un contexto profesional o académico."

Aunado a esto, se propone dos tipos de sistemas tutoriales el FlipSnack y la Infografía, ya que, permiten el desarrollo de competencias mixtas y específicas, igualmente, pone en circulación pensamientos, ideas, información, conocimientos; por lo que, implica trascender el paso mecánico del texto impreso, a formatos estructurados en la red, adaptándose a la lógica y posibilidades de representación e interacción tutor- participante.

En este contexto, los sistemas virtuales, en especial los tutoriales FlipSnack y la Infografía, permiten el desarrollo del dominio cognitivo que implican la integración, introspección, reflexión, auto motivación para la puesta en práctica de un complejo conjunto de habilidades en la

web, durante el uso crítico, adecuado en herramientas de la información, en coherencia con el programa de la asignatura, los contenidos, aplicada con actividades colaborativas, seleccionadas en un entorno personalizado para crear el aprendizaje integrador.

Es por ello, que amplia Cukierman (2007) "Los sistemas virtuales se centran en proveer una base de datos utilizada para procesar símbolos, realizar numerosas actividades, permite el desarrollo de la competencia docente digital, en función de la didáctica, ya que, reúne los recursos on-line y humanos en forma ordenada para alcanzar los objetivos propuestos".

Como se afirmará, en el desarrollo de la obra, los sistemas tutoriales FlipSnack y la Infografía, se traducen como estrategias activas del acto docente, entrelazadas en medios digitales, con múltiples lenguajes para lograr los objetivos didácticos, en formatos de archivos electrónicos.

Dado que, permiten la utilización de distintos documentos interactivos con información clasificada de audio, video, imágenes estáticas o dinámicas, animaciones o simulaciones, aportando un mayor grado de comprensión en conceptos y una adaptación a las características de los dominios: cognoscitivo, afectivo y psicomotor de cada participante mediante la flexibilidad, coherencia y creatividad, que los orienta hacia la meta a conseguir.

De manera que, el logro de lo propuesto en este volumen Didáctica II, en lo esencial, se ha dividido en cinco capítulos:

Capítulo N°1: Fines - objetivos de la Educación panameña en su contexto actual.

Capítulo N°1: Fines y objetivos de la educación panameña

Capítulo N°2: Planeamiento didáctico

Capítulo N°3: Estrategias del acto docente

Capitulo N°4: Métodos y técnicas de enseñanza

Capítulo N°5: Reflexión - Investigación- acción.

Como producto, en el ámbito de la Didáctica desde la dimensión estratégica del acto docente, se ha considerado, la mediación de los sistemas tutoriales: FlipSnack y la Infografía. Dado que, permiten el diseño de cursos virtuales, al evidenciar el desarrollo del aprendizaje integrador, también, combina las posibilidades de los recursos didácticos en la plataforma, con el saber, los objetivos que respondan el ¿para qué?, durante el desarrollo del proceso de enseñanza.

Por consiguiente, se facilita el desarrollo de la competencia docente digital, con visión, lo cual, es algo más que digitar y colocar documentos en formato web, por ello, es indispensable adaptar el planeamiento didáctico gestado por el docente- tutor con actividades proactivas, desde la selección en medios digitales para el proceso de

enseñanza hacia el aprendizaje integrador, en perspectiva hacia la dimensión de la Educación Superior on-line.

Por lo cual, es imprescindible la flexibilidad del planeamiento didáctico en coherencia a la realidad digital de los participantes, ya que, se aborda la formación desde un punto de vista sincrónico y asincrónico.

- Planeamiento didáctico sincrónico: está enfocado en la enseñanza tradicional presencial en el cual, las personas llevan un dialogo conjuntamente a una hora determinada, pueden realizar preguntas y repuestas, obtener información inmediata al establecer una comunicación en tiempo real y requiere de un espacio temporal, un lugar donde reunirse.
- Planeamiento didáctico asincrónico: lo realiza cada participante a su ritmo de aprendizaje, en tiempos que determine, es un contacto directo o presencial en modalidad virtual, ya que, permite un mayor análisis apoyándose en herramientas digitales, como plataformas, wasap de grupo, zoom, meet, celular, correos electrónicos, videos, grabaciones, lo cual, se produce un entramado de vínculos sociales.

En tal sentido, durante el proceso de enseñanza del aprendizaje integrador, se realizan dos actividades distintas y a la vez interrelacionadas, primero, se diseña el curso recogiendo información y tomando decisiones sobre el modo en que el curso habrá de ser

enseñado, segundo, se enfoca la intencionalidad en la competencia a desarrollar, sea la creatividad, intertextualidad o la docente digital, entre otras, en interacciones profesor- participante y contenidos a medida que se implementa el curso en la plataforma como medio de comunicación entre facilitador-tutor y los participantes, lo cual, abre la posibilidad de compartir información.

Por consiguiente, amplia Segura (2007) "Cabe la posibilidad, de que el sistema tutorial FlipSnack, provee la creatividad del estudiante, al mejorar la cooperación con espíritu emprendedor, es decir, enfrenta el desafío, de adquirir conocimientos por medios digitales, de ahí, reconoce que está despierto, potente, vive con alegría e ilusión, confianza, se reinventa al entender que nunca es tarde para aprender, empezar y reconectar con su grandeza."

De acuerdo con, el uso adecuado de los sistemas tutoriales FlipSnack y la Infografía, como modelo gestor para transformar la práctica docente, proveen la creación de ambientes óptimos al enriquecer la formación del participante y los saberes, en consecuencia, son determinantes durante la construcción–apropiación del conocimiento, por ende, el desarrollo y adquisición del aprendizaje integrador, cuando se le orienta, motiva al participante hacia el logro de objetivos esperados, donde el ciberespacio es el escenario personalizado de comunicación interactivo.

Índice

Portada……i

Editorial……ii

Ilustración de la portada……ii

Dedicatoria……...iii

Prefacio……iv

Índice……x

Capítulo 1

Fines y Objetivos de la Educación Panameña actual

Howard Gardner……...1

Metas- Visión……....3

Misión……3

Objetivos de la Educación Panameña……4

Características……...6

Principios de la Didáctica en la Educación Superior on-line…... ….....9

- Filosófico……..10
- Biológico……..11
- Psicológico……...12
- Sociológico……..13
- Del carácter sinéctico de la Didáctica……14
- Científico de la Didáctica……15
- Asequibilidad en la Didáctica……17

- Sistematización en la Didáctica……..……..18
- De la Didáctica Teórica y Aplicada on-line…….……20
- Activo de los participantes con guía tutorial……....22
- Apropiación del conocimiento……..…..24
- De las diferencias individuales…….……..….26
- Audiovisual on-line……...……....29
- De la coherencia entre lo concreto y lo abstracto……..33

Capítulo II

Planeamiento Didáctico

Benjamín Franklin……..37

Estructura de interacción del planeamiento sinéctico.……..38

Planeamiento didáctico sinéctico -sincrónico o asincrónico……..…39

Planificación sinéctica desde la Didáctica Aplicada…….…….43

Estructura del planeamiento sinéctico de la Didáctica..……44

- Diagnóstico de las necesidades…….……45
- Formulación de Objetivos Didácticos…….……..46
- Clasificación de los objetivos por su función…….…..50
- Selección del contenido…….…….51
- Organización de Estrategias…….……..55
- Selección de medios…….……..56
- Organización de las experiencias de aprendizaje……..…….58
- Evaluación…….……59

- Verificación del equilibrio y la secuencia didáctica…….62
- Modelo de Planeamiento en sistema tutoriales……..…66

Capítulo III

Estrategias del Acto Docente

Guy Kawasaki…….69

Sistemas virtuales en la Didáctica……70

Sistemas virtuales y el docente tutor……71

Sistemas virtuales y la toma de decisiones……..73

Sistemas multimediales como estrategia docente……75

Estrategia didáctica- FlipSnack y la Infografía……77

Infografía gestora de competencias…….82

Estrategias multimedial en la Educación Superior on-line……..86

Capitulo IV

Métodos y Técnicas de enseñanza

Albert Einstein…….91

Método docente……...……93

Método en la enseñanza según J. Dewey……96

Métodos en la enseñanza virtual……..97

- Por retro información dinámica……..…..…..99
- Por almacenamiento y dominio……99
- Filtro de información…….100
- Empoderamiento E-learning……..100

- Por enlaces……101
- Por estrategias de estudio……..101
- Por contenido pertinente……..….102
- Por criterio…….102
- Plataforma libre…….103
- Presentación por tópicos……103
- Por ontología de términos……..104
- Aprendizaje integrador autónomo…….104
- Por metas similares……..….104
- Competencia comunicativa……..……105

Técnicas para la enseñanza virtual……106

- Adaptive Hypermedia…….…..107
- Virtual E-learning…….…107
- E-learning enviponments……..108
- Infografía…….….108
- Items…….108
- Problema basado en E-learning……..……..109
- FlipSnack Adaptativo……..…….109
- Wiki…….109
- Blog……..……109
- Chat……..110

- Foro……..……110
- Cmaptool……..……111

Capítulo 5

Reflexión- investigación – acción

J. Dewey……..……...112

Laboratorio sinéctico didáctico…….……115

Taller- actividad PowerPoint…….……116

Reflexión- diseño…….……..120

Diseño investigación FlipSnack……123

- El contenido modalidad on-line…….130
- Asimilación del contenido…….130
- Profundidad del contenido…….131
- Sistematicidad del contenido…….132

Funciones de los medios y contenidos on-line……..133

- Función instructiva……...133
- Función motivadora…….…….133
- Función investigadora…….……..……133

Referencias…….……...134

Capítulo I

Fines - Objetivos de la Educación Panameña

"Cada ser humano, tiene una combinación única de inteligencia. Este es el desafío educativo fundamental: Estimular a cada alumno de manera personalizada"

Howard Gardner.

Se hace necesario, resaltar que las leyes educativas de nuestra historia reciente, se han ido desarrollando las concepciones de la educación al ritmo de la evolución de la estructura de involucración social. En cuanto a, la Constitución del dos (2) de enero de 1941, sobrevinieron las transformaciones jurídicas administrativas que permitieron la creación del Ministerio de Educación (MEDUCA), la cual introdujo el régimen en derechos sociales.

En este contexto, el servicio de la educación nacional se consideró un deber esencial del Estado, en tal sentido, la educación de los indígenas, como obligación imperativa. Debido a esto, se mantuvo el principio de la obligatoriedad, ante todo, con gratuidad en la educación primaria, la normal, vocacional y secundaria.

Por otro lado, la Carta Magna de 1941 ordenó legislar, en el sentido de facilitar a los panameños el acceso a todos los grados de la enseñanza, tomando como base la aptitud y la vocación.

De ahí, amplia Tapia (2001) “En 1941 el primer ministro de educación fue el Dr. José Pezet Arosemena”. En consecuencia, las bases legales e institucionales de este ministerio quedaron definidas con la expedición de las leyes 84 y 89 del (1) primero de julio de 1941. Igualmente, la Ley 89 de 1941 luego de la adopción de la Constitución

del 1 de marzo de 1946 fue sustituida por la Ley 47 del 24 de septiembre de 1946, la cual está vigente.

Metas:

En efecto, el pacto por una educación panameña con equidad y calidad plantea lo siguiente: El gobierno y la sociedad panameña se han comprometido en reiteradas ocasiones a impulsar cambios que aborden los desafíos que enfrenta la educación, cuyos resultados indican que poco es lo que se ha logrado para que Panamá ofrezca una educación inclusiva con pertinencia y equidad.

Visión:

En primer lugar, para el siglo XXI, MEDUCA contará con un sistema educativo de la más alta calidad y eficacia, debidamente institucionalizado, sostenible en el espacio y ampliamente apoyado por la sociedad. Se trata, de construir un modelo de educación democrática, de calidad, capaz de formar a todas las personas, de todas las regiones y condición social del país, para que adquieran los conocimientos, actitudes y destrezas, que les permitan vivir y participar activamente en la sociedad panameña.

Misión:

Ante todo, se espera convertir la educación en el instrumento fundamental del desarrollo humano, de la prosperidad, con equidad de oportunidades, movilidad social para impulsar el desarrollo sostenible

en el marco de la producción económica y social de la República de Panamá.

Por esa razón, a MEDUCA le corresponde conducir la política educativa del país a partir de un proceso de modernización que permita garantizar la articulación del sistema educativo, así, como alcanzar niveles crecientes de calidad y equidad con el propósito de propulsar el desarrollo de competencias cognitivas generales y específicas, armónicas e integrales del educando – participante, para la apropiación del principio aprender a convivir dentro de la sociedad en los aspectos físico, intelectual, moral, estético y cívico.

Objetivos de la Educación Panameña

Actualmente, los objetivos son la meta del modelo didáctico que la sociedad exige al proceso educativo, en propósitos que se van conformando en el modelo de sentir, ser, pensar, hacer y convivir.

Aunado a esto, establece que la metodología de la enseñanza de formación profesional integrará los aspectos científicos, tecnológicos y organizativos que en cada caso correspondan para que el alumnado adquiera una visión global de los procesos educativos propios de la actividad profesional.

Por tanto, amplia MEDUCA (1995) “La educación general tiende a facilitar el desarrollo integral de los miembros de la sociedad

en constante cambio. Específicamente, aspira a desarrollar los siguientes objetivos:

- Favorecer la adquisición de conocimientos, el desarrollo de hábitos, habilidades, actitudes que contribuyan al desarrollo del organismo, a la conservación de la salud física, mental, a la seguridad individual y social.
- Alcanzar un dominio satisfactorio de la lengua española como: hablar, leer, escribir, escuchar, como medio de formular eficazmente el pensamiento propio, comprender el de los demás y de iniciarse en la apreciación de los valores de la cultura universal.
- Lograr un dominio satisfactorio de las matemáticas, resolver problemas, en la medida que se requiere en las necesidades ordinarias, para la comprensión de las relaciones y aspectos cuantitativos del mundo físico y social.
- Valorar las tradiciones locales, nacionales, la estructura, funcionamiento de la sociedad, los deberes – derechos sociales y cívicos, así como la solidaridad, interdependencia de los grupos sociales.
- Contribuir a la formación moral, del carácter, fomentando la apreciación del valor, dignidad del trabajo en puntualidad, cortesía,

perseverancia, responsabilidad, integridad que permiten dar una dirección responsable a la propia vida.”

En tal sentido, la función de los objetivos del proceso educativo, es orientar y facilitar las funciones generales y específicas del acto docente -facilitador- tutor, asimismo, del estudiante participante, para precisar el sistema de conocimientos y gestar la estructura logística, igualmente, actividades en coherencia lógica con los contenidos establecidos en los programas disciplinares.

En consecuencia, ello influye en alguna medida la coherencia lógica que se seguirá en el desarrollo del proceso, el método de enseñanza adecuado, el cual, determinará las competencias por adquirir y reflejará el modo en que aprenderá el estudiante- participante en su manera de pensar – actuar, para propiciar el desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor, por consiguiente, durante la asimilación, acomodación, aplicación, hacia la apropiación de los objetivos para dar respuestas de tipo adaptativo, personal, social y emocional.

Características:

Por otro lado, las relaciones que la sociedad establece con MEDUCA, se infiere que los objetivos se constituyen en rector del proceso educativo, determinando el contenido, las actividades y

precisando los métodos, medios, creación y organización de la enseñanza.

De ahí, que los objetivos se concretan en los siguientes momentos:

- Cuando los encargados de la enseñanza se hacen conscientes de la intencionalidad, del propósito por alcanzar.
- Cuando determinan la competencia a desarrollar en coherencia lógica con el contenido, actividades, el plan de estudios, el programa, el texto, la organización de la asignatura y los medios didácticos.
- Cuando se desarrolla el proceso educativo, el docente- tutor planifica la clase en función de los conocimientos previos que posee el estudiante- participante hacia el logro de lo propuesto.
- Cuando el estudiante- participante desarrolla las actividades y lo subjetivo adquiere un carácter objetivo, al transformarse en un aprendizaje integrador hacia la apropiación del conocimiento.

En efecto, los objetivos educativos bien establecidos, constituyen un enfoque importante hacia la motivación del aprendizaje integrador, ya que, proporcionan retroinformación para el desarrollo de competencias específicas dentro de una concepción constructivista-social, que postula: el aprendizaje integrador no es el producto de una acción pasiva de concepciones exteriores, sino, el resultado de actividades colaborativas que tiene lugar en los entornos virtuales.

Es por ello, que la sociedad del siglo XXI la Educación Superior virtual, está en un reajuste de sus enfoques, se exige profesionales capaces en desenvolverse desde diferentes contextos cambiantes al resolver problemas de manera reflexiva y planificada.

Aunado a esto, las características de los objetivos de la educación panameña en coherencia a las respuestas hacia la sociedad, serán sin duda desiguales en el territorio de gestión desde las distintas administraciones educativas del país, al ritmo que se exige en la aplicación didáctica de los sistemas tutoriales de las nuevas enseñanzas.

Dada la situación, con todas las conceptualizaciones en los argumentos en descargo prospectivo, consiste en aportar en esta edición de la Didáctica II, los sistemas multilaterales FlipSnack y la Infografía, se complementan con el crecimiento de la enseñanza virtual sobre lo que representa el enfoque de la educación por competencias e inclusión en medios digitales de la Web hacia el desarrollo de competencias específicas digitales, didácticas y disciplinares, por ende, generar ambientes propicios para el aprendizaje integrador.

Al mismo tiempo, dentro de un marco de referencia para el control de la calidad de la enseñanza, con elementos estructurales hacia las actividades docente y participante, de hecho, para ser eficaces deben ir de forma paralela en la misma dirección del significado entre fines y

objetivos de enseñanza que da sentido al acto docente, por tanto, deben estar sujetos a los siguientes principios.

Principios de la Educación Superior en el ámbito de la Didáctica

Actualmente, el carácter propio de la Educación Superior en el ámbito de la Didáctica, proviene de la complejidad objetual que nace de la diversidad de la acción docente que es duradera, territorial, en diversidad cultural y formativa desde, los ejes que determinan lo axiológico, personal, integral, gnoseológico, espiritual, creativo, atendiendo a condiciones de espacio, tiempo, género y diferencias específicas.

En tal sentido, los principios constituyen guías hacia la preparación de las clases, materiales, recursos coherentes con los contenidos en las actividades colaborativas a desarrollar en diferentes instancias educativas planificadas, controladas para actuar adecuadamente, aplica diferentes principios como eje vertebral, por ende, representa el sentido real de la educación.

En consecuencia, la planificación y secuencia didáctica mediada con los tutoriales FlipSnack y la Infografía, supone saberes y destrezas susceptibles de ser significativas en el contexto de una gestión educativa como estructuración del proceso de enseñanza- aprendizaje,

en el marco de la organización, métodos en coherencia con los objetivos como fundamento, se sintetizan en los siguientes principios:

Principio Filosófico

Actualmente, la filosofía de la Didáctica tiene como tarea propia posibilitar una respuesta al proceso educativo lo cual, ahí está su especificidad en relación con las ciencias de la educación. Ella asume al respecto, una doble función de interrogación y de integración. De la misma manera, se la puede considerar una epistemología de las ciencias de la educación.

En este contexto, la filosofía en la Didáctica cuestiona cada ciencia sobre el estatus y alcance de sus afirmaciones desde la objetividad aparente de los enunciados y nociones.

En tal sentido, sucede que las ciencias plantean sus finalidades como objetos observables y mensurables, si bien lo son en ciertos aspectos, al mismo tiempo, sin preguntarse por qué son finalidades, o por qué deben ser alcanzados.

Conviene subrayar, la tarea de la filosofía en la Didáctica es de preguntarse sobre las finalidades del proceso educativo, ya que, su campo es el cuándo, cómo, por qué y mediado con qué, de la misma manera, explora la estructura de la planificación de la educación, su esencia, valores, fines del proceso de enseñanza hacia la dimensión objetiva.

Principio Biológico

Cabe destacar, que la Biología es una ciencia que se ha caracterizado por su gran avance, desde su inicio el hombre tuvo la necesidad de clasificar y separar a los seres vivos desde su entorno para poder estudiar su funcionamiento, conducta y desarrollo, lo cual, fue surgiendo la ciencia y la planificación de las ramas de la biología.

Debido a esto, la Didáctica ha dado grandes aportaciones a la Biología que son fundamentales para describir el campo de trabajo la enseñanza, en fundamentos teóricos e indicaciones metodológicas indispensable para la enseñanza universitaria basada en la investigación.

De ahí, ha surgido la tecnología para explicar hechos reales de las aportaciones intuitivas, desde Hipócrates, Aristóteles y Galeno, ante todo, dejaron gran interés por saber lo que pasaba con los seres vivos, contribuyendo sus enfoques a la educación en modalidad on-line, ya que, desde sus orígenes se han empleado medios digitales para proveer experiencias de formación disciplinaria asistidas por plataformas de software libre, que ofrecen recursos de comunicación e información, como foros, chats, mensajería instantánea, también, medios para administrar la actividad del participante, como asignaciones, talleres, actividades colaborativas e individuales, lo cual, se puede aplicar una evaluación personalizada.

Principio Psicológico

De igual manera, los principios psicológicos en el ámbito educativo, aporta al acto docente los elementos teóricos necesarios para el desarrollo del proceso de formación armónico del participante. Por tanto, su función es ayudar a precisar los fines de la educación y mostrar las vías posibles a utilizar.

Al mismo tiempo, para los principios psicológicos, amplia Montserrat "Los principios psicológicos de la educación, gira en torno a la intervención en todos los procesos psicológicos que afectan el aprendizaje, de los que se derivan de este, teniendo las competencias para diagnosticar, intervenir, fomentar los procesos psicológicos a fin de potenciar la adquisición del conocimiento en el alumnado."

https://www.unir.net/salud/revista/para-que-sirve-la-psicologia-de-la-educacion/

Por consiguiente, analiza los procesos de aprendizaje y desarrollo para diagnosticar y prevenir posibles dificultades de adaptación y discapacidades funcionales, psíquicas y sociales.

Por ende, los principios psicológicos en la Didáctica, se ocupan de dos grandes contenidos: como primera instancia, de los procesos de cambio que se producen en las personas estando en un medio educativo y los factores de las actividades, asignaciones, tareas, proyectos, entre otros, que se relacionan directamente con los procesos de cambio

conductuales, de los que se ocupa la psicología, los cuales explican características y resultados.

Es decir, estos factores pueden ser intrapersonales-nivel del desarrollo cognitivo, madurez emocional, capacidades intelectuales o factores externos al estudiante- participante, características del profesor, facilitador, tutor y su función mediática materiales, recursos, medios didácticos que apoyan la Didáctica en metodologías de enseñanza, los cuales responden a una orientación psicológica en la actualidad.

Principio Sociológico

Aunado a esto, el principio sociológico proviene de la palabra griega, θεωρειν observar y del prefijo latino socius -socio que significa compañero, asociado y del sufijo logia, del término del griego antiguo, λόγος -logos, cuyo significado es discurso, palabra, se le asocia al significado de acción de observar el mundo, en tal sentido, explicar los hechos que favorecen el aprendizaje integrador, las actividades colaborativas, los problemas de conducta, la violencia en el campo académico, el desinterés por aprender, la deserción y discriminación.

En la actualidad, se designa el principio sociológico, a un sistema de relaciones entre docente -tutor y el estudiante- participante, dentro de un contexto de categorías que determinan la estructura de involucración y funcionamiento del proceso de enseñanza en una

construcción intelectual que tiende a vincular el mayor número de leyes particulares en un conjunto coherente presidido por un principio explicativo.

También, se potencia la variable del uso adecuado de los medios digitales para desarrollar programas disciplinares en modalidad virtual donde el rol del facilitador es gestionar ambientes idóneos hacia el desarrollo del aprendizaje integrador y la apropiación del conocimiento.

Principio del carácter sinéctico de la Didáctica

En efecto, el principio del carácter sinéctico de la Didáctica expresa la creatividad de la unidad en la instrucción y la formación adecuada, por tanto, es imprescindible conocer acerca de sus principios y teorías.

Igualmente, para aprender a enseñar amplia Comenio (1630) en su obra Didáctica Magna, define Didáctica como "Artificio universal para enseñar todas las cosas a todos con rapidez, alegría y eficacia. Conforme se relacionan las cosas unas con otras, así se debe enseñar."

Por consiguiente, se estructura el desarrollo de contenidos en base a los conocimientos previos que posee el estudiante- participante y vincularlo con el desarrollo de la sociedad, sus demandas y necesidades. Por lo que, se crea una Didáctica como ciencia de la educación con principios, métodos, técnicas y recursos para la enseñanza.

Esto quiere decir, que se instruye y forma a la vez, ambos constituyen factores importantes para la formación del carácter y personalidad del participante, cuya característica es la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias, habilidades, destrezas, aunado, al proceso educativo que va dirigido a la formación de la personalidad en su conjunto.

Por tanto, cada uno de estos aspectos tiene su forma Didáctica adecuada de planificar, organizar y luego mediar su aplicación.

Principio científico de la Didáctica

En este contexto, la base fundamental del aprendizaje integrador radica en la perspectiva de lo que ocurre alrededor del entorno, ya que, nada puede ser explicado ni interpretado de forma aislada o inconexa, al mismo tiempo, se expresa la necesidad en la selección de contenidos científicos desde la adopción del método procedimental de trabajo independiente, técnicas personalizadas, estrategias que incluya resultados del desarrollo de la ciencia y la tecnología que incide en los espacios de la enseñanza virtual .

Por otro lado, el principio científico de la Didáctica en su esencia conlleva diferentes aspectos como la causalidad e identidad, interdependencia, modalidad, intencionalidad, temporalidad, actividad y especialidad hacia la mejora, al resolver problemas de estudio, con

objetivos a cumplir en el campo de acción académico y la posibilidad de elaborar hipótesis que sean verificables.

Debido a esto, amplia Blázquez (2009) “Con frecuencia se escucha que se aprende durante la vida y también que cada uno tiene su forma particular de aprender; la tecnología en red permite la obtención de información, relaciones personales e interacción y movilidad, ingredientes para aprender.”

En todo caso, el principio científico de la Didáctica, al guiar, orientar, la participación hacia un objetivo, esta acción va enlazada con la auto motivación del participante, encontrando en este accionar el estilo para alcanzarlo. Por esa razón, el participante le otorga un valor, si tiene claro la dirección de aprender individual, donde el aprendizaje va desde su aplicación futura e inmediata a situaciones reales, dando lugar al aprendizaje integrador individual.

Hoy día, el rápido desarrollo de los sistemas virtuales, en especial los tutoriales FlipSnack y la Infografía, como estrategias didácticas en la Educación Superior on-line, han aportado nuevas condiciones para el proceso de enseñanza -aprendizaje, asimismo, ha contribuido al desarrollo de competencias específicas digitales, intertextuales, didácticas, disciplinarias, entre otros, en el facilitador y participante, contribuyendo a una educación de mejor calidad con pertinencia a las necesidades de la sociedad.

Principio de asequibilidad en la didáctica

Actualmente, este principio consiste en presentar situaciones complejas para superarlas, mediadas con la gestión del docente tutor al relacionar el desarrollo del aprendizaje integrador con los mecanismos cognitivos del estudiante- participante, ante nuevas operaciones mentales en procedimientos y razonamientos.

De igual manera, se destaca la habilidad del docente, facilitador-tutor, para relacionar los nuevos conocimientos con los mecanismos de asimilación y acomodación de la forma de actuar del participante, ya que, guarda especial relación con la sistematicidad que se dé a la impartición de los contenidos.

De esa manera, las características de este principio son:

- Gestar la motivación en la auto preparación del docente en la asignatura.
- Diagnosticar nivel de conocimiento, habilidades, competencias de los participantes para impulsarlos a otro nivel superior.
- Vincular la lógica interna de la asignatura con el perfil deseado.
- Valorar la información de contenidos en relación con las condiciones de madurez cognitiva de cada participante.
- Contribuir al desarrollo de la competencia del pensamiento crítico en los participantes, mediante la estructuración de la asignatura.

Por ello, a dar situaciones de dificultades a los estudiantes-participantes, la apropiación del conocimiento exige poner en juego el aprendizaje integrador con nuevos procedimientos intelectuales de razonamiento mediado con tutoriales como FlipSnack y la Infografía para saber cómo, cuándo usarlas al tener clara la justificación de su uso, por tanto, es una tarea gestada en la planeación, el diseño y la intervención como recursos didácticos que facilitan la gestión del aprendizaje integrador, una vez empleados con pertinencia al propiciar el desarrollo de diferentes tipos de competencias específicas, digitales, didácticas disciplinares, intertextuales y comunicativas – sociales.

Principio de sistematización en la Didáctica

Otra tarea prioritaria, de la Didáctica es la sistematización como proceso organizativo, desde el sistema de conocimientos relacionado con la cultura de la humanidad, clasificada según los conceptos, principios, normas, que contribuyen al desarrollo de competencias y prácticas como estrategias que permite articular los aspectos del proceso educativo hacia el logro del aprendizaje integrador, por ende, es un modelo de pensamientos y sentimientos, que contribuye en la formación del participante como persona de bien en su entorno inmediato.

Al respecto, enfatiza Cebreiro (2007) “Los sistemas virtuales giran en torno a cuatro medios: la informática, microelectrónica,

multimedia y telecomunicaciones, de manera inter conexionada lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas en el sistema educativo".

De esa manera, la introducción y difusión de los tutoriales FlipSnack y la Infografía como multimediales virtuales didácticos, implica un salto cuántico, es posible que pueda lograrse una relación armónica entre la equidad y la pertinencia en el proceso educativo.

En tal sentido, su esencia se aplica en la planeación y secuencia didáctica en coherencia lógica para que los participantes desarrollen la competencia intertextual a través del aprendizaje integrador en la dimensión cognitiva de análisis, síntesis, generalización, asimilación, aplicación, abstracción y deducción.

En efecto, el principio de sistematización de la Didáctica, sobresalen los siguientes aspectos:

- Planificar la actividad Didáctica tomando en cuenta los elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje de manera coherente, en globalización de los conocimientos así como su contextualización a partir de la realidad que rodea al participante.
- Gestar el desarrollo de diferentes competencias mixtas, desde la intertextual- digital, teniendo en cuenta los procesos lógicos.

Por lo cual, amplia Núñez (2007) "El principio de sistematización de la Didáctica permite el desarrollo de la competencia intertextual

digital y está siendo considerada por la Educación Superior para tornar compleja y completa la red de relaciones conceptuales y semánticas de los contenidos."

En consecuencia, se produce la noción de alfabetización digital, que supone, cambios en los modos de hacer y de pensar mediados con estructuras de tutoriales, hipervínculos, evolucionando los procesos cognitivos implicados en la interpretación de la información.

Por ende, el principio de sistematización en la Didáctica con los tutoriales FlipSnack y la Infografía, su esencia es una actividad sistemática, sin improvisación, ya que, responde a una planificación.

Dado que, permite identificar objetivos, actividades, estrategias a seguir contempladas en el programa de la asignatura, que recoge los contenidos por bloques y temas, así como diferentes tipos de actividades individuales o actividades colaborativas grupales, mediados con recursos necesarios para alcanzar esos objetivos establecidos, de ahí, los participantes desarrollen los procesos cognitivos enfocados en las habilidades y destrezas preestablecidas en el plan de estudios.

Principio de la Didáctica teórica y aplicada on-line

En esta línea de pensamiento, el principio de la Didáctica teórica y aplicada on-line, constituye una de las exigencias de los principios anteriores descritos, ya que, los participantes pueden utilizar los

conocimientos previos adquiridos, para resolver situaciones, igualmente, aumenta en ellos el valor de lo aprendido, asimismo, el valor de la teoría con la práctica.

Al respecto, amplia Prendes (2006) “La sociedad de la información, es importante reflexionar sobre los métodos digitales ayudan a mejorar la educación y cómo la educación enfrenta el desarrollo de la tecnología”.

Esto quiere decir, que el principio de la Didáctica teórica y aplicada en sistemas digitales, puede ser utilizado con diferentes métodos para el propósito del estudio individual, actividades con objetivos claros, mediados con recursos multimedial con su característica interactiva hacia el logro del programa.

De acuerdo con, la base del principio de la Didáctica teórica y aplicada subyace la teoría del conocimiento y la práctica hacia el desarrollo de la competencia intertextual, por ello, la organización del conocimiento es en sí misma, tan importante como la apropiación del conocimiento, por ende, el proceso de razonamiento está en alcanzar el nivel de efectividad y esto se logra en la creación de ambientes interactivos de aprendizajes.

Por consiguiente, el uso de los tutoriales FlipSnack y la Infografía, permite una práctica docente actualizada con dominios disciplinar, experiencia profesional con visión de una didáctica digital.

Principio activo de los participantes con guía tutorial

Conviene subrayar, que el principio activo de los participantes subyace en organiza de contenidos específicos disciplinares hacia el desarrollo de competencias básicas y específicas, desde la comprensión profunda de conceptos de manera gradual, para utilizar información con actitud apropiada como: tomar decisiones, aplicar lo aprendido, auto evaluar su trabajo y el de los demás, reconocer equivocaciones, trabajar en grupo y resolver problemas.

Por tanto, establece Huapaya (2002) "El sistema tutorial FlipSnack posee características inherentes como interconexión con el hardware e interactividad en la construcción de mensajes, instantaneidad con espacio- tiempo, linealidad como hipertexto, diversidad en la variedad y calidad en la digitalización, que permite un desarrollo apropiado del proceso de enseñar y aprender."

En otras palabras, el principio activo consciente de los participantes con guía tutorial como el Flipsnack y la Infografía, permiten ser utilizados, para que el participante reconstruya sus propios conceptos, desarrolle competencias intertextuales- digitales y procedimentales, ya que, le facilita y flexibiliza las capacidades y actitudes, por tanto, el principio activo de los participantes con guía

tutorial flipsnack cambia patrones de acceso al conocimiento, transporta una visión creativa.

En consecuencia, amplia De Sousa (2005) “El principio activo con guía tutorial tiene como característica la interactividad que le permite al participante que desarrolle habilidades profundas de manera personalizada, en este proceso es el protagonista que revisa, analiza, relaciona información para desarrollar competencias específicas con relación a los propósitos educativos.”

De la misma manera, el principio activo de los participantes con guía de los sistemas tutoriales FlipSnack y la Infografía, permite la construcción de sus propias interpretaciones de la información y elaborar inferencias, es decir, diseña esquemas tentativos que son continuamente contrastados con la realidad, reconstruyendo el conocimiento en sus propias auto teorías, realiza ciencia creativa de forma inmediata por sí solo, al desarrollar actividades, fomentar experiencias que las considera suyas, por tanto, trabaja en algo en lo cual cree.

De ahí, construye un entendimiento de su aprendizaje, sabe cómo monitorear y regular el estilo de su aprendizaje. Por ende, se agrega la dimensión de reconstrucción del conocimiento.

Dado que, es responsabilidad del proceso educativo, aplicar el principio activo de los participantes con el uso adecuado del sistema

tutorial flipsnack, para evolucionar a niveles de pertinencia hacia el logro de una educación en calidad.

Ahora bien, los sistemas tutoriales multimedial como el FlipSnack y la Infografía, proporcionan una gama de posibilidades para la formación del participante, lo importante es que el campo educativo donde se desarrolla determine, cuándo, cómo y dónde se debe adecuar su uso como elemento potenciador de la enseñanza.

Principio de apropiación del conocimiento

Antes que nada, la sociedad de la información y la comunicación, demanda a la Educación Superior, una formación a los participantes adultos, que sea capaz de cubrir las necesidades sociales, mediante la adaptación de los sistemas virtuales hacia los requerimientos del proceso educativo.

Así como, la necesidad de renovar los recursos didácticos en variedad como el FlipSnack y la Infografía, entre otros, para establecer la distinción entre informarse y la apropiación del conocimiento con una enseñanza personalizada.

Igualmente, amplia Prendes (2006) “La sociedad de la información, cuyos motores son el aprendizaje y el conocimiento, es importante reflexionar sobre cómo los sistemas tutoriales ayudan a mejorar la enseñanza.”

Esto quiere decir, que los sistemas tutoriales multimedial FlipSnack y la Infografía, pueden ser utilizados con diferentes métodos didácticos para el propósito del proceso de enseñanza.

Por tanto, el participante trabaja por sí mismo, no se le impone restricciones, se le puede proporcionar los contenidos para el estudio autodirigido, actividades con objetivos claros, con su característica interactiva hacia el logro del programa conforme, al cual, se asignarán las diferentes materias académicas con libertad de cambiar un objetivo por otro, es un aprendizaje determinado por el participante.

Por consiguiente, amplia Self (1995) "La organización del conocimiento es en sí misma, tan importante como el conocimiento, por ende, el proceso de razonamiento en el sistema tutorial está en lograr el nivel de efectividad y esto se logra con la creación de ambientes interactivos de aprendizajes."

Bajo este contexto, lo relevante de los sistemas tutoriales FlipSnack y la Infografía, es la adaptabilidad al proceso de apropiación del conocimiento, es un multimedial apropiado para resolver problemas en sistemas de enseñanza del aprendizaje integrador, por la capacidad en compartir información de cualquier tipo, convierte ficheros de pdf en Flipbook, entre otros, ya que, se gesta la reflexión sobre los resultados que consigue el participante en la solución específica de una actividad por la forma en diseñar y cambiar de formatos, entre otros.

De la misma manera, permite aplicar el principio de solidez - asimilación en la apropiación del conocimiento en el marco de los dominios: cognitivo, psicomotor y afectivo, al mismo tiempo, están centrados en los procesos internos del participante, por lo que, se debe emplear metodologías proactivas, para formar competencias, autónomas, creativas, criticas, resolución de problemas, toma de decisiones y ser capaz de auto gobernarse.

Aunado a esto, facilita al docente- tutor, guiar el proceso de enseñanza hacia la asimilación – consolidación del aprendizaje integrador, como elemento que está presente en las funciones de la Didáctica, hacia la apropiación del conocimiento en ejercitación, aplicación y evaluación.

Ahora bien, el principio de solidez - asimilación y la cantidad en la apropiación del conocimiento que se conserva después de un determinado tiempo, se encuentra en relación inversamente proporcional al volumen del material, por ende, es importante dosificar el contenido durante el proceso del aprendizaje integrador.

Principio de las diferencias individuales

En este contexto, las diferencias individuales en el ámbito de la didáctica, su esencia está en enseñar y guiar desde, la comprensión ya que, en que cada persona es singular, lo que permite la oportunidad de ser el diseñador, arquitecto, de su propia vida.

Por consiguiente, la atención a las diferencias individuales debe concebirse dentro de la clase y fuera de ella. Asimismo, las actividades deben gestarse con cierto grado de dificultad, teniendo en cuenta las necesidades y posibilidades de cada participante al revisarlas, el carácter diferenciador radica, en la selección al responder la asignación.

En consecuencia, las actividades colaborativas por realizar en pequeños grupos, es imprescindible la organización, balance y equilibrio entre sus integrantes, ya que, el tacto didáctico resulta de vital importancia para la motivación hacia la enseñanza, en el marco del estudio desde las preguntas de dificultad con respuestas específicas.

Al respecto, amplia Cabero (2007) “En una sociedad globalizada, el elemento básico del desarrollo y potenciación gira en torno en que cada ser humano es distinto y único donde se exige que la enseñanza este apoyada con los sistemas virtuales-tutoriales, por lo que, debe dotarse el docente tutor en capacidades para discernir de la información útil de la que no lo es.” En otras palabras, la consideración a las diferencias individuales, es una necesidad teórico- práctica de la Didáctica durante el análisis de las relaciones influyentes que intervienen en mayor o menor grado en la praxis del proceso de enseñanza hacia el aprendizaje integrador.

Por otro lado, el principio de las diferencias individuales tiene su fundamento en la regularidad interna entre la colectividad y la

individualidad, el participante aprende con características propias, en los procesos psíquicos como la percepción, observación, la memoria, en un medio ambiente diferente al que impera actualmente.

Lo cual, es un medio de construcción, por lo que, se amplían conceptos, habilidades cognitivas, el conocimiento se construye, dentro de un entorno personalizado, donde el aprendizaje integrador se considera como un proceso de reconstrucción y no de transmisión de conocimientos. Por tanto, la importancia educativa de las diferencias individuales, radica en formar hacia la comprensión de que cada persona es distinta y singular para aprender y construir conocimiento.

En esta línea, el participante es constructor de sus propias estructuras mentales, el rol del docente tutor es de facilitador, guía, ya que, el participante construye proactivamente conceptos inteligibles, al adquirir conocimientos en un contexto de utilización y entendimiento inmediato.

De la misma manera, en este proceso también es importante enseñar a los participantes a conocer su propio proceso cognitivo, concebir sus propias estrategias y estilos de aprendizaje sobre la base de sus necesidades, lo cual, contribuye a la auto regulación del aprendizaje integrador y a la independencia cognoscitiva.

Principio audiovisual on-line

En tal sentido, los contenidos mediados con audiovisuales digitales on-line, ofrece la posibilidad de gestar el auto aprendizaje integrador, hacia el interés en desarrollar laboratorios- talleres de los contenidos procedimentales, conceptuales y actitudinales.

No obstante, enfatiza León (2006) que publicó en la revista Apertura el artículo: Educación a distancia con herramientas virtuales, estableció; "Los medios audiovisuales, enriquece el pensamiento crítico, permite el aprendizaje visual, conecta ideas, organiza, agrupa la información, conceptos de manera profunda y fácil, refuerza la comprensión, el estudiante es capaz de reproducir con sus propias palabras aquello que ha aprendido, hace suya la información nueva y la conecta con la que ya conoce mediante, el video educativo."

Aunado a esto, el principio audiovisual- digital on-line, su esencia es permitir la conexión simultánea en la persona, creando la ilusión del entorno observado, por tanto, ofrece el intercambio de conceptos, procedimientos, gráficos, imágenes, transmisión de archivos para reforzar la enseñanza.

Como resultado, el principio audiovisual digital on-line, crea un ambiente de enseñanza aprendizaje activo, donde los involucrados sienten que tienen una influencia real sobre estándares de calidad dentro

de sus áreas de responsabilidad, utilizando la plataforma para ampliar el alcance de su aprendizaje

Por otra parte, el componente participante, centra el proceso de auto aprendizaje, autonomía, dado que, examina su propio ritmo e interés, recopila, registra, analiza datos, formula y contrasta interrogantes, al reflexionar sobre lo que ha aprendido, visto que, construye su propio significado, por ende, esto genera una estructura de involucración para alcanzar metas con sentido de compromiso, para la toma de decisiones en su ámbito de acciones y tareas.

Asimismo, amplía Kaufman (2008) "La UNESCO, quiere hacer más fuerte a las personas mediante la alfabetización mediática, para promover la igualdad de acceso a la información y añadir valor a la sociedad basada en el conocimiento."

En consecuencia, el participante tiene la necesidad de generar una autoconciencia crítica sobre las aptitudes, capacidades y destrezas, que desarrolla con el ordenador, en los medios virtuales.

También, permite realizar actividades de aprendizaje integrador, tan pronto como, logra el conocimiento específico, en diferentes técnicas sea de proyectos, investigación, creatividad, dando como resultado, el aprendizaje integrador.

Del mismo modo, amplia Castaño (2008) "El uso audiovisual-digital on-line como plataforma educativa está revolucionando la forma

de aprender, para desaprender, abriendo nuevas e interesantes posibilidades que superan los límites del tiempo y el espacio para que la formación ya no tenga fronteras".

Dado que, tan importante como aprender, es reaprender, a causa de, la importancia que tiene el ser humano de representar mentalmente aquello que está pensando, porque la capacidad de representación mental es un proceso cognitivo individual, al predecir, valorar, analizar, sea conceptual o perceptual, es decir, se aprende escuchando, viendo, analizando, valorando, palpando, son continuas enseñanzas que transfieren conocimiento.

En consecuencia, surge la inquietud: ¿Cómo orientar el sistema de conocimientos previos que posee el participante, mediado con lo audiovisual- digital on-line para crear aprendizaje en red? Por lo que, también existen diferencias y el docente- tutor debe gestar estrategias de acuerdo con las necesidades y posibilidades de cada participante, tomando en cuenta la teoría de las inteligencias múltiples desde, la interpersonal hasta la intrapersonal que proporcionen una respuesta educativa ajustada a la diversidad y necesidad con el fin de que venzan los objetivos necesarios para su adecuado desarrollo personal.

Asimismo, amplia Bergman (2002) "Los audiovisuales- digitales on-line como apoyo a la formación en el ámbito de la Educación Superior, con enfoque para la mejora, son accesibles a través de

internet, mediante su interactividad, permite el logro en la concientización del estudiante en su responsabilidad, con la plataforma educativa, asimismo, estar consciente como el protagonista de su formación, mediante el conjunto de funcionalidades para ingresar al sistema y lograr una adaptación fácil".

Por consecuencia, esto exigió una revisión de la función didáctica de los audiovisuales- digital on-line con enfoque para la mejora. Por tanto, esta herramienta incorpora nuevas estrategias, ya que, identifica las relaciones que se establecen entre sus elementos principales, el participante y la enseñanza mediatizada a través del material significativo diseñado, clasificado y diagramado para los entornos virtuales de aprendizaje.

Ahora bien, la eficacia de los medios audiovisuales en la enseñanza se basa en la percepción a través de los sentidos, esto implica la transformación actitudinal durante la adquisición del aprendizaje integrador, que consiste en la coherencia lógica en medios, estrategias, contenidos, actividades colaborativas, durante la construcción y apropiación del conocimiento.

De la misma manera, aprovechar las bondades del conjunto de técnicas visuales- auditivas, asimismo, facilita una mayor comprensión e interpretación de las propias ideas del participante para desarrollar el auto aprendizaje integrador, ya que, representa retro informarse en el

contexto de la producción o ser registrada asincrónicamente en cualquier lugar.

Por tanto, el conocimiento ha pasado a ser un bien social de carácter universal por la accesibilidad y pluralidad con que se localiza en modalidad on-line, de ahí, los tutoriales FlipSnack y la Infografía, son medios didácticos, bien utilizados puede potenciar la experiencia individual y colectiva, ya que, permite la producción, administración de contenidos, la creatividad, la interdependencia social, la autonomía intelectual, en el contexto de la innovación educativa.

Principio de la coherencia entre lo concreto y lo abstracto

Hoy día, el principio coherencia en la función didáctica mediada en sistemas virtuales como el FlipSnack y la Infografía on-line como estrategia, para la mejora, la realidad del acto docente, es una exigencia de la credibilidad que va unida a la coherencia desde la responsabilidad de formar a otras personas, entre lo que se dice, con lo que se hace, es decir, de lo concreto a lo abstracto, en efecto, lleva al docente hacia la auto reflexión didáctica: entre lo que le gusta hacer al participante y lo que se necesita enseñarle, para convertirse en lo que desea ser.

Igualmente, el principio coherencia lógica de lo concreto a lo abstracto de la Didáctica, su función consiste en ofrecer a los docentes –tutores y participantes, información, capacitación, entrenamiento on-line, en el momento que resulte conveniente, utilizando internet para

apoyar la modalidad del estilo de aprendizaje integrador, ya que, elimina barreras de tiempo, distancia económicas y sociales. Se conoce, que en la era del internet la estructura de involucración, son actualizadas constantemente.

Al respecto, amplia Chan (2004) en la dimensión del principio coherencia lógica de lo concreto a lo abstracto, establece "El diseño del espacio supone anticipación de las experiencias de los educandos y reconocimiento de las dinámicas que pueden generarse en el entorno digital".

http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/nov_art68.pdf

En tal sentido, durante el proceso de enseñanza se aplica el principio coherencia lógica de lo concreto a lo abstracto, cuando se realizan dos actividades distintas y a la vez íntimamente interrelacionadas, primero, se diseña el contenido tomando una cantidad de decisiones sobre el modo en que la asignatura habrá de ser enseñada, segundo se enfoca en la competencia docente digital en interacciones docente-participante a medida que se implementa el contenido de la asignatura.

Por esta razón, el principio coherencia lógica de lo concreto a lo abstracto es determinante durante la construcción de conocimientos, hacia la adquisición del aprendizaje integrador, cuando se orienta y motiva al participante, debido a que facilita el desarrollo de la

competencia intertextual-digital, en la búsqueda y selección de la información relevante que responda a los objetivos esperados, donde el ciberespacio es el escenario de comunicación interactivo.

So pretexto, del principio coherencia lógica hacia el desarrollo de la competencia docente digital, permite la organización de contenidos, para que el participante llegue a conocer el grado de responsabilidad y avance, al estar en un sistema de evaluación continua y sistemática, que involucra secuencias de acciones, reflexiones coordinadas e interrelacionadas para alcanzar los aprendizajes esperados, en cualquier asignatura, favoreciendo el desarrollo de competencias comunicativas.

A saber, Irina Bokova afirmó "Educar en un mundo cambiante, en la dimensión de los cuatro pilares establecidos en el informe Delors publicado por la UNESCO (aprender a ser, aprender a saber, aprender a hacer y aprender a convivir, como punto de partida de un debate sobre qué visión debería guiar la educación en el futuro."

https://es.unesco.org/news/aprender-convivir-eje-del-debate-educaci%C3%B3n-unesco-wise-doha-0

En tal sentido, se hace énfasis en el conjunto de capacidades, destrezas, habilidades cognitivas, que permite al participante, adquirir conocimientos y utilizarlos eficazmente, de manera competente, en las relaciones interpersonales, como el conjunto de dominios cognitivos, (ser, saber, hacer y saber convivir), orientando el proceso de enseñanza

mediante una lógica de estructuración hacia el desempeño profesional, a fin de integrarlos en coherencia, con sentido ético para ser responsables en la sociedad.

Por esto, amplia Aguilar (2007) “Para la Educación Superior virtual, el enfoque de competencia es integrador y humanizante, debe abrirse a la vida misma, al contribuir a que el ser humano, sea progresivamente capaz de construir una perspectiva inteligente autónoma, que le permita actuar con pertinencia”.

En tal sentido, los sistemas multimediales FlipSnack y la Infografía, permiten gestar competencias, propician la creatividad y transita en un paradigma educativo basado en la adquisición de conocimientos pertinentes, orientado a la construcción del aprendizaje integrador en una dinámica colaborativa.

Son convenientes, los sistemas tutoriales FlipSnack e Infografía, para el aprendizaje integrador, ya que, parte de una perspectiva de totalidad, requiere establecer delimitaciones, en la visión del concepto por competencia, se refiere la capacidad de auto organización, al formar conexiones entre fuentes de información para crear espacios de aprendizaje útiles. Aunado a esto, surge la interrogante ¿Está la Educación Superior respondiendo adecuadamente a las necesidades de la sociedad? Por tanto, los cuatro saberes son la columna vertebral de la educación virtual.

.

Capítulo 2

Planeamiento Didáctico

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,
involúcrame y lo aprendo."
Benjamín Franklin.

Hoy día, el planeamiento didáctico es una estructura de interacción entre organizar las acciones en la toma de decisiones, fines, estimaciones razonables, al planear las actividades qué, cómo, cuándo, quién ha de hacerlo, de esa manera, seleccionar las experiencias para el aprendizaje integrador hacia la apropiación del conocimiento.

Estructura de Interacción

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA SINCRÓNICA O ASINCRÓNICA	INTENCIONALIDAD
Docente- tutor	Gestor del proceso cognitivo en el participante
Diagnóstico de necesidades	Análisis de casos reales o simulados
Resolución de problemas	Aplicar conocimientos previos
Aprendizaje basado en situaciones complejas	Resolución de problemas específicos
Aprendizaje en base a proyectos on-line	Desarrollo de competencias
Aprendizaje integrador	Aplicación de competencias digitales
E-learning- multimediales FlipSnack e Infografía	Desarrollo del dominio cognitivo asimilación acomodación

Cabe destacar, que el planeamiento gestado por el docente tutor, tiene un enfoque de organización de actividades, selección, desarrollo, evaluación- revisión constante del proceso de enseñanza con mediación del docente desde la estructura de interacción- participante hacia el logro de objetivos. Dado que, planear es prever, asimismo, es

anticiparse, esto significa, tener una visión de las necesidades inmediatas y las mediatas que se presentan en el entorno. Por tanto, la previsión ayuda al docente tutor a evitar la rutina e improvisación, ya que, del adecuado planeamiento se gesta la eficacia y seguridad del acto docente configurada como actividad con propósitos claros, definidos.

Por esa razón, el planeamiento didáctico, es una exigencia de la ética profesional como control administrativo del acto docente, como programación racional de las actividades, estrategias, desde la estructura de interacción, dado que, se gestiona desde la perspectiva del participante hacia la búsqueda individual de conceptos abstractos, para dar paso al desarrollo de los dominios cognitivo, afectivo y psicomotor, por ende, crear el aprendizaje integrador desde el análisis, resolución de problemas y la creatividad que resulte segura, económica y confiable.

Planeamiento didáctico sincrónico o asincrónico

En efecto, el planeamiento didáctico sincrónico o asincrónico, gestado por el docente tutor a través de unidades de estudio que puede ser diaria, semanal, mensual anual, en base a la realidad del entorno, con actividades pro activas desde la selección en medios digitales para el proceso de enseñanza- del aprendizaje integrador, en la dimensión de la Educación Superior virtual es compleja, a consecuencia, se hace imprescindible adaptar el planeamiento didáctico con métodos en coherencia a la realidad digital de los participantes, ya que, emplean las

tecnologías sincrónica o asincrónica como herramientas para su aprendizaje, por tanto, se produce un entramado de vínculos sociales.

Actualmente, existe una serie de investigaciones que se refieren a la selección de medios digitales, como el aporte de Mason (1990) "Los medios digitales son el conjunto de posibilidades que tiene lugar los ordenadores y las redes on-line, son usadas como herramientas hacia el apoyo del planeamiento educativo para desarrollar actividades digitales, componer, almacenar, transmitir, procesar información."

Aunado a esto, el planeamiento didáctico sincrónico y asincrónico, presenta ciertas características, como las siguientes:

• *Flexible*: el planeamiento constituye una guía de trabajo, el cual debe permitir ajustes para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

• *Permanente*: el planeamiento es un proceso continuo y dinámico, se presenta en continuidad entre un contenido y otro.

• *Preciso*: se refiere al contenido de la asignatura a realizar por los docentes y participantes, desde una estructura de interacción, con propósitos definidos de enseñar y aprender. Los contenidos son enunciados con precisión, dentro de la flexibilidad necesaria.

• *Relevante*: el planeamiento es el instrumento de acción del docente de la mejor manera posible para consultarlo tantas veces sea necesario, por ende, actualizarlo, renovarlo y adecuarlo al entorno.

• *Coherente*: el planeamiento puede desarrollarse sincrónica o asincrónica en congruencia entre lo planeado y el proceso de la clase.

• *Pertinente*: lo planeado debe responder a las necesidades y aspiraciones del participante para el desarrollo de las competencias básicas y específicas, en congruencia con los avances de la ciencia, de su medio sociocultural y natural.

• *Prospectivo*: con un enfoque de previsión, ya que, permite una visión global anticipada y proyectiva en las actividades.

• *Participativo*: el planeamiento de las actividades colaborativas permite la interacción docente- participante, mediante situaciones, proyectos, asignaciones de aprendizaje.

• *Funcional*: el planeamiento es un proceso que guía en forma aquí y ahora, la función docente -tutor, para tomar decisiones, retroalimentar el proceso.

Ahora bien, el planeamiento didáctico es el nivel más concreto de planificación de la enseñanza. Se centra específicamente en los procesos a nivel sincrónica o asincrónica, por lo que, el responsable directo de su diseño es el facilitador.

Cabe la posibilidad, de proveer la creatividad en el participante, al mejorar la cooperación con espíritu emprendedor, es decir, reconoce el desafío, de adquirir las competencias, de ahí, es consciente de que está despierto, potente, vive con alegría e ilusión, auto confianza, se

reinventa al entender que nunca es tarde para aprender, empezar y reconectarse con su grandeza.

Aunado a esto, es interesante el aporte de Moore (1996) que aboga por una educación no presencial basada en la autonomía del participante, igualmente, establece “Uno de los puntos neurálgicos del planeamiento de la enseñanza es la relación virtual educativa en la interacción que se establece entre los diversos elementos instruccionales.”

En esta línea, es importante desde el uso adecuado, al potenciar el aprendizaje integrador, como elemento constitutivo de la naturaleza del contexto virtual que potencia el dinamismo que se desarrolla en él.

Por ello, el planeamiento didáctico desde la coherencia lógica entre contenido y la selección en medios digitales, su principal propósito es, que el estudiante -participante asuma un rol activo, en la construcción de conocimientos, conceptuales, procedimentales y actitudinales, mediados con herramientas on-line, orientadas por el docente, como videos, podcasts grabados por el tutor, en tal sentido, el factor tiempo de la clase es utilizado para resolver dudas relacionadas con los contenidos, realizar prácticas y abrir foros de intercambio de enfoques sobre cuestiones controvertidas.

En lo que respecta a, el docente tutor en la acción de planificar la clase, ante todo, analiza ¿cuál es la mejor manera de transmitir sus

conocimientos?, para lograr que el participante asimile adecuadamente los contenidos hacia la mejora, desde el momento que invierte horas en su aprendizaje integrador.

Planificación Sinéctica desde la Didáctica Aplicada

Actualmente, la planificación sinéctica desde la Didáctica aplicada como intensa experiencia individual, permite el desarrollo de nuevos esquemas mentales, igualmente, la creatividad como proceso emotivo permite los espacios abiertos de pensamiento con ideas nuevas a través de actividades colaborativas para solucionar problemas de estudio, la expresión consciente individual, la intuición social, por ende, puede contribuir en gran medida a este fin.

Además, partiendo del hecho, que una de las grandes ventajas de planear, organizar, administrar y controlar, es facilitar la atención a la diversidad, valorar la utilidad para los participantes, que por diferentes razones, estudian en la dimensión de la Educación Superior virtual.

En palabras de Moran (1995) “La planificación sinéctica de la Didáctica es una estructura pedagógica de trabajo cotidiano; es un instrumento de organización, control y evaluación de las actividades diarias para articular el proceso de enseñanza con el ajuste adecuado.” En otras palabras, el planeamiento sinéctico didáctico es la forma de establecer con intención la enseñanza-aprendizaje que va a desarrollarse en el medio educativo. Por tanto, es un ejercicio de

planificación, con la finalidad de conocer el qué, quiénes, dónde, cómo y porqué del proceso educativo, dentro de una planificación estructurada hacia el participante.

También, es considerada como un vehículo de indagación sobre la realidad cotidiana de la enseñanza. Por esa razón, lo que se debe desarrollar en el participante es incrementar su creatividad utilizando su irracionalidad consciente de modo constructivo, de la misma manera, son destrezas generales para aprender las tácticas, estrategias y conocimientos prácticos que lo capaciten para adquirir nuevos contenidos, competencias que le permitan recuperar y recolectar información, al incrementar la probabilidad de éxito.

Estructura del planeamiento sinéctico de la Didáctica

Por consiguiente, en la estructura del planeamiento sinéctico en la Didáctica. Las ideas se valoran por su contribución potencial al proceso del aprendizaje integrador, cuyo procedimiento ayuda a crear grupos de personas que aportan ideas en un entorno lúdico aplicado en una conversación oral o escrita entre docente- participante, en gráficos, láminas, juego de roles, entre otros. se gestiona las siguientes etapas:

- Primera etapa: diagnóstico de las necesidades.
- Segunda etapa: formulación de objetivos.
- Tercera etapa: selección del contenido.
- Cuarta etapa: organización de las estrategias.

- Quinta etapa: selección de medios.
- Sexta etapa: organización de las experiencias de aprendizaje.
- Séptima etapa: evaluación.
- Octava etapa: verificación del equilibrio y la secuencia.

Debido a esto, el planeamiento didáctico es una estructura de involucración docente tutor- participante, que toman decisiones en qué, cómo, cuándo y con qué desarrollar el contenido de la asignatura, cuyos principales elementos estructurales son los siguientes:

Diagnóstico de las necesidades

Ante todo, el diagnóstico didáctico de las necesidades es una descripción de la situación real, permite establecer con claridad las diferencias entre las expectativas docente y el nivel de logro obtenido por cada participante.

Al respecto, amplia Castillo y Cabrerizo (2005) "El diagnóstico de necesidades es una práctica que guía a la enseñanza en función de la información obtenida sobre los aprendizajes que poseen cada participante y las situaciones que se dan en torno de lo que pueden seguir adquiriendo."

Esto quiere decir, que el diagnóstico de necesidades, es parte del mismo proceso de enseñanza hacia el aprendizaje integrador, su esencia consiste en un nuevo paradigma de investigación diagnóstica que estudia al participante que aprende desde su contexto.

Al mismo tiempo, la educación orientada hacia la competencia digital, obtiene resultados a corto plazo con ampliación de las perspectivas conceptuales como una respuesta a la necesidad de mejorar la calidad y pertinencia lo cual supone reconocer la multivariada de las situaciones educativas en la formación del recurso humano, frente a la evolución de la tecnología, producción y en general la sociedad, por ende, elevar la educación.

- **Formulación de Objetivos Didácticos**

En primer lugar, el aspecto clave de los objetivos es que están expresados en términos de procesos prácticos, qué enseñar, cómo enseñar, qué y cómo evaluar. Es decir, qué enseñar (contenidos) cómo enseñar (medios) qué y cómo evaluar (realización y aplicación) se considera que el campo académico debe ayudar a desarrollar capacidades generales y competencias globales, que después se ponen de manifiesto en actuaciones concretas, de modo, distinto en cada participante, aunque se deban a la misma capacidad.

Aunado a esto, al relacionar los contenidos con los objetivos y los criterios de evaluación, en la dimensión de los principios didácticos, permite desarrollar la secuencia de los contenidos que sean necesarios.

Por otra parte, cuando se plantea una acción formativa a través de contenidos didácticos, se formula objetivos que representan metas

de aprendizaje por alcanzar, son la base para establecer criterios en la selección y secuenciación hacia la evaluación.

Al respecto, amplia Vallejo (2010) en su artículo titulado: Cómo redactar objetivos de aprendizaje, enfatiza lo siguiente: “Los objetivos deben ser redactados de forma clara que no confundan, ser medibles y formulados de forma que tenga un resultado alcanzable real, referido a procesos que se puedan observar.”

https://ojulearning.es/2017/06/como-redactar-los-objetivos-de-aprendizaje-perfectos/

A partir de esta línea, se establecen los objetivos didácticos, que indiquen intencionalidad, hacia las competencias cognitivas traducidas en capacidades, habilidades, destrezas a desarrollar a través de los contenidos mediados con recursos didácticos en la web.

De la misma manera, el objetivo didáctico se plantea en forma clara con distintos contenidos, conceptual, procedimental, actitudinal o transversal, con visión flexible adaptados a las características de los participantes.

En consecuencia, se formulan mediante una oración con verbo que determina la competencia a desarrollar, seguida de un complemento que concreta el contenido.

Al respecto, señala Fuentes (1990) “Los objetivos didácticos se formulan analizando las capacidades que figuran en los objetivos

generales de área, poniéndolas en relación con los contenidos concretos seleccionados para la unidad didáctica".

Por tanto, plantearse los objetivos didácticos supone determinar el grado de aprendizaje que se quiere lograr a partir de los conocimientos previos, conceptos y estrategias que poseen los participantes y de sus actitudes en relación con el tema que se desarrolla la unidad didáctica.

De igual manera, permite expresar con claridad qué es lo que se pretende que los participantes hayan aprendido al finalizar la unidad didáctica.

Otro aspecto relevante, que se debe considerar en la formulación de los objetivos didácticos es su adecuación a la diversidad del participante. Dado que, los objetivos deben permitir distintos niveles de adquisición del contenido, mediadas en actividades colaborativas, para atender el conjunto de participantes.

Este hecho, requiere que al momento de formular los objetivos se establezcan desde los básicos, de profundización, ampliación y de refuerzo en coherencia lógica con las actividades, para que el participante desarrolle sus competencias.

Por consiguiente, la formulación de objetivos, permite al docente-tutor la libertad de elegir los temas del programa, en coherencia lógica con los métodos, técnicas, medios didácticos hacia el desarrollo de

diferentes competencias en los dominios cognitivos, psicomotor y afectivo, por ello, determinar el grado de avance de cada participante.

Por tanto, en la definición de los objetivos, las capacidades han de referirse al conjunto de los ámbitos del desarrollo de tipo intelectual, afectivas, interacción con otros, la inserción y actuación social.

Por otro lado, los objetivos didácticos que tienen un mayor predominio en su referencia a conceptos suelen formularse con verbos del tipo: definir, explicar, señalar, identificar.

Por esa razón, los objetivos didácticos que tienen un mayor predominio en su referencia a actitudes suelen formularse con verbos del tipo: aceptar, valorar, apreciar, colaborar, disfrutar.

Dado que, los objetivos de aprendizaje integrador que se quieren alcanzar pueden hacer referencia a varios ámbitos del conocimiento: Saber, saber hacer, saber ser y saber estar.

Algunos verbos que pueden ser útil en la redacción de los distintos tipos de objetivos: He aquí algunos ejemplos:

- Saber: Analizar, comprender, enumerar, inferir, relacionar, aplicar, explicar, interpretar, reunir.
- Saber hacer: Adaptar, delimitar, establecer, mostrar, observar, recibir, caracterizar, desarrollar, experimentar.
- Ser: Aceptar, comportarse, preferir, reaccionar, actuar, conformarse, prestar, sentir.

Aunado a esto, en el contexto de la innovación Didáctica en diversidad de medios tutoriales como el FlipSnack y la Infografía, permite que el participante adquiera el conocimiento a través de sus propios procesos de gestión crítica, manejo adecuado de la información y aplicarlo en un contexto real.

Clasificación de los objetivos por su función

Al mismo tiempo, los objetivos pueden clasificarse de acuerdo con su función en: Objetivos educativos y objetivos instructivos.

- Objetivos educativos: son aquellos que están encaminados a conformar aspectos trascendentales de la personalidad, como sentimientos, valores y convicciones.
- Objetivos instructivos: están vinculados con el dominio cognitivo, psicomotor, afectivo por parte de los participantes y del contenido de la asignatura.

Por tanto, es necesario establecer los rasgos esenciales que debe caracterizar el tipo de enseñanza que va a formar la personalidad del participante en aspectos filosóficos, ético, estético, a los que se denomina objetivos generales que dan respuesta al propósito que se desea alcanzar en el planeamiento. Por esa razón, los objetivos generales deben precisar el nivel de enseñanza, la disciplina, asignatura, unidad, el nivel, las actividades, estrategias, selección de medios con

una derivación gradual. En consecuencia, se gestan los objetivos específicos aunado a la acción de cada actividad en la dimensión de la estrategia que permite alcanzar el objetivo general.

Además, al formular un objetivo general instructivo, éste se fundamenta en varias interrogantes consciente del docente -tutor:

Preguntas	Respuesta
¿Qué deben aprender los estudiantes participantes?	El conocimiento
¿Qué operaciones deben realizar con esos conocimientos?	Las competencias
¿Hasta dónde se debe aprender conocimientos?	La Asimilación
¿Qué tipo de aprendizaje se debe adquirir?	Integrador.
¿Qué recursos didácticos usar?	Digitales

- **Selección del contenido**

Cabe destacar, que la planificación del proceso de enseñanza hacia el aprendizaje integrador, en la dimensión de la Didáctica, a partir del enfoque por competencias, permite la selección de contenido conceptuales, procedimentales y actitudinales, en ese caso, orientados hacia la naturaleza del perfil profesional previamente definido.

Por tanto, la esencia de los contenidos es el conjunto de elementos que se enseña y aprende, para ser trabajados en cada unidad, ya que, contribuye a responder de manera adecuada a las diferencias individuales entre los participantes. Igualmente, los contenidos

didácticos permiten incorporar los tipos de aprendizaje conceptual, procedimental, actitudinal en la dimensión de un todo del aprendizaje integrador que se considere su posible evolución, su necesaria reformulación a los intereses y necesidades, de profundización, reiterativo o de ampliación.

Por tanto, los objetivos didácticos, los contenidos, las estrategias, las actividades y los medios, son elementos que están estrechamente relacionados y no precisan de una formulación.

En tal sentido, el aprendizaje de conceptos se identifica como los conocimientos teóricos.

De esa manera, el aprendizaje procedimental, favorece la adquisición o mejora de habilidades específicas.

También, el aprendizaje actitudinal, guía el aprendizaje de los otros contenidos en la incorporación de los valores a la formación integral del participante en actitudes profesionales relacionadas.

En consecuencia, se gesta el aprendizaje integrador, donde el docente diseña la secuencia y guía el uso de medios operativos como el FlipSnack y la Infografía, hacia la mejora de los procesos mentales individual del participante, desde la solidaridad, libertad de acción, responsabilidad, veracidad, creatividad, entre otros.

De ahí, las normas de cooperación, de igualdad intelectual y emotiva son esenciales para sentar las bases que permitan resolver problemas con perspectiva hacia la satisfacción interna del participante.

Al respecto, amplia Biggs (2005) cuando establece: "El contenido conceptual es el objeto de la comprensión, desde, el declarativo como el referido al saber de las cosas o saber qué, el contenido procedimental se basa en destrezas, secuencias y acciones, saber qué hacer cuando se presenta una situación y hacerlo de manera efectiva; el contenido actitudinal, la persona sabe cuándo, por qué y en qué condiciones debe hacer una cosa, añade el conocimiento sobre las circunstancias en las cuales utilizarlos."

En otras palabras, el contenido se basa en las actuaciones fundamentadas en la actuación, implica saber cómo hacer las cosas, cómo desarrollar procedimientos, aplicar destrezas y por qué. Al mismo tiempo, la selección del contenido como elemento de la Didáctica comprende los temas concretos que van a ser objeto de aprendizaje.

Al respecto, amplia Sevillano (2004) "En la selección de contenidos deberá cuidarse que estén de diferentes tipos: conceptual, procedimental y actitudinal con equilibrio entre ellos y asegurar la incorporación de los ejes transversales."

Bajo este contexto, organizar y distribuir los contenidos de forma que se interrelacionen contenidos conceptual, procedimental y

actitudinal con ejes transversales, que giren alrededor de temas o proyectos cercano a los participantes, ya que, contribuye a la comprensión de las situaciones de la realidad.

Por otro lado, amplia Perkins (1997) “La selección de contenidos implica una visión holística, global de un curso, precisan el logro que alcanzará el participante al terminar un semestre, trimestre, mes, semana, se formulan en base a las intenciones del curso, constituyen un elemento fundamental en el diseño, a partir de éstos se determinan los indicadores para la selección, elaboración de los objetivos específicos, también constituyen la clave para la organización de la actividad docente y una pauta para concatenar los múltiples cursos de que consta el sistema educativo.”

En otras palabras, la selección se refiere normalmente a más de un contenido y se desarrolla en varias actividades, sin pretender concretarse en una conducta. Estos contenidos constituyen así la referencia más inmediata para evaluar las capacidades de los objetivos generales y específicos del área.

Por consiguiente, el facilitador- tutor, tiene la función de diseñar estrategias de instrucción dinámicas, gestoras de experiencias para desarrollar el aprendizaje integrador, donde el participante aplica lo que aprende en la dimensión cognoscitiva y constructivista.

Organización de Estrategias

En esta línea de pensamiento, organizar las estrategias para explicar, hacer comprender, motivar, estimular hacia la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, el docente tutor necesita apoyar su función en la organización de estrategias, desde: estilos de aprendizaje, adecuación de la enseñanza, motivación e interacción, disciplina, resolución de conflictos y evaluación coherente continua.

Al respecto, amplia Romero (2002) “Las estrategias se expresan de forma clara, evidente y continua, permiten desarrollar las capacidades, por quienes participan en el programa, a lo largo de cada una de sus etapas, se trata sin duda de la parte más laboriosa del diseño, aquí el detalle es lo importante para la correcta expresión de lo que se desea”.

Vinculado al concepto, de estrategia ayuda a evitar distintas interpretaciones de lo que se pretende y propicia una evaluación confiable y válida, la característica principal de las estrategias es que hacen referencia al resultado final de las unidades, módulos, áreas, actividades en que se divide la materia. Por ende, el tutor, como diseñador del aprendizaje integrador, gestiona actividades hacia el estudio independiente, la auto gestión, auto dirección, auto crítica, la auto motivación, la disciplina, el trabajo en grupo e individual, mediado en actividades colaborativas sociales.

De igual manera, los docentes- tutores, hacen uso de estrategias para desarrollar los contenidos de un programa y transformarlos en conceptos con significado, como medio que permite apropiarse de la información de manera didáctica, por ende, el participante le encuentra sentido y quiera apropiarse de la información según necesidades e intereses.

Selección de medios

En tal sentido, la selección de medios en el marco, de soportes que almacenan y difunden contenidos, influyen, condicionan la enseñanza, ya que, permite al docente- tutor organizar las situaciones de enseñanza y adaptarlas al contexto.

Al respecto, amplia Nanclares (2005) "La selección de medios debe tener relación con los objetivos y competencias, hacia el qué enseñar y del qué serán capaces de hacer los estudiantes, en correspondencia con las características, ritmo de aprendizaje, utilidad de los medios, costo, disponibilidad, calidad técnica, funcional con la función didáctica que se desempeña dentro del proceso educativo."

En otras palabras, durante la selección de medios didácticos como: periódicos, revistas, ordenadores, tablet, entre otros, igualmente, permite al docente tutor y participantes una estructura de interacción hacia el desarrollo de situaciones en un área determinada, aquí y ahora,

con peculiaridades de la enseñanza, asimismo, el análisis de las necesidades, realizado desde un conocimiento de la actividad.

En tal sentido, la selección de medios didácticos en función mediadora entre el contexto y el aprendizaje en coherencia con los distintos sistemas de comunicación que actúa, funciona con propósito, desde roles que lo codifican y crea entornos específicos.

Asimismo, señala Cabero (1992) "El medio no es un elemento físico y conceptual compacto e indisoluble, más bien, está compuesto de una serie de elementos internos: *sintáctico,* referido a los sistemas simbólicos movilizados y a su forma de organización; *semántico,* en relación a los contenidos transmitidos y a la forma de estructurarlos; *pragmáticos,* como es el medio utilizado por el docente- tutor; y los *organizativos,* el medio insertado dentro del contexto de enseñanza que determina la actividad en forma individual o grupal en interacción con los productos de logros".

Aunado a esto, debe haber una coherencia entre la selección de medios didácticos, con las características del estudiante, el ritmo de aprendizaje, la percepción verbal – auditiva y visual, su esencia está en desarrollar experiencias, habilidades, destrezas durante el uso, hacia la motivación con un lenguaje claro.

Igualmente, permite llevar a cabo, en calidad la función docente tutor, al gestionar, seleccionar, utilizar los medios requiere de un

espacio de trabajo, que se concreten los problemas y permitan invenciones prácticas para ejercer la creatividad, que facilitan el desarrollo de competencias en el participante hacia la apropiación de los indicadores de logro.

Organización de las experiencias de aprendizaje

En efecto, la organización de las experiencias para el aprendizaje integrador crea un sentimiento lúdico, es eficaz para aquellos participantes que rehúsan actividades académicas porque evitan el riesgo de equivocarse. En ese caso, la organización de experiencias, se gestionan desde la planificación de contenidos agrupados de manera estructurada, para desarrollar el proceso de enseñanza respondiendo a qué, quiénes, dónde, cómo y porqué para orientar el proceso del aprendizaje integrador.

Por otro lado, el tutor al diseñar las experiencias de aprendizaje, con tutoriales como el FlipSnack y la Infografía, para lograr que el participante desarrolle competencias específicas, que sean buscadores motivados, creativos solucionadores de problemas, colaboradores, responsables que sean capaces de contribuir a su entorno social.

Desde esta perspectiva, el tutor como organizador de experiencias, genera medios didácticos a través de videos, multimedia que permiten acercarse a la apropiación del conocimiento desarrollando el aprendizaje integrador, por tanto, el tutor es un administrador de una

estructura dinámica de contenidos, estrategias, medios, evaluación formadora de participantes capaces de hacer frente a los retos profesionales con una actualizada alfabetización digital.

Aunado a esto, amplia Bertoni (1986) en su artículo Didáctica y estrategias, señala lo siguiente: "La Didáctica permite al docente planear, responder algunas interrogantes sobre el cómo desarrollar su práctica pedagógica de forma efectiva, al cuestionarse cómo se va hacer para alcanzar las competencias y los indicadores de logros, con quienes se va a hacer y a quienes va dirigido; con qué se va hacer, recursos, tiempo para hacer la actividad y lograr las experiencias de aprendizaje."

Bajo este contexto, para la organización de las experiencias de aprendizaje se hace necesario estructurar el ambiente educativo en una rica fuente de motivación y estímulo para el aprendizaje integrador en el participante que le permita desenvolverse a su propio ritmo, interactuar con su entorno, hacer inferencias lógicas que lo lleven a desarrollar nuevos esquemas y estructuras mentales.

Por tanto, la función de orientar, guiar, enseñar, formar, demanda hoy día, la necesidad de encarar esta mediación didáctica con libertad, imaginación, a través de vivencias y libre expresión.

Evaluación

En lo esencial, para relacionar técnicas de evaluación con objetivos es necesario que el docente- tutor diseñe estrategias que

incluya el cumplimiento contemplado en la planificación, desarrollo, verificación del proceso educativo, por ende, los objetivos generales queden claramente especificados, asimismo, la formulación de un objetivo en términos observables, por tanto, se visualiza la selección de experiencias de aprendizajes para asegurar el logro de lo que se propone.

Por consiguiente, la evaluación se realizará conforme a lo planificado en la toma de decisiones, la toma de datos, el análisis, la reflexión, cada experiencia de aprendizaje del participante y del proceso de enseñanza del docente tutor al gestionar las actividades, desde el qué evaluar estableciendo indicadores de logro, en coherencia, para qué evaluar en cómo evaluar, estableciendo estrategias para evaluar el diagnóstico de la situación para poder tomar decisiones sobre la misma. alcanzados en asignaciones colaborativas, proyectos, exposiciones grupales o individuales.

En efecto, amplia Careaga (2001) en su artículo: La evaluación como herramienta de transformación en la práctica docente, enfatiza: “Evaluar permite tomar conciencia del curso de los procesos y resultados educativos con el fin de valorarlos, se hace evidente, que no sólo se presentan problemas de índole técnico cómo obtener la información, con qué evidencias, además, plantear alternativas de tipo

ético, en qué evaluar y por qué se debe evaluar por ende, expresar los resultados.”

En otras palabras, este contexto, presenta la evaluación como una práctica compleja que implica varias operaciones: un proceso de adquisición, elaboración de información y expresión de un juicio de valor a partir de los datos recogidos.

De igual manera, el cómo evaluar, se toma en cuenta que es un proceso continuo para el logro del producto, se hace a través, de los distintos tipos de actividades que han sido diseñadas para desarrollar los objetivos ya que, sirven de guía a los contenidos y a las actividades de aprendizaje al propiciar criterios para el control de las actividades.

En consecuencia, la evaluación en la Didáctica tiene un rol fundamental en la práctica del docente- tutor, ya que, permite aplicar diversas estrategias para organizar de manera adecuada y coherente el trabajo de los participantes, al utilizar los recursos didácticos pertinentes a cada experiencia, las estrategias e instrumentos para evaluar.

De esa manera, el principio de la evaluación desde la función del docente- tutor, es gestionar las competencias mixtas, generales y específicas, relacionadas como: localizar, analizar, almacenar, organizar, también, agrupar capacidades como compartir recursos, realizar actividades de colaboración, por ende, mediadas con estrategias

didácticas, igualmente, la identificación de necesidades para la apropiación del conocimiento.

Por tanto, los objetivos tienen coherencia con la evaluación, en la medida de lo posible, permite desarrollar la estructura y dinámica de las relaciones psico-sociales, roles, competencias, estrategias de los participantes como protagonista de la apropiación de su conocimiento, la didáctica de contrastes de la visión del docente y el participante, a través de asambleas, tutorías, foros, chats, desde la dimensión en comunicar: qué se espera de ellos, qué va a aprender, por qué y cómo será evaluado. Las respuestas a estas acciones están presentes en la formulación de objetivos didácticos.

Verificación del equilibrio y la secuencia didáctica

En lo que respecta a, la verificación del equilibrio y la secuencia lógica, hay diversas teorías sobre el aprendizaje integrador, tratan de explicar los procesos internos del participante y enfatizan la coherencia del comportamiento del aprender consciente, mediado con estrategias cognitivas en habilidades intelectuales, para la adquisición de información, conceptos, destrezas motoras o actitudes.

En esta línea, la verificación del equilibrio no se plantea como acumulación espontánea de todo tipo de información, sino como un aspecto de intervención docente tutor, que selecciona, compara y valora la situación que considera relevante más allá de sus intuiciones

subjetivas, para avanzar en el tratamiento de su diseño en el marco de la teoría constructivista, el participante se apropia del conocimiento mediante un proceso de construcción individual- subjetiva y determina la percepción que tiene de la realidad.

Por ende, en este enfoque tiene coherencia entre la teoría psicogenética de Piaget (1930) que establecía la relación entre lo cognitivo y el origen de los procesos evolutivos del participante al incorporar el concepto equilibrio, secuencia, ideas y la asimilación dentro de esquemas mentales, desde el enfoque de la Didáctica al gestar en la planificación los conocimientos a nuevas informaciones.

De la misma manera, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1983) enfatiza en una estructura desde la asociación de la información nueva con los conocimientos previos y experiencias que posee el participante, para reajustar, modificar, reconstruir ambas informaciones en el proceso de aprender.

Igualmente, la teoría del procesamiento de la información de Gagné (1970) establece, que la información llega al sistema nervioso a través de los receptores sensoriales, para procesarse, almacenarse en la memoria hasta que sea necesaria su recuperación para la práctica y adquisición del aprendizaje.

En la actualidad, el proceso de enseñanza- interpreta los contenidos en función de la asimilación y la acomodación, al gestionar

información y condiciones equilibradas en las que pueda aprender el participante a través del proceso de acomodación.

Actualmente, las demandas de las sociedades hacia los profesionales, las condiciones en que se están desarrollando los procesos de formación, el incremento de los sistemas virtuales, las tendencias, son dificultades y contradicciones que afectan el proceso educativo.

Con el fin, de responder a esta problemática, la Educación Superior on-line, ha promovido el desarrollo de competencias específicas digitales en los noveles docentes como futuros profesionales, por ende, participar de manera activa, critica en la sociedad de la información y la comunicación.

Además, la era digital de la sociedad exige a la universidad, adaptar nuevos métodos, estrategias, recursos didácticos en pertinencia a las realidades de formación hacia los participantes como medios de asimilación y apropiación del conocimiento.

Por lo cual, se trata de una formación en competencias específicas digitales hacia los participantes que evidencian una cultura de sistemas virtuales, ya que, poseen actitudes digitales, revisan el correo electrónico, se comunican por wasap de grupo, por interfaz meet, sin embargo, son incapaces de prestar atención al docente tutor durante la hora y media que expone su tradicional discurso magistral.

Aunado a esto, muchos investigadores de la psicología educativa, como Piaget (1947) investigaciones en psicogenética de la inteligencia; Anderson (1976) presentó versiones del modelo ACT-E, es una teoría del procesamiento de la información, establece que los nodos representan conceptos.

Asimismo, amplia Bruner (1950) "Un sistema de codificación se puede definir como un conjunto de categorías relacionadas que presenta las diversas materias que garantica al máximo la habilidad de generalizar." En esta línea de pensamiento, el aspecto de verificación del equilibrio y la secuencia didáctica, durante el proceso de enseñanza hacia el aprendizaje integrador, mediados con sistemas virtuales, tales como, el FlipSnack y la Infografía, en esta perspectiva permite al participante codificar conceptos, verificarlos y aplicarlo con equilibrio en diferentes contenidos hasta lograr predicciones a favor y en contra, tanto, en forma retrospectiva como anticipada.

Por consiguiente, se enfatiza que la mente crea a partir de la experiencia, sistemas genéricos de codificación que permiten ir más allá de los datos, a predicciones nuevas y fructíferas.

Igualmente, amplia Flavell (1993) "La metacognición, es el conocimiento sobre los procesos y productos cognitivos relevantes para el aprendizaje." Por consiguiente, la metacognición es un estilo estratégico individual personal, útil hacia la mejora en destrezas

intelectuales, optimizando los procesos del aprendizaje integrador al facilitar las actividades del día a día, durante la toma de decisiones.

Es decir, el vocablo metacognición es un neologismo compuesto por los vocablos -cognición. Del latín cognitio cognitiōnis, que se traduce conocimiento y el elemento compositivo- meta- que proviene del griego μετα -meta- que significa- acerca de. Por lo cual, la metacognición, hace referencia a la acción y efecto de razonar sobre el propio estilo de razonar al desarrollar la propia conciencia y control sobre los propios pensamientos.

- **Modelo de planeamiento en sistema tutoriales**

Planeamiento

Asignatura: _____Docente _____Niveles_____ Fecha_____
Periodo escolar _____Área: _____
Competencia_____
Procedimiento de la competencia_____
Objetivos_____

	CONTENIDOS			MEDIO	INDICADORES DE LOGRO
1	**CONCEPTUALES**	**PROCEDIMENTALES**	**ACTITUDINALES**		
Metodología y técnica:					
Actividades de Evaluación: Diagnóstica: Formativa: Sumativa:					
Fuentes Literarias:					

Firma Responsable _____ Coordinador _____
Director _____ Fecha de entrega _____

Actualmente, el proceso de planificación on-line de los contenidos, actividades colaborativas y medios, se concibe como una fase fundamental en la reflexión, investigación- acción, hacia la mejora, para evitar la improvisación, ya que, se gestiona en base a propósitos, competencias, objetivos de logros hacia la mejora, porque el problemático mundo social es comprensible, investigable y transformable.

De la misma manera, el método para la enseñanza virtual utiliza un software específico denominado genéricamente plataforma de formación virtual. Existen diferentes grupos de entornos virtuales de formación según la finalidad de estos y son los siguientes: Portales de distribución de contenidos, Entornos de trabajo en grupo o de colaboración, Sistemas de Administración E-learning, gestión de Contenidos, Sistemas de Planificación E-learning y gestión del conocimiento, Virtual Learning Enviroment, Sistemas de gestión de contenidos para el conocimiento.

Bajo este contexto, a mediados de la década del 90, en el campo de la Educación Superior, surgen las plataformas libres que permiten a la Didáctica el diseño, creación y gestión de cursos completos mediados con los tutoriales FlipSnack y la infografía, ya que, permiten ser aplicados en diferentes medios digitales, como: Medios virtuales de Comunicación como foros, chats, correo electrónico, Medios virtuales

de Administración como las de autorización, Medios virtuales de productividad como los tutoriales, Medios virtuales tutoriales para cursos como FlipSnack y la Infografía.

Aunado a esta situación, estos enfoques coinciden, en que de100 palabras por minuto habladas del docente tutor, el participante capta el 20% de lo que se explica en los cinco primeros minutos y un 30% de lo explicado en los últimos tres segundos, ya que, permanece atento alrededor del 20% sin embargo, desmotivado 30% del tiempo que dura la clase.

Conviene subrayar, que asimilar el conocimiento implica una interacción entre capacidades humanas básicas y los sistemas virtuales tutoriales como el FlipSnack y la Infografía, Por tanto, se enfatiza en las experiencias metacognitivas que el participante reconoce, valora la importancia de acomodar sus estrategias a las exigencias de la tarea, involucra una serie de acciones conscientes asociadas al conocimiento, evaluación, control, que sirven como amplificadores de estas capacidades mediadas con el acto docente.

De la misma manera, del procedimiento lógico de la enseñanza on-line mediada con el tutorial FlipSnack, esto quiere decir, que considera al participante como activo en términos de poder explicar su actitud, es decir, una conducta que no está centrada en conceptos externos, sino en la forma de procesar o analizar la información.

Capítulo 3

Estrategias del Acto Docente

"Tener ideas es fácil, implementarlas es difícil"
Guy Kawasaki

En este contexto, los sistemas virtuales como mediadores del acto docente, también, como estrategias para el aprendizaje integrador, su esencia es el desarrollo cognitivo del participante hacia la capacidad de aprender a ser, cómo hacer y con qué, como estructura flexible y susceptible a ser modificada e incrementada.

Al respecto, amplia Saettler (1990) “La World Wide Web (www) fue lanzada en 1991, siendo una aplicación que se ejecuta en internet y permite a los usuarios crear documentos y enlazarlos con otros medios digitales sin transcribir un código informático”. De ahí, el primer navegador web llamado Mosaic se gesta en 1993, luego, surge Google en 1999 como principal navegador actual.

Sistemas virtuales en la Didáctica

De la misma manera, en 1995 la web permitió el desarrollo de los primeros sistemas virtuales del aprendizaje los Blackboard, que proporcionan un entorno para la enseñanza on-line, donde los contenidos se pueden cargar, organizar, actividades, foros de discusión, gráficos, textos y capturas de conferencias.”

Hoy día, el rápido desarrollo de los sistemas virtuales en la Educación Superior on-line, han aportado nuevas condiciones para el

proceso de enseñanza, asimismo, ha contribuido a una educación de mejor calidad prospectiva en base a las necesidades de la sociedad.

En tal sentido, amplia Reyes (2007) “Las demandas actuales de las sociedades hacia los profesionales, las condiciones en que se están desarrollando los procesos de formación, el papel de las nuevas tecnologías de la información, las tendencias, cambios y el desarrollo mismo de la educación on-line, como modalidad alternativa, exigen de los actores de los procesos educativos el desarrollo de nuevas competencias para participar en ellos de manera activa y crítica”.

https://educrea.cl/el-desarrollo-de-competencias

Asimismo, los sistemas virtuales en la Educación Superior on-line del siglo XXl, toma nuevas dimensiones de manera sincrónica y asincrónica en cualquier tiempo o espacio para la interacción e intercambio de significados, mediado con herramientas digitales. Dado que, enseñar a aprender, es entrar de lleno en el mundo de la incertidumbre.

Sistemas virtuales y el docente tutor

Puesto que, las demandas formativas son un desafío para el docente tutor, al diseñar los contenidos en modalidad on-line, debe conocer y seleccionar medios informáticos electrónicos apropiados, para que la navegación por el curso sea intuitiva y secuencial, hacia la creación del conocimiento a fin de adaptar la enseñanza a las

necesidades de aprendizaje de cada participante y dar paso a la motivación, inspiración, creatividad al desaprender para aprender.

Al respecto, enfatiza Cebreiro (2007) “Los sistemas virtuales giran en torno a cuatro medios: la informática, microelectrónica, multimedia y telecomunicaciones, de manera inter conexionada lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas en el sistema educativo”.

De esa manera, la introducción y difusión de los sistemas virtuales multimediales FlipSnack y la Infografía, como innovación en la Educación Superior on-line, implica un salto cuántico, es posible que pueda lograrse una relación armónica entre la equidad y la pertinencia en el proceso educativo.

En ese caso, los sistemas virtuales tienen características, desde la perspectiva teórico-abstracta del modelamiento y el sistema de tutoría; ambos se convierten en apoyo cognitivo, utilizando la plataforma para ampliar el alcance de la enseñanza y el componente participante, centra el proceso de autonomía, que examina su propio ritmo e interés, que recopila, registra, analiza datos, formula y contrasta interrogantes, así mismo, reflexionar sobre lo que ha aprendido, le atribuye su propio significado

Por esa razón, existen investigaciones realizadas en los sistemas virtuales, por Salinas (1999) que enfatiza; ¨La introducción de los

sistemas virtuales en la Educación Superior, implica cambios en el proceso enseñanza- aprendizaje, cuyas modificaciones se ven reflejadas en el tiempo, espacio y roles lo que lleva a rediseñar el contexto educativo.”

Sistemas virtuales y la toma de decisiones

Hoy día, los sistemas virtuales gestionan, fomentan el aprendizaje integrador, por tanto, la formación on-line tiene importancia si concuerda con sus expectativas, metas y capacidades, ya que, el adulto trata de conservar paradigmas que les fueron útiles y se convierten en fuente de resistencia interna.

Por lo que, amplia Barbera (2004) “Los sistemas virtuales permiten al estudiante tomar decisiones, más que reproducir contenidos, asumir las consecuencias, contrastar soluciones e ideas con otras fuentes, generar nuevas situaciones haciendo propuestas personales, obtener información actualizada y sistemática de su progreso.”

En consecuencia, el uso adecuado de los sistemas virtuales fomenta el desarrollo de la competencia digital docente, en actitudes positivas favorables hacia el aprendizaje integrador con interfaz interactivos, durante la búsqueda de información, diseño de representaciones e imágenes, que favorece el intercambio de

actividades colaborativas, motivación en la reestructuración del conocimiento.

A saber, amplia Elliot (2004) “El sistema virtual, es un medio digital, que puede ayudar a entender cuál es su función, como desafío a la mente humana, por ello, estimula ver el sistema tutorial flipsnack, no en términos de su naturaleza como sistema analítico, sino en términos como un sistema evocador que precipita el pensamiento cognitivo y propicia el desarrollo de la competencia digital.”

Sin embargo, la mente entendida como un sistema de conocimiento e inferencia merece ser considerada como teoría, puesto que no es observable, sirve para predecir y modificar el comportamiento. El docente- tutor estimula el desarrollo de las capacidades de los participantes; en consecuencia, su formación debe concebirse y realizarse desde la perspectiva de la adquisición y aplicación de estrategias para que el participante aprenda y desarrolle sus capacidades, adquiera conciencia del valor de su creatividad y de la necesidad de ser él, como sujeto educativo, el resultado y la expresión duradera de la calidad de sus aprendizajes.

Vinculado al concepto de, sistemas virtuales en la Educación Superior on-line, con intencionalidad, es un modelo didáctico, con visión directa desde el espacio del aprendizaje procedimental hacia el entorno individual, por tanto, la resultante, se transforma en un

ambiente dinámico e interactivo, al poder participar activamente en la materia o asignatura.

Sistemas multimediales como estrategia docente

Hoy día, el uso de los sistemas multimediales, desde el sentido que le dan los noveles docentes y la manera concreta de llevarlo a la práctica dentro de una actividad como instrumento potenciador del desarrollo de la competencia digital, también, permite entrelazar programas, mediados en la didáctica digital, que incluye diferentes elementos como: multimedia, videos, las interfaces de usuario, foros, cuestionarios que pueden descargarse como un archivo en formato de hoja de cálculo o archivo de texto, la interpretación de signos e imágenes, audios, favoreciendo la motivación, atención y la concentración.

De manera similar, amplia Cabero (2001) "La formación de noveles docentes está condicionada a la didáctica personal del docente, que se adquiere en su formación, acompañada de una ideología educativa en coherencia entre la teoría y la práctica, puesto que, conlleva cambios significativos en el proceso educativo, donde el participante, tiene experiencia, decide y comparte conocimientos."

En tal sentido, al gestar espacios virtuales hacia el fomento del desarrollo de la competencia específica digital en los participantes mediante el uso adecuado de los multimediales FlipSnack y la

Infografía, ya que, implica articular conocimientos, conceptuales, procedimentales, habilidades y destrezas metacognitivas que se va construyendo en su tránsito educativo.

En igual forma, establece Avendaño (2006) “Cuando los docentes se exponen a la integración curricular con sistemas tutoriales, se encuentran con opiniones preestablecidas formadas por años de experiencia pedagógica y de aprendizajes previos, lo cual, requiere de un proceso de asimilación hacia la propuesta innovadora.”

Dicho de otra manera, la integración del multimedial FlipSnack y la Infografía al proceso de enseñanza, se genera el desarrollo de competencias específicas, como la competencia digital, se evidencia en un texto dado la innovación, con FlipSnack y la Infografía, permiten convertir un documento de pdf a flipbook digital con el convertidor en línea, se entrelaza el análisis de la función interpretativa.

Actualmente, existe una serie de investigaciones que se refieren a la selección de medios digitales, como el aporte de Cebrián (2003) “Los medios digitales son el conjunto de posibilidades que tiene lugar los ordenadores, las redes on-line y son usadas como herramientas en el proceso educativo para componer, almacenar, transmitir y procesar información, de lo que se trata es, enseñar con TIC, a través de TIC, además, sobre TIC.”

Aunado a esto, los sistemas virtuales en la Educación Superior on-line, toma nuevas dimensiones en cualquier tiempo o espacio para la interacción e intercambio de significados, mediado con herramientas digitales. Dado que, enseñar a aprender, es entrar de lleno en el mundo de la incertidumbre.

Estrategia didáctica- FlipSnack y la Infografía

Dado que, las estrategias didácticas tratan de establecer las premisas en las que se fundamenta la enseñanza virtual hacia el desarrollo de competencias, en primer lugar, la situación de la Educación Superior on-line.

De igual forma, en la era de la información con una enseñanza que promueva competencias básicas y específicas al dar respuesta a las exigencias de la sociedad moderna, en la dimensión de los sistemas virtuales, en especial los tutoriales FlipSnack y la Infografía, son medios en el cual el conocimiento se construye, en velocidad, eficiencia y confiabilidad en el procesamiento de las actividades didácticas, donde el aprendizaje se considera como un proceso de reconstrucción en lugar de transmisión de conocimiento.

Al respecto, amplia Delgado (2007) “La universidad cumple con una función de servicio público, con responsabilidad e intereses amplios, cuando adquiere tecnologías de la información debe tener vocación de consumo responsable, con el ahorro que representa las

plataformas libres, ya que, les permite la mejor utilización de sus recursos." https://www.redalyc.org/pdf/547/54701701.

De la misma manera, la plataforma libre, cuyo uso no requiere ninguna licencia adicional, pueden ser modificadas, por ello, los tutoriales FlipSnack y la Infografía, abarcan el desarrollo armónico entre aspectos cognitivos (saber conocer), procedimentales (saber hacer), de valor (saber ser) y de actitud (saber estar), del participante en su contexto, para que resuelva, transforme y resignifique sus distintas realidades compartidas en su entorno personal.

Es así como, amplia Llorente (2006) "Los sistemas multimediales bien definidos como el FlipSnack y la infografía tienen bondades reconocidas en interacción con el tutor y los contenidos, ya que, permite lograr los objetivos preestablecidos."

Por consiguiente, la estrategia del acto docente con sistemas tutoriales FlipSnack y la Infografía son utilizadas para procesar, manipular símbolos y tiene la capacidad de adaptar los conocimientos, además, permite realizar diferentes actividades, durante la presentación de objetivos, en el sentido de visualizar los resultados de manera atractiva, se facilita la construcción y desarrollo de las ideas, igualmente, tiene la capacidad de adaptación flexible al participante con diferentes dominios de conocimiento.

Por lo mismo, amplia Silva (2007) “Concretar las estrategias de enseñanza - aprendizaje con medios digitales centrados en el estudiante mediante la modalidad virtual, ayuda al rendimiento académico”.

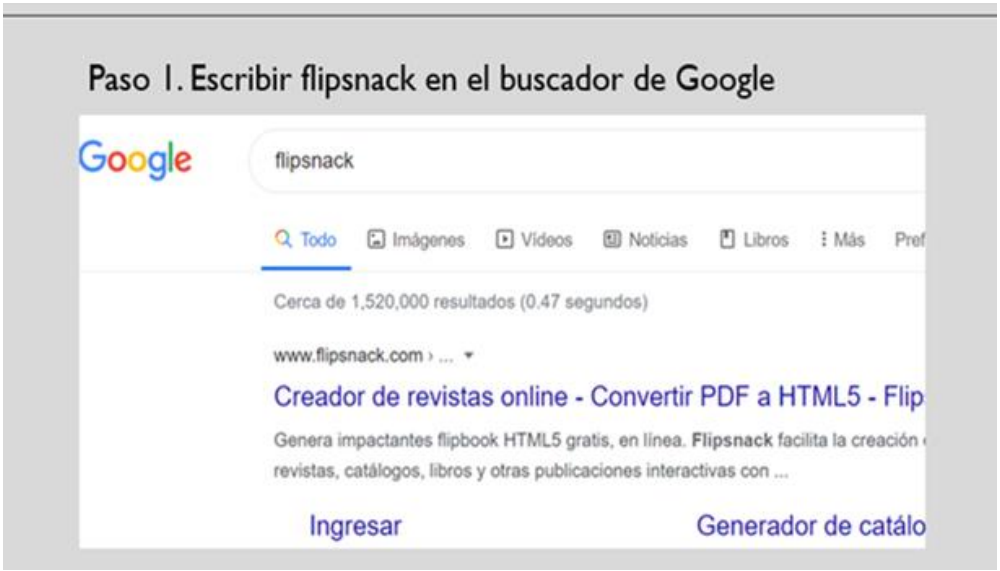
En la actualidad, la estrategia del acto docente, desde el concepto de la competencia docente digital, según el Diccionario (2007) de la Real Academia Española, del latín competentia, competente, de ahí, la competencia se define como pericia, aptitud dinámica, idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado, por ende, la falta de acuerdo conceptual es un tema recurrente en la literatura específica. También, este aspecto ha generado tantas tipologías como estudios del tema.

En consecuencia, se propone abordar el término competencia digital como punto de partida para el desarrollo conceptual de la estrategia del acto docente. En virtud, de los sistemas virtuales, como las plataformas libres de código abierto, permiten construir cursos on-line, ser instaladas y distribuida en un servidor propio.

De la misma manera, del procedimiento lógico de la enseñanza on-line mediada con el tutorial FlipSnack, se deriva la intervención Didáctica al caracterizar las siguientes acciones:



Como producto, los resultados de los participantes de las practicas, talleres, actividades constituyen la evidencia para corroborar los efectos de la asesoría



Sin embargo, la función de la asesoría ha cambiado en modalidad on-line, al identificar problemas para solucionarlos, utilizar medios didácticos que promueva el aprendizaje integrador, al gestionar

actividades dinámicas y creativas que evidencie resultados y avances funcionales.

En efecto, la práctica educativa mediado con los tutoriales FlipSnack y la Infografía, permite la reflexión, interpretación, observación hacia la acción.



Se ingresa a la página web de Flipsnack.com Sus métodos favorecen el aprender a aprender, por lo que, comprender el proceso de aprendizaje, propicia el aprendizaje integrador y promueve formas flexibles o integradas de acciones. Para ello, el nuevo aprendizaje integrador se relaciona con la información ya existente en la estructura cognoscitiva del participante. Se caracteriza por la incorporación no arbitraria de nuevos conocimientos en la estructura cognitiva, con el

esfuerzo intencionado para relacionar los nuevos conocimientos con experiencias, objetos, procesos y fenómenos, su compromiso afectivo para relacionar los nuevos conocimientos con lo aprendido anteriormente.

Infografía gestora de competencias

En esta línea, los tutoriales FlipSnack y la Infografía, como gestores de la competencia digital, permite la práctica reflexiva en los procesos educativos, establece una serie de desafíos sobre el sentido de su quehacer, para actuar, proponer con pertinencia, amplitud, flexibilidad y visión. De ahí, numerosos investigadores han conceptualizado el término competencias desde la perspectiva de la educación.

Al respecto, amplia Trujillo (2000) en su artículo Competencia digital, establece: “Si un estudiante es incapaz de organizar sus ideas y plasmarlas al dialogar con los textos, tendrá también, deficiencias en el aspecto de comprensión de textos en la medida en que trabaje la producción escrita.”

https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2017/C021.pdf

Puesto que, educar exige en primer lugar, contribuir a la promoción de las capacidades y competencias digitales, que se retoman desde un enfoque integral.

Por ello, el sistema virtual en la enseñanza de la Educación Superior on-line, con medios digitales, su principal propósito es, que el estudiante adulto asuma un rol activo, en la construcción de conocimientos, conceptuales, procedimentales y actitudinales mediados con herramientas on-line, orientadas por el docente, como videos, podcasts grabados por el tutor, en tal sentido, el factor tiempo de la clase es utilizado para resolver dudas relacionadas con los contenidos, realizar prácticas y abrir foros de intercambio de enfoques sobre cuestiones controvertidas.

Debido a esto, enfatiza Lamara (2004) en su artículo titulado Hacia la convergencia de los sistemas de Educación Superior, enfatiza: "La articulación de los sistemas de Educación Superior plantean desafíos en los niveles de calidad."

https://www.researchgate.net/publication/28078670_Hacia_la_convergencia_de_los_sistemas_de_educacion_superior

De la misma manera, la convergencia digital, influye en las propuestas educativas virtuales, como ventanas de oportunidades para viajar al optimismo en la construcción de redes de sentido, para que el estudiante (participante) signifique la información obtenida, ampliando los matices de la comprensión y desarrollar la competencia digital, para la producción creativa de ideas.

Otra tarea prioritaria, de la Educación Superior on-line, es guiar al participante adulto en innovaciones para crear aprendizajes integrados, gestados en simulaciones, metáforas reales, analizarlas, vivirlas de acuerdo a su proyecto personal, en coherencia a experiencias previas acumuladas, en variadas circunstancias, de ahí, la formación on-line tiene importancia si concuerda con sus expectativas, estrategia del adulto basada en sus conceptos previos por reflexión y acción, dando lugar a una práctica personalizada.

En tal sentido, amplia Zalba (2003) "Los sistemas virtuales como gestores de competencias es un saber hacer que de modo espiralado se va construyendo a lo largo de la vida, siendo gran apoyo a la enseñanza."

Esto quiere decir, que los sistemas multimediales FlipSnack y la infografía, son medios didácticos que permite el desarrollo de competencias digitales, se trata de un saber continuo, progresivo hacia la ejecución de actividades, proyectos, tareas, entre otros.

Las prácticas docentes enfocadas al desarrollo de la competencia comunicativa deben diseñarse sin perder de vista el contexto educativo en el que se ubican, es decir, deben ser adecuadas a la institución, a los docentes y a los estudiantes con quienes se implementen.

Al respecto, amplia Llorente (2007) “Las ventajas de los sistemas tutoriales en la enseñanza, es que presentan flexibilidad, ampliación de cobertura, ahorro en costos y diversidad, entre otros.”

De la misma manera, los sistemas multimediales FlipSnack y la Infografía aplicados al proceso de enseñanza permite entornos flexibles para actividades sincrónicas o asincrónicas, los participantes avanzan a su propio ritmo y define cuando apropiarse de otros nuevos contenidos, se elimina barreras de espacio- tiempo, bajan los costos de movilidad y aumenta la apropiación de contenidos, experiencias de información actualizadas y diseñadas en la plataforma

Por tanto, el objetivo principal de esta modalidad es combinar las ventajas de la enseñanza on-line desde la flexibilidad, acceso a recursos con las exigencias de la enseñanza próxima.

Al respecto, amplia Nanclares (2005) “La formación de la competencia digital en los docentes, es un conjunto de conocimientos habilidades actitudes y estrategias que se requieren para el uso de los medios, se apoya en las habilidades del ordenador para construir el aprendizaje integrador al recuperar, almacenar, evaluar, producir para participar en redes”.

Por consecuencia, esto lleva a la necesidad de establecer una concepción sobre el modo de enfocar la didáctica de los sistemas tutoriales FlipSnack y la Infografía como multimedial de comunicación

y acceso a la información, por ende, es un medio para llegar a una multitud de recursos formativos hacia la apropiación de la competencia digital, en las actuales y nuevas generaciones de noveles docentes, es un desafío para el campo académico universitario.

Estrategias multimedial en la Educación Superior on-line

En tal sentido, el objetivo de la Educación Superior on-line, es promover el desarrollo personal de los participantes que acuden a ella, en todas sus potencialidades cognitivas, afectivas, éticas y sociales, hacia el logro de una sociedad solidaria.

Por lo que, amplia Landeta (2007) "La Educación Superior debe proporcionar las bases y recursos tecnológicos para potenciar la cultura de las TIC, donde la creación, comunicación de información juega un rol central. Una cultura que exige nuevas formas de pensamiento, replantear el saber hacer. Una cultura donde la información cambia constantemente, donde las personas tienen que poner al día sus conocimientos, donde la educación para toda la vida es una norma."

En otras palabras, la cultura de los multimediales, rodea la enseñanza, donde el participante tiene que saber cómo revisar sus ideas, además, cómo localizar y sintetizar información. De ahí, las personas cambian varias veces de profesión a lo largo de su vida, al mismo tiempo, el énfasis será más en el proceso (cómo aprender) en lugar del

contenido (qué aprender), cuyo propósito será en cómo aprender más significativamente, como resultado, aprender a aprender.

En todo caso, la arquitectura interoperable y escalable de ambos tutoriales tiene eficacia operativa y administrativa, cumple con los estándares de la plataforma virtual, permite la innovación de diferentes actividades didácticas, tomando determinado contenido idea o imagen.

Por otro lado, con objeto de articular en coherencia la construcción de conocimientos en interacción con la planificación didáctica del docente –tutor, con metodología activa, se promueve cambios estructurales cognitivos de pensamiento, en los noveles docentes, mediado en la construcción de redes con sentido lógico, al resignificar conceptos, ideas, argumentos hacia la personalización.

Al respecto, amplia Canay (2007) “La innovación con tutorial debe ser concebida como el cambio producido en las concepciones de la enseñanza, en los proyectos educativos desde la manera de pensarlo y llevarlos a la práctica.”

Bajo este contexto, en el proceso de formación en noveles docentes, resulta clave para comprender la función de las estrategias hacia la comunicación interpersonal y la interacción, de hecho, el ser dispone de capacidades mentales, un proceso de conocimientos y procesos de inferencia, que le permite interpretar, predecir la conducta de los demás con enfoque estratégico.

Por otra parte, amplia López (2007) “La incorporación del multimedial flipsnack en la educación puede generar múltiples ventajas como influir positivamente sobre el proceso educativo, favorecer la motivación, el interés por la materia, la creatividad, la imaginación y los métodos de comunicación.”

Esto quiere decir, que la incorporación del tutorial FlipSnack, en ambientes de formación hacia la apropiación de la competencia digital docentes, es un apoyo enfocado al uso de un sistema virtual potenciador a diversas áreas didácticas. Por ende, se concibe al docente tutor como el motor que impulsa las capacidades de los participantes planificando y diseñando experiencias de aprendizaje más que la simple transmisión de los contenidos.

En consecuencia, su formación debe concebirse y realizarse desde la perspectiva de la adquisición y aplicación de herramientas didácticas suficientes, que le permitan estrategias y técnicas de aprendizaje para los diferentes contenidos declarativos, procedimentales y actitudinales permitiendo, en los participantes, el logro de competencias propias de su profesión y la conciencia del valor de su creatividad como sujeto educativo y la expresión permanente de la calidad de sus aprendizajes.

En esta línea, como garante para que los noveles docentes tengan contacto digital desde los aspectos más generales de la

enseñanza hasta el uso intencionado en las actividades académicas, permite mejorar la capacidad en resolver problemas, realizar tareas en grupo o individual, potencia la autonomía del aprendizaje integrador y cumple objetivos de socialización.

Al mismo tiempo, amplia Brunner (2000) "La formación de los participantes en la dimensión de los sistemas tutoriales hacia el desarrollo de la competencia digital, los conocimientos, teorías, es una cuestión de relevancia práctica, en especial en la profesión docente, ante la sociedad del conocimiento y servicio dado a otras personas, por tanto, el docente al desarrollar las competencias correspondientes desde un conjunto estructurado de conocimiento sobre el mundo natural, favorece la adquisición de competencias mixtas, el hacer de procedimientos y estrategias, desarrollando así, competencias procedimentales en compromiso y esfuerzo."

Aunado a la situación, la formación de los participantes en sistemas virtuales es primordial para que puedan asimilar los diversos tipos de aprendizajes, los procedimientos y estrategias- aprendizaje para el desarrollo personal cognitivo en auto disciplina y autonomía.

En efecto, formar a los noveles docentes, requiere conocimiento, comportamientos responsables y solidarios. En igual forma, el participante aprende, asimila los conocimientos, se los apropia, los integra y utiliza para resolver problemas.

Por ende, amplia García (2001) “La capacidad de establecer metas y medios razonables, determinar si se está logrando un avance satisfactorio hacia los objetivos, la meta como regulación, control de la actividad, la formación de noveles docentes exige conocimientos de distintas disciplinas, un dominio de habilidades técnicas para enseñar requiere competencias básicas de aptitud, actitud, ética necesarios para potenciar el desarrollo integral del participante.”

Es decir, se exige al docente como experto, que guía al participante; conocer las herramientas disponibles mediadas en la web, utilizarlas en la plataforma, ante todo, para crear aprendizaje en red, esto requiere prepararse y un cambio de actitud hacia la mejora, en las prácticas educativas, ante los entornos de aprendizaje, que se concibe como una estructura creada al experimentar, innovar, conectar y construir nuevos conocimientos.

En tal sentido, el participante construye imágenes acerca de los fenómenos naturales, de acuerdo, al área del sistema tutorial flipsnack, el participante construye ideas del mundo natural.

Por tanto, la enseñanza realizada por el docente tutor no disminuye sino que cambia, dedicando su tiempo en actividades cognitivas mediadas, ante la información. En este contexto, la problemática es el funcionamiento en paralelo o serial del sistema.

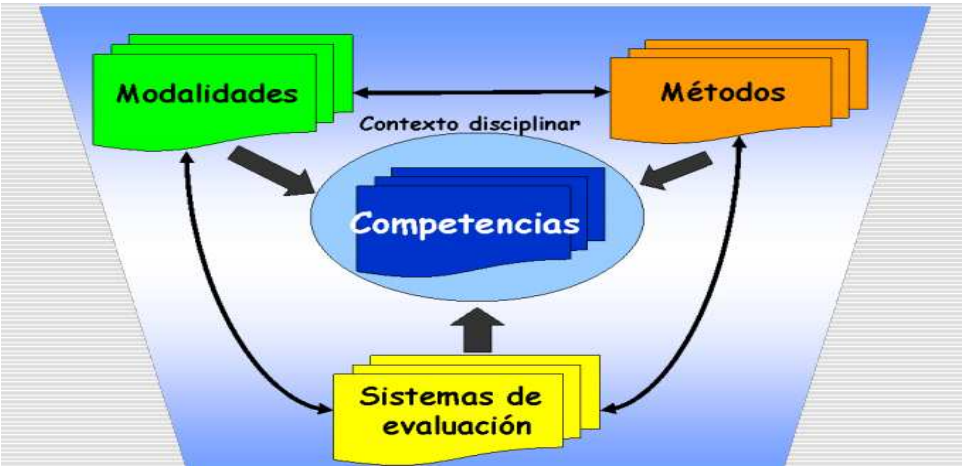
Capitulo 4

Métodos y Técnicas de enseñanza

"El arte supremo del maestro es despertar el placer de la expresión creativa y el conocimiento."

Albert Einstein

Cabe destacar, que en todo proceso didáctico se desarrollan actividades colaborativas, comunicativas, sociales, entre otras y se caracterizan por ser verbales, en el intercambio de significados entre las personas que intervienen en el entorno, a través de la palabra articulada, espontánea y fluida o planificada con intención.



En consecuencia, el éxito de la calidad en la planificación didáctica con intención, depende del cómo el docente-tutor, aplica los métodos y técnicas pertinentes, con el procedimiento adecuado al proceso de enseñanza hacia el aprendizaje integrador.

Dentro de esta línea, los métodos y técnicas didácticas permiten gestionar la planificación didáctica sincrónica y asincrónica hacia experiencias innovadoras como fundamento de una estructura de involucración docente-tutor, participantes y contenidos, donde el conocimiento se construye en dinámicas que involucra saberes de los mismos actores del proceso de enseñanza.



Vinculado al concepto de, métodos y técnicas en la enseñanza, es un campo en el cual, convergen valores, concepciones filosóficas, científicas y tecnológicas, ubicados en un entorno presencial o virtual.

Por esa razón, el industrialismo se caracteriza por los métodos de producción mecánica y por la explotación sistemática de nuevas fuentes de energía hacia el logro del desarrollo productivo necesarios para la subsistencia de la sociedad, debido a esto, determina un nivel de bienestar generalizado, bajo una enseñanza de la ganancia individual, es decir, del capitalismo privado.

No obstante, la acumulación del capital necesario al progreso industrial es cosa particular de pocos privilegiados.

Cabe destacar, de la conciencia del esfuerzo de superar esta situación, nacen movimientos educativos subrayando la necesidad de reforzar los ideales de la humanidad el proceso de integración global, para que sea hospitalario por la obra de la solidaridad social.

En esta línea de pensamiento, surge en la enseñanza el método tradicional que inicia en Francia en el siglo XVII y se caracterizaba por la presencia de los jesuitas en la institución escolar, fundada por San Ignacio de Loyola. Por ende, los internados tenían auge en esa época, por la forma metódica en la que se basaba, presentando dos criterios: por una parte, la separación del mundo real al estudiante para hacerlo vivir apegado a la religión y por otro lado, la vigilancia, control, constante al estudiante.

Por ello, la enseñanza jesuita programada era la responsable de la educación en todos los niveles de la sociedad, con énfasis en la historia, geografía, ciencias y lengua romances, de ahí, el lenguaje utilizado era el latín. De igual manera, de las ideas renovadoras, surgen dos métodos didácticos, Montessori y Decroly.

En efecto, el método Montessori (1912): Conocido como el método de la pedagogía científica, fue empírico y experimental, basado en la realidad. El objeto principal de este método es desarrollar las posibilidades de los participantes en un ambiente estructurado

agradable y motivador. En consecuencia, consistía en hacer un experimento pedagógico basado en: preparar al participante para la vida, no inferir en los esfuerzos, con ambientes agradables y proporcionar materiales sensoriales.

Por ende, algunos aspectos principales del método Montessori, son: Observación de la naturaleza del estudiante, castigos y recompensas, trato individual, respeto por la personalidad del participante, atención al ritmo interno de aprendizaje, ofrecer infinitas oportunidades de estudio, aplicación universal, el docente ayuda indirectamente, espontaneidad, el estudiante tiene libre elección de contenidos y desarrolla su personalidad.

De igual manera, el método Decroly (1920), se sustentaba en que el descubrimiento de las necesidades del participante permitía conocer sus intereses que atraen y mantendrán la atención en la búsqueda del conocimiento.

En igual forma, el método Decroly, conocido por el uso de métodos globales con ciertas características: el programa de contenidos estaba elaborado con núcleos temáticos significativos para el participante de su entorno real. Las unidades temáticas se estudian paralelas a las materias, adoptaba un procedimiento de trabajo coherente a cualquier tema, con motivación, interés, observación y se reiteraba en cada ocasión.

En este contexto, el método Decroly, contribuyó en el campo de la pedagogía que se manifestó en el método global de lectura y en la globalización de la enseñanza.

Método en la Enseñanza según J. Dewey

Aunado a la situación, surge las primeras ideas del método del funcionalismo con John Dewey (1859-1952) establecía que la validez del pensamiento se verifica en la acción, considerando a la mente en función de las necesidades del organismo en la interacción hombre ambiente. A saber, se organiza la objetividad en la enseñanza con criterio social, se promueve la igualdad de oportunidades y el docente es ilustrado a los efectos de perfeccionamiento educativo.

Por una parte, se revalorizó la enseñanza contemporánea convertida en razón instrumental, traducida en habilidades intelectuales, se considera al participante aprendiendo de forma activa, productiva, constructiva, critica y global, por otro lado, se sustenta que el conocimiento no termina con la comprensión externa, imitativa y reproductiva, sino cuando se ha interiorizado en el proceso de construcción individual, colectivo, teórico, práctico, permitiendo reconsiderar lo aprendido, contextualizarlo y aplicarlo.

Entonces, entre las características de la enseñanza contemporánea, está en considerar los contenidos por temas o unidad, cuyos objetivos constituyen la transformación cualitativa del

participante, aprendió hacer algo muevo, sistematizó o integró, en fin es un aprendizaje activo, consciente, crítico, creador que desarrolla y transforma el conocimiento en el participante.

Métodos en la enseñanza virtual

En este contexto, el método en la enseñanza de la Educación Superior virtual es un reto, al comprenderse que los paradigmas cambian en la sociedad como pilar activo de la humanidad.

En consecuencia, se gestiona el rol del facilitador- tutor, al planificar la clase atendiendo las diferencias individuales y grupales en espacios virtuales para que los estudiantes- participantes problematicen situaciones, reflexionen sobre qué aprendieron y cómo lo hicieron, transfiriendo los aprendizajes a otras disciplinas, enfocándolos a la investigación y formulación de proyectos en temas complementarios a la asignatura.

Desde este enfoque, el método de enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje, permite a los facilitadores- tutores con visión dar respuesta a varias problemáticas educativas como: la atención a la diversidad, los procesos de inclusión, las necesidades educativas especiales, la interculturalidad, los ritmos de aprendizaje diferenciales, con nuevas metodologías de enseñanza para el aprendizaje integrador, que permite mejorar la formación de los participantes, como sujetos diferenciales productores de su propio conocimiento.

Al respecto, amplia Ponce (2000) “El método de enseñanza virtual es personalizado en un conjunto de reglas y de instrumentos sistemáticos unificados on-line, que busca obtener resultados de la máxima eficiencia posible en la educación.”

Por consiguiente, tiene un enfoque de motivación emprendedora hacia la mejora en el proceso de enseñanza hacia el aprendizaje integrador, cuando se interactúa con la audiencia en formación se experimenta con nuevas estrategias, métodos, medios digitales interactivos para desarrollar una modalidad realista que dé respuesta a la necesidad imperante de educar en masa a nivel superior.

Por otra parte, en la característica del método virtual, el participante aprende hacer algo nuevo, sistematiza, integra medios digitales a la velocidad de su propio dominio cognitivo, despertando nuevos intereses y sentimientos con actitud.

Por otro lado, el rol del docente-tutor, como dinamizador del proceso de formación crea un clima de trabajo óptimo de pertenencia hacia la adquisición de competencias mistas básicas y específicas, entendidas como un saber hacer en situaciones concretas, requiere la aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes, forma parte en la formación y desarrollo de la personalidad, que es el ámbito de la didáctica.

Ahora bien, a continuación los métodos de enseñanza virtual, entre otros, útil para la comunicación del acto docente, hacia los dominios cognitivo, afectivo y psicomotor, mediados con recursos digitales didácticos, con el propósito de crear una estructura de involucración entre el docente- tutor, participante y contenidos.

MÉTODO POR RETROINFORMACIÓN DINÁMICA	Analiza la información obtenida del usuario para procesarla, obtener un modelo de los participantes y clasificarlos en grupos con características similares. El modelo se construye a partir de la observación de la dinámica a las respuestas de preguntas formuladas. https://www.summaedu.org/retroalimentacion-formativa/
MÉTODO POR ALMACENAMIENTO Y DOMINIO	Almacena un modelo de participante en dominio cognitivo a partir de sus características, motivaciones, experiencias y destrezas propias.

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/

MÉTODO POR FILTRO DE INFORMACIÓN

Su objetivo es encontrar los recursos pertinentes para el participante en un momento dado. Los contenidos son filtrados y se da prioridad a aquellos que se relacionan con su perfil.
http://www.xn--aprenderyensear-brb.com/filtros-la-comunicación

MÉTODO POR EMPODERAMIENTO E-LEARNING

Es el posicionamiento, la forma de visualización del formato del archivo, incorporación de contenidos extra y materiales de soporte que ayudan al participante a encontrar el camino óptimo.
https://www.avanzo.com/que-es-el-elearning/

MÉTODO
POR ENLACES

La incorporación de enlaces extra, como actividades de profundización e indicativos de relación con otros temas.

El despliegue de los enlaces busca guiar a los participantes hacia la consecución de los objetivos planteados en el curso.

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mpadalm/category/enlaces/

MÉTODO
GUIADO POR
ESTRATEGIA DE ESTUDIO

El estudio es guiado hacia los contenidos que le resulta adecuado según el criterio del modelo, estilo de aprendizaje, con la secuencia para recorrer los contenidos.

http://www.humanidadesmedicas.sld.cu/index.php/hm/article/view/127/81

MÉTODO POR CONTENIDO PERTINENTES

Se presentan los contenidos adecuados al participante, por su nivel de conocimiento y clasificación de comportamiento obtenida, tiene la ventaja que reduce la complejidad del curso para dar respuesta a diferentes estudiantes, en la medida que se visualiza contenidos pertinentes para la etapa en la cual se encuentra el usuario.

https://www.redalyc.org/pdf/311/31112987004.pdf

MÉTODO DE CONTENIDO POR CRITERIO

Se presentan los contenidos en orden, según el grado de coherencia acorde al modelo del estudiante y el progreso que lleva para explorar la totalidad de los contenidos en el momento adecuado.

https://w3.ual.es/~jgallego/criterios.htm

MÉTODO
PLATAFORMA
LIBRE

Para obtener información sobre los objetivos de aprendizaje más visitados y en los cuales se pasa más tiempo, la forma en que se recorren durante el desarrollo del curso y el tipo de interacción que se tiene con los mismos, horas de acceso frecuente y demás elementos que permiten enriquecer el perfil del participante al ampliar su conocimiento.

https://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/198-SGS.PDF

MÉTODO
PRESENTACIÓN
POR TÓPICOS

Partiendo del conocimiento, interés, objetivos y preferencias visuales y despegue de contenido que tiene el participante sobre el tema, se adapta a diferentes formas de presentación.

https://www.uv.mx/cpue/num16/pons-topicos.pdf

MÉTODO ONTOLOGÍA DE TERMINOS	En base a una estructura conceptual, una ontóloga busca definir un marco común de conceptos y su relación del curso junto con su nivel de destreza. https://www.redalyc.org/pdf/356/35639776007.pdf
MÉTODO HACIA LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE INTEGRADOR	Permite el desarrollo de los dominios cognitivo, afectivo y psicomotor, en base a la motivación en la estructura de conocimientos previos, del participante al captar, procesar, codificar, aplicar los conocimientos adquiridos. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000182698
MÉTODO DE ESTRETEGIAS Y METAS SIMILARES	Posibilidad de conocer en detalle su propio estilo de aprendizaje, mayor conocimiento de habilidades,

destrezas, debilidades propias y de auto regulación.

https://www.educaweb.com/noticia/2018/12/11/estrategias-ensenanza-cual-elegir-18

METODO PARA EL APRENDIZAJE INTEGRADOR EN LÍNEA

Permiten definir grupos de participantes, estudiantes- usuarios para aplicar estrategias de aprendizaje integrador hacia metas similares al desarrollar destrezas, habilidades acordes.

https://revistaeducacionvirtual.com/archives

MÉTODO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA

Aplica el conocimiento que se tiene de las fortalezas y debilidades para generar estrategias comunicativas de manera controlada, se expone al modelo de aprendizaje integrador para fortalecerlo.

https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2017

Aunado a esto, el método natural del sistema cerebro tiende a escoger la información como sea posible en forma simultánea, mientras que el sistema artificial realiza la acción en forma sucesiva, una acción cada vez y no muchas cosas a la vez. De ahí, que el sistema natural tiende a funcionar en paralelo y el sistema tutorial FlipSnack en forma serial.

Técnicas para la enseñanza virtual

A partir de ahí, las técnicas para la enseñanza virtual del aprendizaje integrador para la mejora, es la combinación de recursos, interactividad, apoyo, materiales formativos y actividades colaborativas.

En tal sentido, las técnicas para la educación virtual, los géneros discursivos como el correo electrónico, el foro, el chat, blogs en cuanto espacios dialógicos, deliberativos y de escritura (en algunos casos apoyados por audio y video), tienen esa potencialidad para generar conocimiento, que surge en gran medida a partir de la experiencia: participación, auto evaluación, colaboración y auto expresión.

De igual forma, diversos géneros textuales como el resumen, el comentario crítico y la síntesis, entre otros, también lo permiten, todos estos medios exigen reflexión y construcción.

Es así como, el análisis de los métodos y técnicas de enseñanza virtual se incorporaron las pautas de la calidad, eficiencia, la

evaluación según los objetivos de logro. Estas nuevas tendencias están asociadas a un sistema universitario que da respuesta a las demandas de la sociedad, con mayor vinculación hacia la eficacia, a la satisfacción del mercado laboral que traspasa las redes sociales.

De este modo, para realizar todo este proceso, es necesario conocer las posibilidades y limitaciones que el soporte informático o plataforma virtual ofrece, a continuación una breve descripción de algunos medios tutoriales que nutren a las técnicas de enseñanza virtual, en los siguientes aspectos:

ADAPTATIVE HYPERMEDIA	Es una técnica on-line que busca facilitar sus estructuras de contenido y desplegar al participante estudiante sólo los contenidos y enlaces que puedan ser de su interés.
VIRTUAL E-LEARNING	Es un entorno de aprendizaje Web, donde se desarrollan cursos bajo el seguimiento de procesos de aprendizaje estandarizados.

E-LEARNING ENVIPONMENTS	Busca ajustarse a las necesidades y características específicas del proceso de aprendizaje individual.
INFOGRAFÍA	Es un sistema virtual que le permite al participante definir criterios de evaluación y diagnóstico continuo para determinar el estado actual de aprendizaje integrador, sus fortalezas, preferencias e incorporar el propósito de facilitar el conocimiento.
ITEMS	Es una técnica para la construcción, evaluación y análisis, medición diagnóstica de conocimiento. Tiene definidos los tópicos que pretende evaluar y la ponderación sobre el total de la prueba.

PROBLEMA BASADO EN E-LEARNING	Es una técnica con enfoque basado en problema, requiere resolverlo por etapas de planeación actividades y cumplimiento de múltiples objetivos.
FLIPSNACK ADAPTATIVO	Es una técnica capaz de responder a las particularidades, necesidades y preferencias de quienes lo utilicen en el desarrollo de diferentes competencias dado que, durante el diseño permite lograr una experiencia de comunicación académica
WIKI	Es una técnica, colaborativa en línea que permite la construcción, colaborativa de conocimiento de los diferentes integrantes de un grupo de usuarios ubicados en distintos lugares.
BLOG	Son técnicas de comunicación colectivo, los estudiantes pueden comentar sobre un contenido, retro

informarse o enriquecer la información compartida online.

CHAT

Es una técnica conocida como cibercharla en el ámbito de la educación virtual una comunicación escrita realizada de manera simultánea a través de internet entre dos o más personas. Permite la comunicación sincrónica en tiempo real y construir conocimiento de forma colaborativa.

FORO

Es una técnica oral, para realizarse en grupos, en la libre expresión de ideas y opiniones en sus integrantes Propicia la creación de ambientes on-line que estimula el aprendizaje continuo y el pensamiento crítico a través de la negociación y construcción de conocimiento.

CMAPTOOL

Este software, facilita a los estudiantes usuarios, construir y modificar mapas conceptuales de manera similar a la de un procesador de palabras, facilita escribir un texto.

Estas técnicas están orientadas a fortalecer el saber conceptual conocimiento teorías y leyes; el saber procedimental, habilidades y destrezas y el saber actitudinal intereses, valores, que permiten la adquisición de competencias comunicativas y el desarrollo integral del estudiante- participante- usuario.

Al respecto amplia Belloch C (2007) “Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas on-line que posibilitan la interacción didáctica, donde el alumno lleva labores propias de la docencia, conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al tutor- docente- facilitador- trabajar en equipo todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física”.

https://www.aula1.com/entorno-virtual-aprendizaje-eva/

Al mismo tiempo, esta modalidad es un cambio conceptual que retro informa los paradigmas educativos a nivel superior, para formar ciudadanos profesionales.

Capítulo V

Reflexión- Investigación-Acción

El ideal, no es que la persona acumule conocimientos, sino que desarrolle capacidades.

J. Dewey

En efecto, se presenta la oportunidad para aplicar la reflexión en la acción de procesos y resultados de las experiencias llevadas a cabo por participantes en programas de formación de noveles docentes, aplicando actividades colaborativas desde la reflexión para la toma de decisiones y aprender a investigar haciendo mediados con los sistemas tutoriales FlipSnack y la Infografía como gestores de las competencias digitales, igualmente, permiten que el asesor oriente y el participante aprenda a desaprender, para dar paso al aprendizaje integrador.

Al mismo tiempo, la asesoría para la reflexión, investigación-acción se concibe como una estrategia de acompañamiento al participante, mediado con los tutoriales FlipSnack y la Infografía, orientado al desarrollo de la competencia digital a lo largo de la práctica.

Aunado a la situación, el docente tutor, gestiona la planificación flexible, coherente a las necesidades del participante, pertinente a los contenidos, con prospectivas guías de trabajo e informes de evaluación.

En igual forma, permite la organización de contenidos, actividades colaborativas de tal manera, que el participante llega a conocer el grado de responsabilidad y avance, habilidades que debe adquirir de manera individual, al estar en un sistema de evaluación

continua, que tiene como fin comprobar de forma sistemática en qué medida ha logrado los objetivos.

Al mismo tiempo, se aplica el enfoque reflexión, con qué método de enseñanza virtual adecuado, ya que, la conducta humana del participante lo que dice, hace, durante la realización de la práctica se da momentos reflexivos y transformadores para la investigación – acción, es producto del modo en que define, desarrolla su estilo de aprender a comprender la realidad en la que actúa, hacia la mejora en habilidades y destrezas, al estar consciente de ser capaz en personalizar la actividad on-line como relevante, por ende, maximizar su aprendizaje integrador.

Al respecto, amplía Stenhouse (1998) “La investigación acción ayuda a los profesionales en ejercicio a resolver problemas al reflexionar sobre lo que hace, perfecciona su acción y produce conocimiento.”

En otras palabras, la investigación- acción, es una estrategia hacia la reflexión del procedimiento a realizar con el sistema tutorial FlipSnack y la Infografía en una actividad determinada que surge del contenido, objetivo, para definir con claridad lo que se espera lograr, luego, se aplica una evaluación continua para comprobar la efectividad de la acción tomada, de ahí, el participante reflexiona sobre las acciones dadas, explica su propio progreso hacia la mejora de la práctica, luego comunica las evidencias o resultados.

Cabe destacar, que reflexionar en la acción con los sistemas tutoriales FlipSnack y la Infografía como medios didácticos, se desarrollan actividades colaborativas, comunicativas, sociales, entre otras y se caracterizan por ser verbales, en el intercambio de significados entre las personas que intervienen en el entorno, a través de la palabra articulada, espontánea, fluida o planificada con intención.

la cual ayuda, a los estudiantes a

obtener información, ideas, habilidades, valores, modos de pensar y medios para expresarse.

Laboratorio Sinéctico Didáctico

En lo relativo a, la sinéctica Didáctica, fue diseñada por W.J. Gordon y sus colaboradores en 1961; hacia el desarrollo de la creatividad, la cual, ayuda al participante a expresarse en diferentes modos y medios al relacionar los conceptos, contenidos abstractos con sus conocimientos previos, experiencias que posee en la realidad concreta y cotidiana pertinente en su entorno.

Al respecto, amplia Hummell (2006) “Al usar la sinéctica las personas tienen pensamientos divergentes y su capacidad para resolver problemas aumente”.

En esta línea de pensamiento, consiste en dar una sinopsis sobre un tema desarrollado en PowerPoint y subirlo al tutorial flipsnack. No obstante, el aprendizaje en red es el que permite organizar y comprender ideas de manera significativa según el tema.

Taller- Actividad- PowerPoint

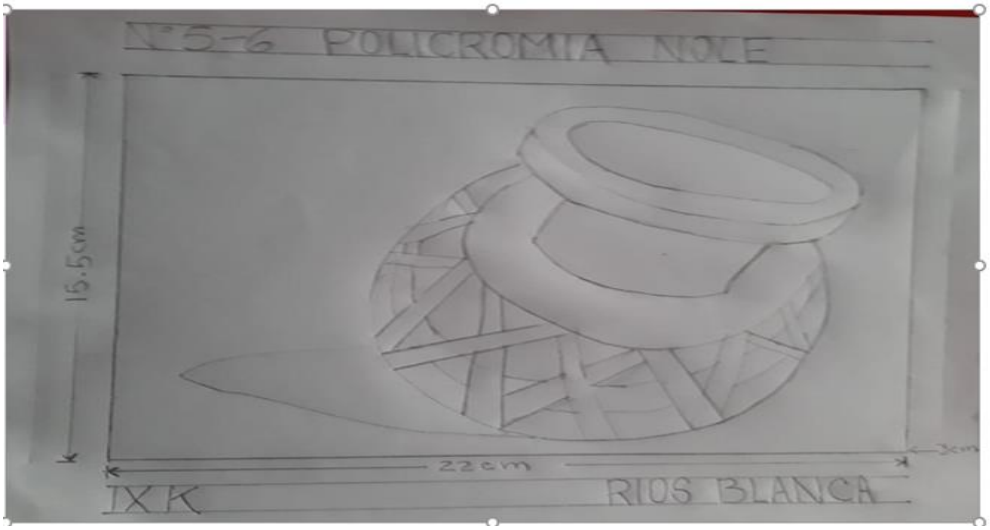
Al elegir el tema, se toma en cuenta objetivos y contenidos establecidos en la planificación que debía realizar, de esta forma se evitaría extender demasiado o realizar una presentación demasiado corta. Luego, crear un listado de los puntos importantes a tratar y a realizar, tomando en cuenta el número, contenido, diseño y tamaño de las diapositivas.

- Se escoge el modelo de la diapositiva



Diseño de diapositiva la cual ayuda al participante a gestar ideas, habilidades, modos de pensar con el medio para expresarse.

- Dibuja



Por consiguiente, una de las bases del éxito del proceso de enseñanza hacia el aprendizaje integrador, puede radicar en saber relacionar las ideas, conceptos y contenidos abstractos con la realidad concreta y cotidiana pertinente para el participante.

- Colorea



En este contexto, elmodelo sinéctico para Gordon, esta diseñado para incrementar la capacidad de solución de problemas, la expresión creativa, la empatia en la dimensión de las relaciones sociales. En

efecto, si los participantes comprenden la base de su proceso creativo, pueden aprender a incrementar su creatividad en todos los campos arte, ciencia, tecnología caracterizado por los mismos procesos intelectuales subyacentes, igualmente, como miembro de un grupo.

A partir de ahí, se trae la reflexión, investigación, acción nediado con sistemas tutoriales como el FlipSnack y la Infografía (entre otros) hacia un proceso creativo consciente, ayudando explicitamente a la creatividad, por tanto, potenciando nuevos esquemas mentales la competencia creativa individual y grupal, de la misma manera, la lógica se utiliza en los procesos de decisión donde la competencia técnica es necesaria para formar ideas en muchos saberes.

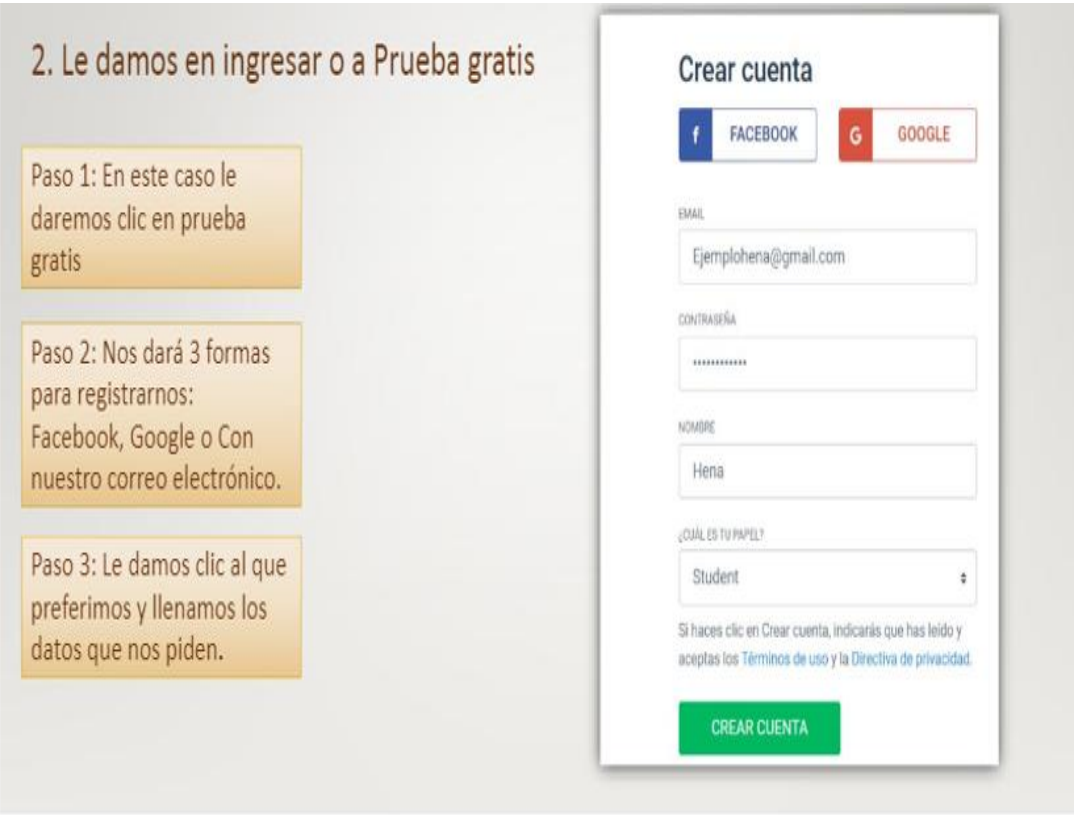
Es evidente, que la sinéctica en la Didáctica es esencialmente un proceso emotivo que exige al participante simpatice con las ideas y conceptos que son términos de la comparacion dando lugar a la reflexión- acción, como elementos irracionales para realzar los procesos intelectuales, donde la solución de problemas es algo racional,

pero lo irracional aumenta la probabilidad en manera consciente de generar ideas nuevas de modo constructivo.

Reflexión- diseño:

Cabe destacar, que la reflexión es individual en cada participante de acuerdo con la estructura digital del PowerPoint, mediante la cual, el participante puede pensar de modo nuevo con los puntos a desarrollar del contenido disciplinar, ya que, le permite conectar perspectivas desde el análisis de:

- Portada: datos personales y de la asignatura.
- Introducción: es una síntesis, se explica por qué se realizó el tema y como está organizado.
- Contenido: se explica los aspectos más relevantes
- Conclusión: explica su aporte en forma breve lo que logro del tema
- Referencias

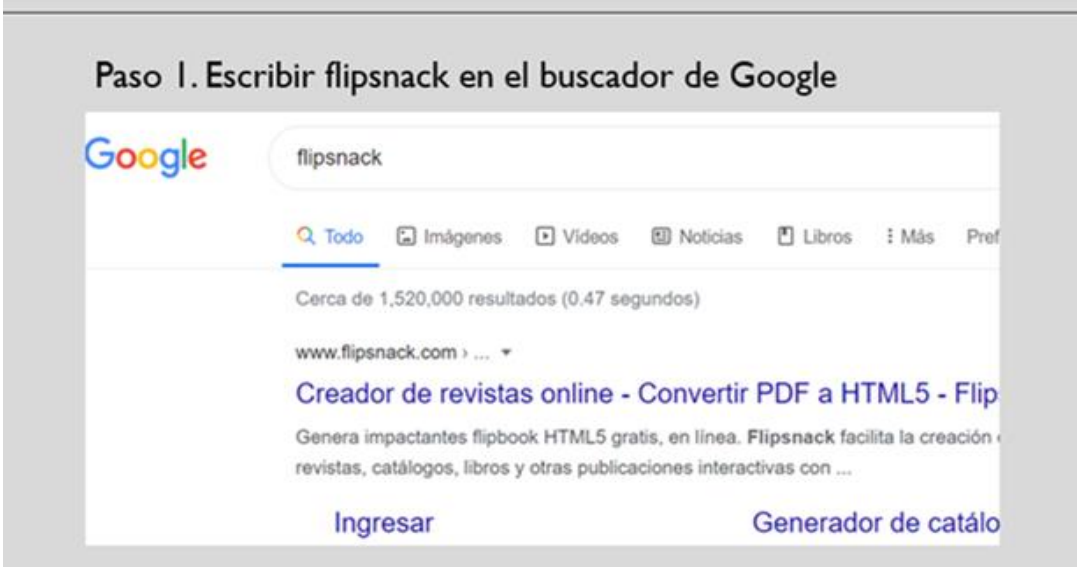


De la misma manera, la actividad digital con PowerPoint, consiste en lograr una comprensión. Reflexión- acción al hacer un diseño, resolver un problema, donde el docente -tutor es un guía con perspectivas nuevas.


3. Pantallas de datos
Pantalla 1: Seleccionamos el rol que ocupamos
Pantalla 2: Creamos una URL personalizada
Por favor seleccione su rol
Marketer
Designer
Empresario o Director General
Teacher or Librarian
Student
None of the above
✓ Felicidades, tu cuenta ha sido confirmada.
Configurar una URL personalizada
Personalice su URL de Flipsnack estableciendo un nombre de usuario único.
flipsnack.com/ ejemplo1123
CONFIGURACIÓN DE LA CUENTA
Nota: Una vez establecido, no puede cambiarse la URL personalizada.

Diseño- investigación FlipSnack

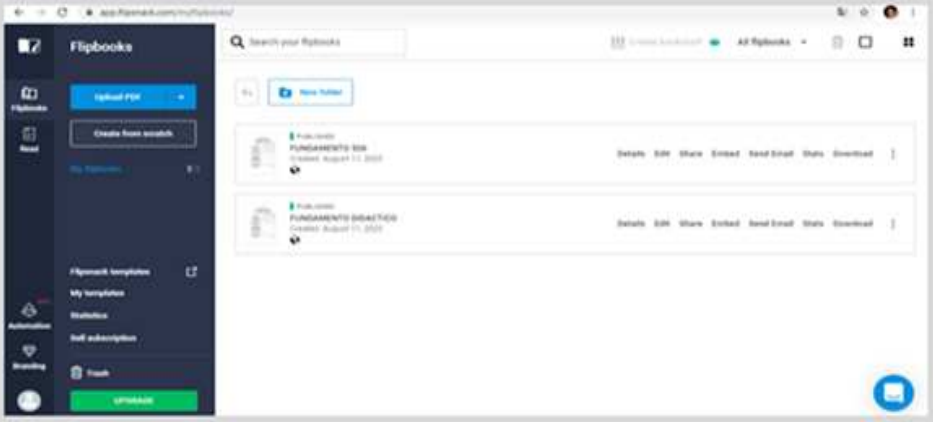




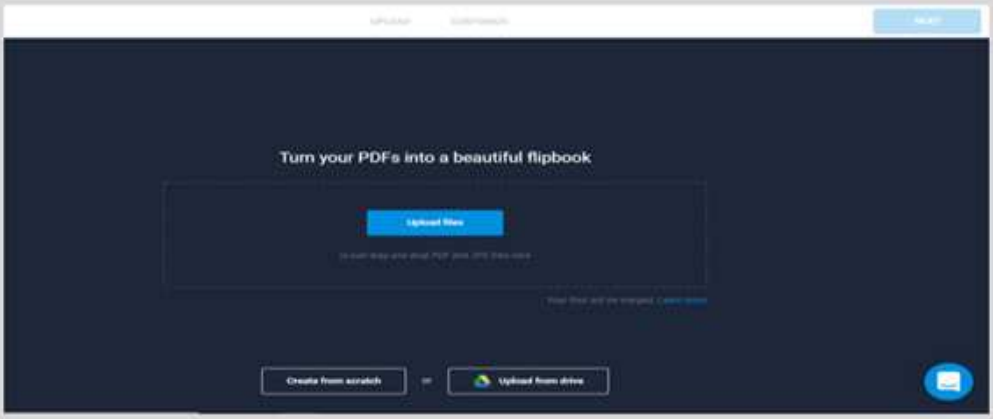

PASO 2: Dar clic en ingresar dentro de la página
flipsnack
Funciones
Precios
Plantillas
Soluciones
Clientes
Prueba gratis
Ingresar
Comunícate de forma eficaz durante la pandemia
Más
Generador de flipboook digitales para revistas impactantes
Crea y comparte revistas en línea, transformando tus PDF en flipbook en línea.
EMPEZAR
VER VIDEO


PASO 3: Registrarse con el correo de Google o facebook
¿No tienen en cuenta? Crear cuenta
Ingresar
Sign in with Google
Sign in with Facebook
OR
EMAIL

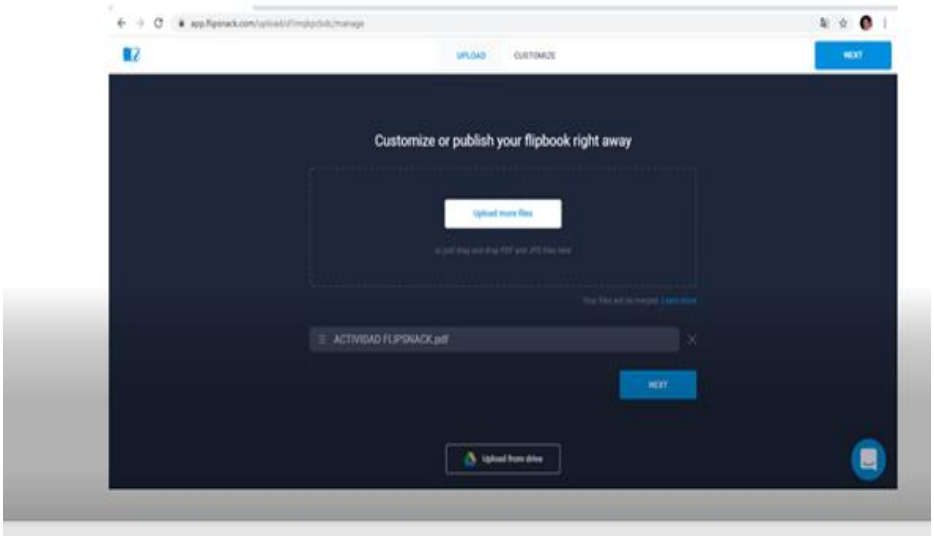
Paso 4: Después de haberse registrado- subir el powerpoint- dando clic en el cuadro azul que dice UPLOAD PDF



PASO 5: Dar clic en el botón azul UPLOAD FILES

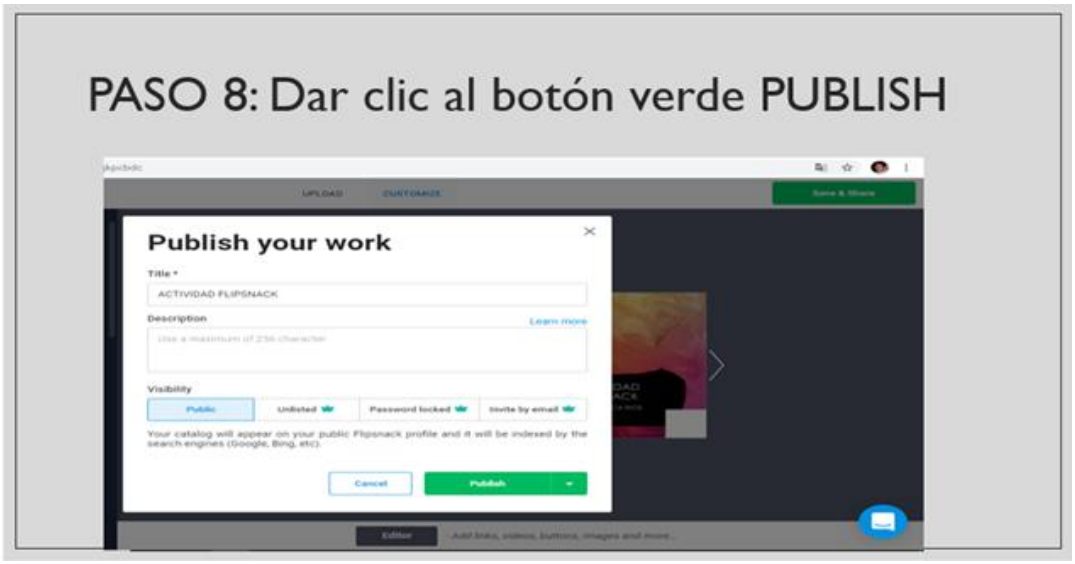


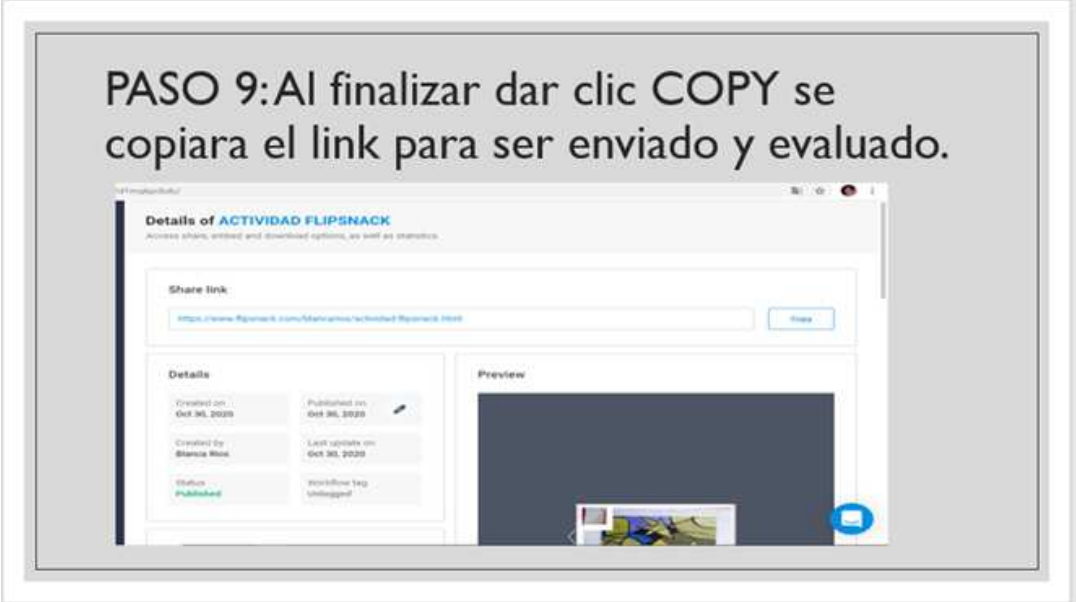
PASO 6: SUBIDO EL PDF DAR CLIC A NEXT EN EL CUADRO AZUL

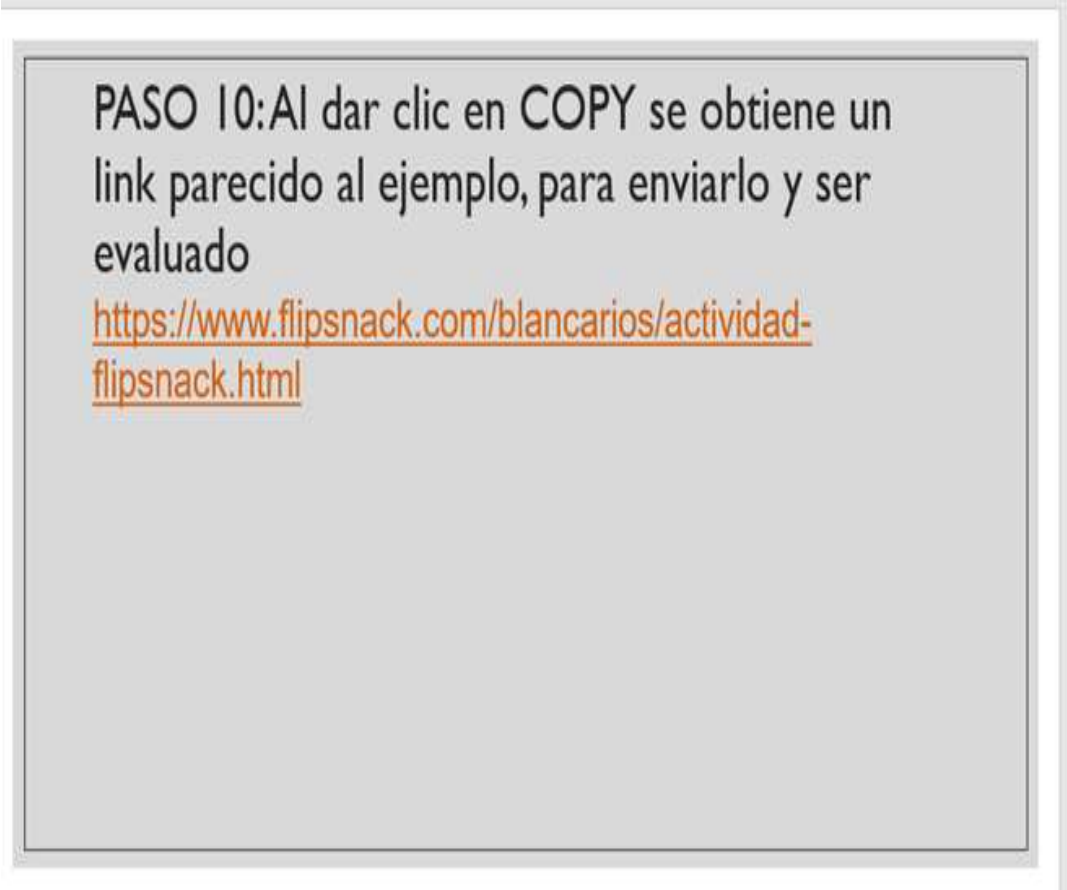


PASO 7: Se observara la portada y para guardarlo dar clic SAVE




PASO 8: Dar clic al botón verde PUBLISH
Publish your work
Title *
ACTIVIDAD FLIPSNACK
Description
Learn more
Visibility
Public
Unlisted
Password locked
Invite by email
Your catalog will appear on your public Flipsnack profile and it will be indexed by the search engines (Google, Bing, etc).
Cancel
Publish
Editor


PASO 9: Al finalizar dar clic COPY se copiara el link para ser enviado y evaluado.
Details of ACTIVIDAD FLIPSNACK
Share link
Details
Preview



A partir de ahí, el video se publica en YouTube y el enlace se comparte.

https://www.flipsnack.com/blancarios/actividad-flipsnack.html

En efecto, con un enlace se accede al trabajo realizado en flipsnack



-Estos contenidos deben facilitar la creación de conocimiento útil y el desarrollo de actitudes y habilidades personales cognitivas y metacognitivas, emotivas, psicomotrices, sociales.

El criterio de interrelación de contenidos es de distinto tipo (conceptuales, procedimentales y actitudinales) y de procedencia en distintos bloques proporciona una buena estrategia para seleccionar todos aquellos contenidos que sean relevantes para la unidad didáctica. Esta reflexión debe extenderse a las distintas áreas presentes en aquellas unidades didácticas que no sean un disciplinares.

El Contenido modalidad on-line:

Desde el punto de vista de la sinéctica didáctica, el conocimiento está estrechamente ligado al contenido de la enseñanza. De ahí, al formular los objetivos y los modos de actuación del participante, se deben planificar las competencias en coherencia con los contenidos, objetivos, actividades hacia el desarrollo de habilidades, destrezas, valores para la apropiación del conocimiento, de manera interrelacionada con el objetivo. Por tanto, la determinación del verbo que refleje la actividad, adquiere en la práctica una importancia integradora.

Asimilación del Contenido:

En efecto, cada objetivo instructivo tiene que dejar explicito el nivel de asimilación de los contenidos, en conocimientos, competencias y habilidades, en el grado de dominio de los contenidos en determinadas condiciones. Por tanto, los niveles de asimilación son: familiarización, reproducción, producción y creatividad.

O sea, en el nivel de familiarización los participantes reconocen el conocimiento. El nivel reproductivo implica la repetición del conocimiento asimilado y adquirido.

Asimismo, el nivel productivo, los participantes son capaces de utilizar los conocimientos en situaciones nuevas. Esto constituye una enseñanza que lo prepara para aplicar lo aprendido en la solución de problemas.

Igualmente, el nivel creativo supone la capacidad de resolver situaciones nuevas para las que no son suficientes los conocimientos adquiridos. Como consecuencia, al formular objetivos, se debe dejar claro qué conocimiento debe asimilar, qué acciones se van a ejecutar, qué nivel de asimilación le corresponderá.

Profundidad del Contenido:

Al mismo tiempo, el nivel de profundidad del contenido es fundamental en la determinación de los objetivos, el mismo concreta el nivel de esencia en que se asimila cada concepto, ley, teoría, el grado de complejidad para el dominio de la competencia.

Por ende, un mismo concepto puede ser apropiado en un mayor o menor grado de complejidad, formando parte de un sistema de carácter más esencial, con un mayor o menor grado de abstracción o llamado nivel de profundidad.

Por consiguiente, el contenido de una asignatura puede variar en extensión, la existencia de un mayor número de conceptos, teorías, a estudiar. Sin embargo, no se debe identificar esto con el nivel de

profundidad, ya que, posibilita determinar las posibles variantes del programa de una disciplina de acuerdo con las distintas carreras o tipo de educación.

Sistematicidad del contenido:

Por otra parte, el desarrollo de la enseñanza exige determinar los objetivos en los diferentes niveles estructurales del proceso educativo, nivel, año, asignatura, unidad y actividad.

En consecuencia, se apoya en el concepto de sistema, es decir, en la integración del conjunto de elementos, cuyo resultado es cualitativamente superior a la suma de sus elementos. En la práctica se ha denominado a los sistemas de orden mayor general y a los sistemas de orden menor particulares o específicos.

De tal modo, a los objetivos de la clase se les llama objetivos específicos, a los de temas- particulares y a los de la asignatura – generales.

Por ende, estos contenidos deben facilitar la creación de conocimiento útil y el desarrollo de actitudes y habilidades personales cognitivas y metacognitivas, emotivas, psicomotrices y sociales.

En consecuencia, el criterio de interrelación de contenidos es de distinto tipo (conceptuales, procedimentales y actitudinales) y de procedencia en distintos bloques proporciona una buena estrategia para

seleccionar todos aquellos contenidos que sean relevantes para la unidad didáctica. Esta reflexión debe extenderse a las distintas áreas presentes en aquellas unidades didácticas que no sean un disciplinares.

Funciones de los medios y el contenido

En esta línea de pensamiento, los medios realizan las funciones básicas propias de la sinéctica Didáctica, según forma, uso que determina el facilitador, pueden proporcionar funcionalidades específicas, entre las más usadas están:

- Función instructiva:

  Orientan y regulan el aprendizaje integrador autónomo de los participantes, ya que, promueven determinadas actuaciones encaminadas a facilitar el logro de objetivos.

- Función motivadora:

  Los programas y software suelen incluir elementos para captar la atención, mantener el interés al focalizarlo hacia los aspectos importantes de la actividad.

- Función investigadora:

  Las bases de datos, simuladores, programas constructores ofrecen interesantes entornos donde buscar determinadas informaciones para el desarrollo de investigaciones que se realicen en ordenadores.

Referencias

Ávila, P. (1997) Estudio independiente. Ed. ILCE. México

Alonso, C. (1997) Estilos de aprendizaje. Ed. Mensajero Madrid.

Bleger, J. (1988) Grupos operativos en la enseñanza Ed. Nueva visión. Argentina.

Biggs, (2005) Planificar desde competencias para promover el aprendizaje. Ed. ICE. Bilbao.

Bertoni, A. (1986) El diagnóstico educativo. Ed. Secretaria municipal ciudad Buenos Aires. Argentina.

Bruner, J. (1950) La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida. Bs. As., F.C.E.

Cabero, J. (1992) Análisis de los medios de enseñanza. Ed. Alfar. Sevilla.

Coll, C. (1990) Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Ed. Páidos. Ecuador.

Gagné, R. (1970) Las condiciones del aprendizaje. Ed. Aguilar. Madrid.

Glasersfeld, E. V. (1984) "An introduction to radical constructivism." Ed. Watzlawick. P.

Ministerio de Educación. (2002) Planificación educativa.

Nanclares, L. (2005) "Herramientas para desarrollo de competencias a través de Internet". Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa

Saettler, P. (1990) The Evolution of American Educational Technology Englewood CO: Libraries Unlimited

Stenhouse, L. (1998). La investigación y el desarrollo del curriculum. Ed. Morata. Madrid.

Sevillano, M. L. (2004) los medios en el curriculum. Ed. UNED. Madrid.

Zalba, E. (2003). Comprensión de Textos. Un modelo conceptual y procedimental. Mendoza: EDIUNC

https://es.wikipedia.org/wiki/Ministerio_de_Educaci%C3%B3n_(Panm%C3%A1)

https://es.wikipedia.org/wiki/Ministerio_de_Educaci%C3%B3n_(Panam%C3%A1)

https://ojulearning.es/2017/06/como-redactar-los-objetivos-de-aprendizaje-perfectos/

https://www.um.es/docencia/barzana/

/Master-Informatica-en-FP-12-13-2.pdf

https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA2.pdf

https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8350/tesis%20definitiva.docx%20123.CD1.pdf;sequence=1