

Dra. Blanca Ríos

DIDÁCTICA APLICADA



en la
Educación Superior e-Learning

F.E.M
Editorial Panamá 2019

Dra. Blanca Ríos



**“El ideal, no es que la persona acumule
conocimientos,
sino que, desarrolle
capacidades.”
J. Dewey**

ISBN: 978-9962-13-995-9



9 789962 139959

Dra. Blanca Ríos

Didáctica aplicada
a la
Educación Superior
e-Learning

Dra. Blanca Ríos

Dra. Blanca Ríos

© Editorial F.E.M. Primera Edición 2019

ISBN 978-9962-13-995-9

Autora: Dra. Blanca E. Ríos

Bajo el auspicio de Fundación Espiritual Metafísica.

NIT 1357abcd- Panamá

Cabe destacar, para cualquier forma de reproducción, es necesario contar con autorización previa de la titular desde la perspectiva de la ley Convenio de Berna 1979.

Diseño de portada: Mural al óleo autora Dra. Blanca Ríos

Dedicatoria

A los seres que se dedican a la investigación
y a la enseñanza...

Dios, Yo Soy

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

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

Prefacio

A manera de introducción, este libro ha sido diseñado con visión innovadora del proceso de enseñanza en la dimensión de la Didáctica Aplicada en la Educación Superior e-Learning; por ende, implica comprender la importancia de la evolución del método, estrategias sincrónicas – asincrónicas hacia la construcción del aprendizaje integrador con medios digitales en coherencia hacia la evaluación educativa.

Hoy día, la visión de la Didáctica Aplicada en diferentes disciplinas académicas permite una revisión crítica de los elementos teóricos en la orientación del proceso educativo, por ende, constituye a la dimensión del acto docente hacia el desarrollo de competencias específicas, el diseño de estrategias de enseñanza sincrónica - asincrónica y estrategias de aprendizaje hacia la apropiación del conocimiento.

Asimismo, la sociedad de la información y la comunicación experimenta cambios constantes en los distintos entornos, lo que, a su vez, exige a la Educación Superior e-Learning, una actualización permanente del profesional. Aunado a esto, los cambios son necesarios en los elementos físicos del sistema educativo desde los medios digitales, equipos, recursos, edificio así, como su política y metas.

Índice

Portada.....	i
ISBN.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Prefacio.....	iv
Índice.....	v
Capítulo N°1	
Didáctica aplicada en la Educación Superior e-Learning..	1
Didáctica aplicada digital.....	8
Didáctica aplicada digital y el entorno.....	13
Didáctica aplicada y el aprendizaje integrador.....	18
Capítulo N° 2	
Evolución del método didáctico.....	19
• En la edad antigua.....	19
- Grecia.....	19
- Paideia Esparta.....	24
• En la edad media.....	31
- China.....	32
- India.....	36
- Roma.....	39
- Judía.....	41

- En la edad Moderna.....45
 - Reforma.....45
 - Renacimiento.....46
 - Ilustración.....46
 - Humanismo.....47
- En la Edad Contemporánea.....48
 - La escuela nueva.....49

Capítulo N°3

Estrategias asincrónico- sincrónico en la

Educación Superior e-Learning.....	50
- Características.....	52
- Selección de medios.....	60
- Organización de estrategias de enseñanza.....	62
- Taller de estrategias de aprendizaje asincrónico.....	64
sincrónico.....	65
Estrategias de aprendizaje según Beltrán.....	68
Estrategias de aprendizaje según Findley.....	70
Estrategias de aprendizaje e-Learning.....	71
Estrategias cognitiva.....	74
Estrategias de adquisición.....	74
Estrategias metacognitivas.....	76
Estrategias metacognitivas de reflexión.....	77

Estrategias metacognitivas de integración.....	78
Estrategias afectivas.....	78
Estrategias socio emocionales.....	78
Capítulo N°4	
Didáctica aplicada hacia la construcción de Aprendizajes con medios digitales.....	79
Didáctica hacia la construcción de aprendizaje.....	83
Fisiología del aprendizaje.....	86
Modelos mentales	88
Herramientas cognitivas.....	89
Representación del pensamiento.....	90
Conocimiento estático y dinámico.....	93
Apoyo al rendimiento.....	94
Recopilar información.....	96
Objetivos.....	97
Contenidos.....	98
Dispositivos.....	100
Aplicaciones.....	102
Apps e-Learning.....	106
Estrategias e-Learning.....	108
Tipos de conocimientos.....	110
Bibliografía.....	113
Webgrafía.....	115

Capítulo N°1

Didáctica aplicada en la Educación Superior e-Learning

Hoy día, en el proceso de modernización de la enseñanza en la Educación Superior e-Learning se hace necesario conocer la dimensión de la Didáctica Aplicada como potenciadora del funcionamiento de los medios digitales y su aplicación interdisciplinaria hacia el logro del auto aprendizaje integrador.

Al respecto, Díaz (1997) establece: “La función del profesor no puede reducirse, ni a la simple transmisión de información, ni a la de facilitador de los aprendizajes, en el sentido de concretarse a arreglar un ambiente educativo enriquecido, esperando que por sí solo, los alumnos manifiesten una actividad auto estructurante o constructiva. Antes bien, el docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento”.

De manera similar, al formar a los participantes para que de manera autónoma, accesen, construyan, se apropien del conocimiento, a través de capacidades y competencias cognitivas, mixtas, digitales, entre otras, para aprender a aprender y auto regular sus propios significados. Por tanto, estas áreas didáctico- digital serán descritas en diferentes situaciones del aprendizaje integrador,

En relación a, que la Didáctica- digital, se desarrolla mediante procesos continuos, como desafíos al sistema de tutoría cruzada, se convierte en un saber- hacer, vinculado al saber consciente, práctico del docente tutor, como pilar del aprendizaje integrador, adecuado, continuo, retomando experiencias previas, para desarrollar capacidades, habilidades intencionadas en los saberes del aprender en el participante, en lo específico que va a aprender, dándole importancia al desaprender para dar espacio al aprender, con sentido y experiencia adquirida.

Tal como, la Didáctica se deriva del griego *Didaskein* que significa enseñar y *tekne* que significa arte, en consecuencia, la Didáctica se relaciona en su noción etimológica con *Didaskalia*, es decir, enseñanza y con *didaskalos*, enseñante o maestro, en tal sentido, se establece que la Didáctica es el arte de enseñar, desde la dimensión de la Educación Superior on-line, en el marco de los principios de horizontalidad, flexibilidad, igualmente, apoyada en medios digitales, que integra un conjunto de acciones para la enseñanza del aprendizaje integrador en la web, espacio donde el asesor- tutor y participante, pueden interactuar durante el proceso de formación, hacia la adquisición de varias competencias mixtas, básicas y específicas.

También, amplia González, (1989) “La Didáctica es un campo científico de conocimientos teóricos prácticos y tecnológicos cuyo eje central es la descripción, interpretación y práctica proyectiva de los

procesos intencionales de enseñanza- aprendizaje que se desarrollan en contextos de relación, comunicación para la integración de la cultura con el fin de transformarla.”

En este contexto, el objeto de estudio de la Didáctica es la enseñanza digital, ya que, integra en su seno los elementos esenciales que ayudan a comprender el amplio ámbito de la disciplina, cuya intencionalidad es transformar la cultura del saber individual hacia el saber colaborativo- social. En efecto, si la Didáctica está íntimamente vinculada con la enseñanza digital, ésta a su vez, sólo existe si a través de ella se favorece el logro del aprendizaje integrador en los participantes.

Visto que, en la actualidad la Educación Superior e-Learning, enfrenta desafíos en la didáctica aplicada, hoy día, no basta con saber enseñar, por lo que es conveniente conocer los procesos cognitivos que debe desarrollar el participante para aprender a ser. Como se afirmará, la Didáctica ha dejado de ser una simple disciplina de carácter normativo, prescriptivo, es decir, proveedora de modos, procedimientos, métodos y técnicas para enseñar bien una asignatura o disciplina, es por ello, se ha convertido en una ciencia teórico- práctica o ciencia digital, que investiga, cuestiona, asimila y genera conocimientos hacia la mejora de la práctica docente- tutor.

Asimismo, amplia Rojo (1997) “La enseñanza y la ciencia de la enseñanza que se llama Didáctica trata de cambiar al estudiante como

Dra. Blanca Ríos

persona individual en sus actitudes, valores, inicios, sentimientos, capacidades, aptitudes, adviértase, asimismo, que no sólo se transforma el alumno cuando aprende, sino también, el profesor cuando contribuye al aprendizaje que hace cambiar al estudiante”.

En tal sentido, el docente- tutor, al diseñar ambientes armoniosos con visión de talleres, laboratorios hacia la auto investigación, con nuevos medios digitales estratégicos, como producto innovador, permite lograr el éxito en el mejoramiento de la enseñanza hacia el aprendizaje integrador en los participantes. En igual forma, ante las dificultades y contradicciones que afectan el proceso educativo, con el fin de, responder a esta problemática, se ha promovido un proceso de enseñanza que desarrolle la competencia intertextual-digital en los participantes noveles docentes en formación.

Puesto que, las demandas formativas son un reto para el docente tutor, al diseñar los contenidos en modalidad on-line, por ende, conoce y selecciona medios informáticos electrónicos apropiados, para que la navegación del curso, asimismo, sea intuitiva y secuencial, hacia la apropiación del conocimiento, a fin de adaptar el contenido a las necesidades del aprendizaje integrador de cada participante y dar paso a la motivación, inspiración, creatividad al desaprender, en consecuencia, para aprender.

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."

Esto quiere decir, que los sistemas virtuales deben fomentar 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.

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.

Por ello, el sistema virtual en la enseñanza de la Educación Superior e-Learning con medios digitales su principal propósito es que el 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.

Didáctica aplicada digital

Bajo este contexto, la sinéctica Didáctica a través del software, lo cual, es un enfoque metodológico para el desarrollo de la creatividad, diseñado por Gordon W. (1988) en la dimensión del procedimiento sinéctico, por ende, consiste en la gestión de grupos para solucionar problemas.

En esta línea, se hace referencia a la creatividad mediada con un programa informático, en este caso, el PowerPoint, como la estrategia digital para fortalecer la imaginación e incentivar a los participantes, para

ello es necesario su implementación que este instalado en un servidor y se encarga de mantener, gestionar, almacenar información virtual, por otro lado, establece espacios para tutorizar, comunicar, debatir, dar, recibir, crear informes mediante el uso analítico de aprendizajes, por ende, establece diferentes roles para gestionar y visualizar la información.

En lo que se refiere, al área de la digitalización, los espacios actuales universitarios en coherencia con la evolución de la Didáctica digital, se han producido cambios sustanciales en las practicas sinécticas interactivas entre docente- tutor, participante y contenidos, mediado con el tutorial PowerPoint, en efecto, ha aportado al proceso de enseñanza nuevas condiciones para la apropiación de la información y por ende, el desarrollo del aprendizaje integrador hacia la apropiación del conocimiento, contribuyendo a una educación de calidad, con pertinencia a las necesidades

A respecto, amplia Fandos (2003) “Los sistemas tutoriales se originaron con la implementación de la inteligencia artificial, mediante la creación de máquinas que pensarán como los humanos, en paralelo, la psicología educativa, estaba desarrollando un cambio teórico desde el conductismo hacia el aprendizaje reflexivo, cuyo objetivo era concretar teoría y tecnología para hacer posible su integración al proceso educativo.”

Por esa razón, los sistemas virtuales y en especial el tutorial PowerPoint, sigue siendo utilizado por los docentes- tutores, ya que,

aplican los principios de la inteligencia artificial como la representación del conocimiento, razonamiento, explicación, lenguaje natural, conformando un campo de experimentación para formalizar teorías conductistas a una asociación entre un estímulo y la consiguiente respuesta, es decir, si implica un cambio de conducta relativamente permanente se considera aprendizaje, de ahí, se empieza la modificación del aprendizaje integrador en asimilación con su operacionalización.

Debido a esto, amplia Sangrá (2002) “Existen dos tendencias básicas en cuanto a la relación entre la determinación de la calidad de la educación virtual; quienes la consideran un instrumento auxiliar de la enseñanza presencial y quienes la conciben como una entidad con especificidad propia.”

Dentro de este marco, muchos investigadores de la cognición como Piaget (1979) intentan interrelacionar el sistema humano y los sistemas virtuales como procesos involucrados en la asimilación, procesamiento y adquisición de la información, en especial el tutorial PowerPoint, que evidencia el desarrollo del aprendizaje integrador con la atención, imaginación, creatividad, codificación verbal y la memoria, por tanto, debe evaluarse los sistemas virtuales de acuerdo con criterios en cuanto a, la oferta prospectiva y con pertinencia en relación a las necesidades sociales, laborales, la docencia hacia la mejora para la creación de conocimientos.

No obstante, enfatiza León (2006) que publicó en la revista *Apertura* el artículo: Educación a distancia con medios virtuales, estableció; “El sistema virtual tutorial, enriquece el pensamiento crítico, permite el aprendizaje visual, agrupar la información, conceptos de manera profunda y fácil el estudiante es capaz de reproducir con sus propias palabras en conexión simultánea de varias personas, creando la ilusión de que todos se encuentran en el mismo lugar, por tanto, ofrece el intercambio de imágenes, transmisión de archivos para reforzar el aprendizaje”.

En otras palabras, la sinéctica de la Didáctica comprende todo aquello que tiene una influencia benefactora directa sobre el proceso de enseñar con medios, métodos, espacios, facilitador, participante y el software de aprendizaje con el que se trabaja.

Por consiguiente, en el marco del sistema tutorial PowerPoint al transformarlo en un video archivo mp4 y subirlo a una plataforma, 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, amplía el alcance de las clases y el 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 sus propios significados, por ende, esto genera una estructura de

involucración con el tutor- contenidos, para alcanzar metas con sentido de compromiso, para la toma de decisiones en su ámbito de acciones y tareas.

Didáctica aplicada digital y el entorno

En esta línea, la idea sinéctica está muy vinculada a la creatividad digital, con la imagen que se transmite del conocimiento disciplinar vinculada a los procesos como algo verdadero y objetivo, no se trata de una situación pasiva de actividades para gestionar el aprendizaje, en la que el participante memoriza mecánicamente la información, de lo que se trata realmente, es de un entorno activo en lo que se espera que el participante asimile, relacione e integre nuevos conceptos jerárquicos en un orden definido hacia la asimilación concreta, para luego, a los conceptos generales y complejos.

Asimismo, si realizan correctamente las actividades, habrán asimilado de manera irreversible las metas del aprendizaje. De modo, que el comportamiento de los participantes frente a las actividades propuestas es un indicador objetivo de evaluación. En consecuencia, las actividades de recuperación preestablecidas son procedimientos adecuados para aquellos participantes con problemas, intenten la consecución del aprendizaje integrador.

De igual manera, amplia Fernández (1998) “Los sistemas virtuales potencian la construcción del conocimiento a través de diferentes fuentes,

Dra. Blanca Ríos

discriminando su veracidad, analizando de manera crítica la información, revisando validez e integridad.”

Aunado a esto, los participantes aprenden en una amplia variedad de entornos, ya sea, en diferentes ubicaciones, contextos, al aire libre, on-line, que permita la interactividad con otros, facilitando la apropiación de diferentes tipos de aprendizaje. Bajo este contexto, el uso adecuado del tutorial PowerPoint, fomenta el desarrollo de actitudes favorables hacia el aprendizaje integrador autónomo con plantillas interactivas, favorece la búsqueda de información y el intercambio en actividades de colaboración, con motivación e interés.

Al mismo tiempo, el tutorial PowerPoint al transformar las diapositivas en un video archivo mp4, permite pasar a niveles profundos cognitivos, en la construcción del aprendizaje integrador, como son la aplicación, análisis, síntesis, re-creación, en consecuencia, desarrollar la competencia intertextual-digital, en los participantes, de ahí, la Educación Superior on-line, en la formación de profesionales que requiere de competencias definidas, cubre los niveles de exigencia de la sociedad actual, al realizar complejas tareas y ser capaz de comprender la importancia de manejar información específica, manejo que incluye cómo buscarla, evaluarla críticamente para utilizarla.

Por otra parte, amplia Camacho (2007) “Los sistemas virtuales proveen documentación actualizada, información clasificada,

complementaria, cuyo objetivo es promover un espacio en la web que ocupan diferentes contextos, características particulares, a causa de, articular actividades académicas, responde a las necesidades de contenido, en particular, el desarrollo en habilidades y permite la tutorización proactiva.”

De hecho, con el sistema virtual PowerPoint, se lleva a cabo la acción tutorial, al crear una interacción fluida entre el medio, el tutor y el saber dentro del proceso. Además, de presentar una actitud favorable con características personales determinadas, se precisan competencias instrumentales, como son el dominio en determinados medios de comunicación personales y virtuales. Entonces, gestionar un entorno para el aprendizaje integrador autónomo, toma en consideración la visión global del contexto del proceso de aprender desde la perspectiva del facilitador, de su formación en los métodos de enseñar con medios adecuados a la clase.

En lo esencial, amplia Brockbank (2002) “Lo relevante de los sistemas virtuales, es que han contribuido significativamente al mejor entendimiento de cómo se conoce y cómo se aprende en autoconciencia de los propios procesos y productos cognitivos, el manejo del propio pensamiento lo que incluye la utilización de estrategias para conocer lo que se necesita conocer.” Sobre todo, existe la necesidad de aplicar los medios digitales a la práctica didáctica en base a los principios de

horizontalidad, flexibilidad, con una dimensión clara, única y coherente, que se vincule con el desarrollo de las teorías modernas educativas emergentes.

En este sentido, amplia Rappaport (1995) “El PowerPoint es un medio multinivel, de ahí, la potenciación es consecuencia de las interacciones del arte de enseñar de la didáctica, cuya finalidad es promover el bienestar y calidad de vida de las personas a través de la enseñanza.”

Por lo que, hace falta concientizar la mediación docente tutor, al estar familiarizado con medios on-line en la didáctica digital como el arte de enseñar, con técnicas modernas de exposición, presentación de datos, desempeñando un rol protagónico y relevante, puesto que, influye en la forma de sentir y actuar del participante en los entornos virtuales.

Debido a, los nuevos escenarios educativos on-line, es indispensable tomar en consideración, las repercusiones que produce el internet en la enseñanza en interactividad y desarrollar el aprendizaje integrador, por ende, se considera la estructura de las actividades, en espacios seguros que fomenten el bienestar, el desarrollo cognitivo hacia el desarrollo de la personalidad integral.

Didáctica aplicada y el aprendizaje integrador

Vinculado al contexto, de la sinéctica Didáctica digital, con frecuencia se afirma que la educación es una actividad de comunicación

humana, de relaciones sociales, susceptible de ser modificada, donde la tecnología aporta un conjunto de criterios racionales, en efecto, al planificar criterios para asegurar una dirección hacia el aprendizaje integrador que hace posible la creatividad en experiencias en el entorno con carácter intencional con adecuada orientación del tutor.

De ahí, que la síntesis del aprendizaje integrador, ha de concebirse, como el diseño epistemológico en contraste con la creatividad didáctica en proyectos de trabajo, actividades colaborativas digitales, relacionando la teoría con la práctica hacia la formación profesional como referencias teóricas que el lector contrasta con sus propias concepciones y sus problemas prácticos.

No obstante, amplia Torres (2009) en la revista *Sapiens* “En la Educación Superior el acto docente -tutor es el elemento transformador de su Didáctica”.

Al mismo tiempo, combinar la flexibilidad de lo que el tutor considera conveniente y lo que el participante siente como interesante, en consecuencia, el aprendizaje integrador autónomo deseable, actúa como potenciador de competencias con un centro de interés, que permite adoptar decisiones fundamentadas al diseñar actividades colaborativas adecuadas con la participación de los estudiantes.

Por ello, resuelvan sus intereses más próximos, poniendo en evidencia dimensiones de la realidad, ayudando a descubrir relaciones,

provocando dudas, con posibles soluciones, constituyendo la finalidad inmediata de la actividad. Por ende, con el objetivo de responder a la necesidad del cambio en el proceso educativo, en la dimensión de la Educación Superior virtual.

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.”

Aunado a esto, 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, dado que, permite realizar actividades de aprendizaje estructuradas, tan pronto como, logra el conocimiento específico, en diferentes técnicas sea de proyectos, investigación, creatividad, dando como resultado, el aprendizaje conectivo.

Dado que, la sinéctica Didáctica desde la perspectiva de la función del docente tutor, considerado como el gestor de la competencia intertextual-digital, en el contexto educativo actual, esto implica una formación y actualización continua, para generar nuevas formas de comunicar contenidos, conocimiento, estrategias interactivas e información a través de los medios digitales.

Cabe destacar, que el desarrollo de la competencia intertextual-digital es un fenómeno relevante, en lo que respecta a, las alternativas competitivas de la información como estrategia didáctica: qué enseñar, cómo enseñarlo, y cómo evaluarlo para desarrollar el aprendizaje integrador, de la misma manera, tomar decisiones. Luego, en la práctica valorar lo acertado, los problemas previos que se resuelven y la validez de los nuevos conceptos generales y complejos.

Además, el problema no está en el desarrollo tecnológico que reemplace áreas de trabajo, obviamente, es un desafío, el verdadero problema está en la mente del ser humano, una cosa es reconocer que se está ante un reto importante y otra sentirse pequeño (a) insignificante ante el desafío de formarse en determinadas competencias específicas para el desenvolvimiento profesional frente a la competitividad laboral, ante los nuevos desarrollos digitales, si lo esperado es, experimentar el éxito individual, sentirse bien, evolucionar, progresar.

También, la mente ha sido condicionada, a pensar que se vive en un mundo escaso, esa idea lo convierte en rival, no en competidor. Al contrario, cuando se compite esa acción es sana, el nivel de tensión para funcionar bien se traduce en eficacia, por tanto, se necesita el nivel de presión, para dar paso a la creatividad y productividad. De esa manera, la transformación de la mente al estar consciente del talón de Aquiles que

todo ser posee, a partir de ahí, reconocer que el condicionamiento mental afecta el cómo ve la realidad.

En tal sentido, amplia Reyes (2009) “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->

De la misma manera, el desarrollo de la educación virtual es un medio formativo que permite la interacción más cercana entre el tutor-facilitador y el participante, superando las barreras físicas que implica una atención personalizada.

Es por eso, que la realidad de la sinéctica Didáctica hacia el aprendizaje integrador autónomo, exige en la formación docente, innovación en el proceso del desaprender para aprender, el reinventarse en la actualidad, desde una visión didáctica digital compleja, con actitud inquisitiva, con disposición a tratar de entender los factores implicados, para aplicar el Empowerment en los cambios hacia la mejora, fundamentados en los principios de la Andragogía; pertinencia, amplitud y flexibilidad.

En efecto, amplia Belloch (2008) de la Universidad de Valencia: “La educación y la formación continua del docente en la era digital son uno de los pilares sobre los que se sustenta la sociedad de la información”.

<https://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic2>.

Por ello, de lo que se trata, es de un cambio hacia la sinéctica Didáctica en la práctica docente-tutor, en este sentido, articular la visión digital ante un determinado objeto de estudio, con diseño de una actividad didáctica de complejidad creciente, atendiendo a la jerarquía de objetivos programados siguiendo un proceso inductivo, a través del contacto, observación directa, experimentación, formulación de conceptos, desde la comprensión de los programas de estudio con el perfil de egreso de los participantes para promover el desarrollo de competencia intertextual-digital al aplicar la sinéctica didáctica en el marco de los principios de cambio para la innovación y creatividad del acto docente.

En tal sentido, se apoya en la perspectiva constructivista del conocimiento que hace énfasis en los procesos cognitivos, al mismo tiempo, la Didáctica docente con opción asesoría - tutoría, implica sistematizar y generalizar lo que todo buen profesor hace con algunos de sus estudiantes, a los que tienen más deficiencias, les ofrece ayudarlos, en privado, dedicando con ello un poco de tiempo adicional; a los que no saben estudiar trata de enseñarles cómo hacerlo; e inclusive procura orientar y ayudar a los que tienen problemas personales.

Capítulo 2

Evolución del Método Didáctico

Ahora bien, el proceso de enseñanza antigua conocida tenía dos aspectos relevantes la religión y el cultivo de la cultura, costumbres, tradiciones de la tribu o comunidad. De ahí, se observó la evolución del método con dimensión Didáctica identificándose los siguientes aspectos:

En la Edad Antigua

En un principio, en las investigaciones de los inicios de la enseñanza en la Edad Antigua las prácticas educativas se realizaron en diferentes culturas, como en la griega, India, China, egipcia y hebrea durante el primer milenio a.C.

- **Grecia**

Asimismo, en la cultura griega surgen los paidogogos, era el sirviente encargado de acompañar al niño al lugar de enseñanza, también, los instruía.

Por otro lado, surgen pedagogos como Platón, que estableció el método heurístico con la intencionalidad en despertar la actividad en el educando con estudios gramaticales y la lírica, aritmética, geometría, astronomía; Aristóteles, estableció la enseñanza intuitiva, Quintiliano, escribió el primer manual de formación de maestros titulado Instituciones oratorias, Sócrates, con su método debate o dialéctica lógica para la

indagación de nuevas ideas, conceptos subyacentes en la información, por lo cual, fue aplicado para los escritos orales de los conceptos morales.

Cabe destacar que, en Grecia, la tradición de la enseñanza hace su aporte al humanismo, formando al hombre para alcanzar su completo desarrollo y plenitud en su personalidad.

Igualmente, para las grandes civilizaciones del antiguo Oriente, el concepto de cultura es algo que se ha de mantener y transmitir sin modificación ni adaptación, ya que, permite al ser dar al cuerpo y al espíritu toda belleza y fuerza de la que son susceptibles. Por tanto, los griegos situaron el problema de la educación no en doctrinas enseñadas por dioses, sino en el conocimiento racional hacia la perfección moral de la persona.

Además, al humanismo griego se le ha denominado: educación liberal, que consistía en la educación intelectual con libertad para actividades manuales para gozar de las altas expresiones del espíritu. Por tanto, no se imponía normas fijas que obliguen al docente seguir determinado método, ya que, se tenía respeto en relación con la libertad de la persona.

De ahí, que la cultura griega no tiene un carácter tradicional, no se limitaba a la repetición del pasado, sino que es progresiva, se renueva continuamente, hacia el futuro, donde la formación en todas sus

direcciones se alcanza con un perfecto equilibrio de sus distintas actividades.

Asimismo, la enseñanza primaria consistía en gramática, la griega, la aritmética, escritura y de memoria los pasajes de los poetas griegos, seleccionado con arreglo a las lecciones morales que conviniera deducir de ellos.

Igualmente, la Educación Superior se llamaba mousiké, es decir, instrucción general de las disciplinas presididas por las Musas, comprendía los estudios literarios y la música, la lira era el instrumento preferido, era variado el repertorio para practicar. Al mismo tiempo, se acompañaba de ejercicios físicos para la educación juvenil. Además, desde los dieciséis a dieciocho años practicaban ejercicios gimnásticos o atléticos, consistentes en carreras pedestres, luchas, pugilatos y ejercicios militares. De este modo, la juventud quedaba bien preparada para desempeñar en debida forma durante la edad viril sus obligaciones de soldado y de ciudadano.

Es conveniente acotar, que los poemas de Homero, sus ejemplos se inspira toda la cultura griega, de ahí surgen las artes, la historia, la gramática. Debido a esto, Platón afirmaba que Homero era el educador de toda la Grecia.

Es así como, la *Ilíada* habla de un mundo dominado por una aristocracia de guerreros. En la cumbre, se ubica al rey rodeado de una

corte integrada por los hombres del consejo- experiencia, y por otro lado, los jóvenes- fieles guerreros que forman la clase noble.

De este modo, todos viven en la corte, la cortesía acompaña al caballero en todas partes hasta en la guerra, por su semejanza con la organización pre feudal de la Corte de Carlomagno (caballería Homérica).

Por otro lado, el Prudente Centauro Quirón, es la figura típica del educador, maestro de Aquiles y de otros héroes, se les enseñaba deportes, ejercicios caballerescos, la caza, equitación, cirugía, farmacopea, artes cortesanías y tañer la lira. Por tanto, el héroe debe saber de todo, su verdadero guía, el anciano Fénix le infunde en su conciencia un alto ideal de conducta humana, instrucción como si fueras su hijo, decir cuánto debe ser dicho y hacer cuánto necesita ser hecho.

En efecto, para ambas cosas se le educa: pronunciar palabras y realizar acciones. Por ende, esta fórmula condensa el doble ideal del perfecto caballero, ser buen orador y excelente guerrero.

Además, en la Odisea se gestan las costumbres domésticas, muestra los conocimientos geográficos, habla de Ulises, describe sus viajes, aventuras, vida familiar. Debido a esto, surge la diosa de la sabiduría, bajo la figura de Mentor, instruyendo a su hijo Telémaco. De ahí, el nombre de Mentor ha servido desde Telémaco de Fenelón, para designar al viejo amigo, protector, maestro y guía.

En tal sentido, Telémaco es un joven abandonado, sin energía, sensible, doliente, la influencia del maestro lo convierte en un luchador valeroso. Por lo que, desde los orígenes de la civilización griega, un tipo de educación definida, el estudiante noble recibe los consejos y guía de una persona mayor, a la que se le confía para su formación.

Al respecto, amplia Gámez (2000) en su artículo titulado, *La Odisea de Homero para la enseñanza del siglo XXI*, de la Universidad ICESI- Colombia. Enfatiza lo siguiente: “Los clásicos de la literatura universal permiten una experiencia enriquecedora para quien los lea. La *Odisea de Homero*, escrita en el siglo VIII a. C. además de su riqueza literaria en lo poético y lingüístico en ella se encuentran temas que competen a la esencia del ser humano, como son las pasiones, la marginación de la mujer, la falta de carácter para enfrentar las dificultades, la cultura religiosa y la forma como se determina las decisiones humanas.”

En tal sentido, vale la pena dar una mirada sobre la enseñanza de esta gran obra literaria de arte poético, debe ser llevada a la práctica durante la enseñanza como referente de lectura de alto nivel, que permite una formación personal para toda la vida, a través de sus líneas el lector se identifica con una posición crítica, a nivel de toma de decisiones y sucesos de sus personajes, en especial, por las odiseas que vive Odiseo y Telémaco en medio del viaje que cada uno emprende.

Paideia- Esparta:

De origen Jónico, emprendedores. De ahí, Esparta de origen Dorio, apegada a las tradiciones, conservadora, cultivó las virtudes militares llegó a ser maestra de su rival Atenas.

En igual forma, la educación Espartana, es militar y estatal. Por tanto, debía defenderse de los enemigos internos o clases sometidas y los pueblos vecinos. El estado era quien determinaba si el niño recién nacido ante una comisión de ancianos que examinaban su constitución física, si tenía o no, las condiciones que podían hacerlo en el futuro apto para su servicio. Si era débil o deforme, era arrojado desde lo alto del monte Taigeto. Hasta los siete años el niño pertenecía a la familia, después de los siete años hasta su muerte el espartano pertenecía al Estado.

También, a los siete años, comenzaba la educación pública obligatoria, impartida en organizaciones de tipo militar. Por ende, la escuela era única para la clase dominante. También, los niños recibían sus lecciones de monitores escogidos en grupos de 64 estudiantes, debían aceptar sin murmurar las órdenes y los castigos. La administración estaba a cargo de un superintendente- paidónomo, auxiliado por inspectores de disciplina -mastigóforos.

En igual forma, a los doce años, el estudiante vestía el manto de la virilidad. A los dieciocho años, los jóvenes formaban los kruptoi o grupos encargados de vigilar las fronteras, vivían fuera de las ciudades y hacían

ejecutar por los esclavos (ilotas) los trabajos de utilidad pública. Por lo que, a partir de los 30 años permanecían en la categoría de irenos, dirigidos por un instructor que aleccionaban a los más jóvenes.

Como producto, al terminar ese período, adquirirían los derechos de ciudadanos y podían constituir una familia, permanecían en los cuarteles, sirviendo a los maestros y a la juventud.

En este contexto, la mujer era ejercitada en los deportes, en la danza, la disciplina gestaba en ellas sentimiento de honor e impavidez, llegando a no inmutarse al oír que sus hijos habían muerto en batalla a condición de haber caído en manos enemigas. En esta línea, para el espartano, la educación física era fundamental, se buscaba la resistencia corporal, vestían la misma túnica todo el año, con cabello rasurado y dormían en juncos.

Dado que, los ejercicios al aire libre eran variados: lucha, carreras, saltos, jabalinas, la caza el fútbol – episkiros. Por ende, niños y jóvenes aprendían a tocar la cítara y a cantar, de ahí, preferían los ritmos viriles y los himnos marciales del poeta Tirteo, la educación culminaba con la danza guerrera.

Además, anualmente en las fiestas de Diana, los maestros administraban castigos públicos para desarrollar la sumisión en el estudiante, por lo que, el pundonor exigía que soportaran los golpes sin quejarse, en igual forma, la educación moral constituía la base, era

patrocinada por Licurgo, bajo este contexto, se aprovechaban todas las ocasiones para orientar al estudiante el respeto hacia las leyes, la religión, obediencia absoluta al Estado y a los superiores jerárquicos.

So pretexto, de las fiestas religiosas y los banquetes públicos, el estudiante adquiriría hábitos de urbanidad y de sociabilidad, la alimentación era humilde, en igual forma debía buscar complemento necesario para satisfacer su apetito con astucia o hurto, escuchaba a los ancianos discutir los negocios del Estado. Sin embargo, esta práctica no era inmoral, debido a esto, se consideraba la propiedad individual como una especie de usufructo, además, nada impedía a los servidores del Estado- propietario el robar.

De manera similar, la educación intelectual, el alfabeto, la elocuencia practicaban la parquedad en las palabras, la enseñanza de la escritura, la lectura, las ciencias las artes, ocupaba un lugar secundario en la formación de los adolescentes espartanos, en cierta época fueron objeto de enseñanza privada.

En efecto, la educación ateniense por su organización constituye el tipo representativo de la educación griega, se encuentra el humanismo pedagógico, en la dimensión del culto a la libertad y el desarrollo armónico de la personalidad.

Sin embargo, ampliaba Tucídides “No educamos a los niños mediante procedimientos de violencia, sino dejando que libremente se

desarrollen hasta hacerse hombres, amamos y cultivamos lo bello, la verdad, la exaltación no impide el alcance de la empresa.

Por consiguiente, los niños recibían de sus padres, la primera educación, se les enseñaba poesías, cánticos que infundían buenos sentimientos, cuentos y fábulas para inculcarles principios morales, el amor patrio se cultivaba en el hogar, en las manifestaciones sociales, de ahí, el culto doméstico con asistencia a ceremonias públicas, para fomentar la reverencia a las divinidades.

En igual forma, la educación no era realizada por el maestro, sino por el pedagogo- encargado por los padres de acompañar al niño en todas sus actividades, llevar sus útiles e iluminar su camino. Por tanto, el pedagogo, delegado por la familia, era el formador del carácter moral. De ahí, la superioridad de su tarea.

Bajo este contexto, las instituciones escolares fueron de cuatro clases: la escuela de las primeras letras; el gimnasio destinado a impartir una educación secundaria incipiente; la enseñanza superior impartida en clases de filosofía- retórica; la formación militar con prácticas efébricas.

Por lo que, la enseñanza elemental a la edad de siete años el niño era conducido a la escuela acompañado por el pedagogo, el maestro su oficio era mal retribuido y poco estimado, enseñaba a leer y escribir, de ahí, la enseñanza era el último refugio de las buenas familias, por tanto, las

dificultades psicológicas y los métodos eran ignorados por los maestros, lo cual, la didáctica era rudimentaria.

En tal sentido, se aprendía a reconocer y a nombrar las letras, luego, pronunciar sílabas, las palabras, el aprendizaje de la lectura a través de textos poéticos. Es por eso, tenían que reconocer las palabras de los textos seguidas unas de otras sin separación ni puntuación. Es decir, se debía captar el sentido de las palabras para que la lectura fuera inteligible.

Debido a esto, el procedimiento didáctico era mecánico, los textos eran costosos cuando el alumno sabía escribir los copiaba, el maestro dictaba fragmentos luego, comparaba con los textos, recitaba y el alumno repetía en voz alta. De ahí, que Platón enfatizaba que cuatro años era poco tiempo para aprender a leer.

Es por eso, que la escritura se realizaba por medio de un punzón sobre tablas o cuadros de madera cubiertos de cera, uno de los extremos del punzón era aplanado y servía para borrar, también, se empleaban cañitas talladas de tal manera que se podía escribir con tinta, de ahí, lo escrito se borraba con una esponja, se aprendía a contar con ayuda de los dedos, no conocían las cuatro operaciones básicas.

Como producto, la disciplina era severa, el maestro recurría a los castigos corporales, dicho de otra forma, la imagen del maestro era de temor, la consigna era: no se prospera si no se realiza un esfuerzo costoso. Por tanto, las escuelas elementales (didaskaleion) en los tiempos antiguos

estaban establecidas en plazas públicas y recodos de las calles, el maestro se instalaba en un asiento, no había bancos ni mesas, los niños se agrupaban a su alrededor.

En tal sentido, el gimnasio o educación secundaria, el adolescente cuando sabía leer y escribir, proseguía su formación en gramática profundizando el estudio de poetas y escritores clásicos como Homero, Hesíodo, cuyas sentencias ya se aprendían en la escuela elemental, luego, seguía el teatro de Eurípides y los discursos de Demóstenes. De ahí, se confrontaba el texto que habían copiado los alumnos con el que servía de original, ya que, podían existir errores en la copia.

A esto, le llamaban crítica de texto, seguía la lectura, la explicación, el juicio o crítica literaria, adquiriendo la crítica literaria gran parte de la enseñanza, se completaba la formación con nociones de matemáticas, geometría, música y astronomía.

Después, de la educación literaria, el adolescente se dirigía al gimnasio para adquirir la formación atlética que consistía en un entrenamiento para las pruebas de destrezas el pentatlón o cinco combates: lucha, carrera, salto, lanzamiento de disco, de jabalina- boxeo y pancratio (lucha libre), las pruebas de destrezas no eran abandonadas a la casualidad ni cultivadas por unos pocos consistía en dominar el temperamento, la elegancia del ejercicio, era para entretenimiento y la educación artística-musical.

En igual forma, la educación artística musical, se practicaba en el gimnasio la poesía y la música bajo la orientación de las Musas. De ahí, el adolescente aprendía de memoria los poemas homéricos, los fragmentos de los poetas líricos y didácticos acompañados de liras o la flauta. También, recibían lecciones de ciencias y artes, mediante conversaciones con personas ilustradas, audiciones de obras musicales, declamación de poesías, discursos y conferencias.

Debido a esto, el aprendizaje se realizaba de manera viva y ocasional, iniciando la filosofía, la sofística, más tarde las escuelas filosóficas fueron denominadas gimnasios, los más sobresalientes eran: la Academia, el Liceo y el Cinosarco.

Por ende, el Estado intervenía en este grado de instrucción, se ocupaba del número de alumnos que debían ser admitidos, de las horas de enseñanza, los directores eran elegidos por la asamblea popular, tenían a sus órdenes oficiales subalternos.

Por consiguiente, en los gimnasios la Academia y el Liceo, tuvieron como maestros a Platón y Aristóteles, de ahí, estas instituciones poseyeron jardines, teatro, bibliotecas, estadios para hacer ejercicios espirituales antiguos y prácticos.

También, tenía un interés bélico, higiénico, competitivo, con implicaciones de su práctica en la vida comunitaria, de ahí, en la

transformación del individuo, el bien se manifiesta en la práctica de lo bello, entre otros, para dar paso a la educación literaria.

En la Edad Media

No obstante, con el fin del imperio romano, se gestó el inicio de la Edad Media, los principales lugares de estudio fueron los monasterios y las palatinas, los beneficiados eran los niños de la realeza, educados por los monjes de las iglesias según el protocolo de la corte. Surge, pedagogos como San Agustín, escribió el tratado didáctico titulado “Modo de catequizar a las personas sencillas”, también, San Jerónimo contribuyó con ideas a la instrucción hacia la mujer.

En este contexto, la enseñanza consistía en enseñar a aprender, leer, escribir, luchar, montar a caballo, aprender a comportarse como miembro de la casa real, donde los nobles eran educados por nodrizas, por ende, estas eran supervisadas por una directora de buenas costumbres, el propósito de la educación era la de convertirlos en valiosos caballeros, de allí, cuando los hijos de la aristocracia, cumplían siete años, se contrataba a un tutor para continuar con la educación del niño en casa, o se enviaba a casa de un noble superior para la enseñanza de alto nivel.

Por consiguiente, con la caída de Constantinopla, se extendió el cristianismo, de ahí, el saber de Grecia y Roma que se produce durante el Renacimiento nace el concepto educativo de humanismo, que implicó

Dra. Blanca Ríos

formar de manera integral, hacia el logro de convertir a los participantes en personas útiles en sí mismos y a la sociedad, a la cual, pertenece.

No obstante, en el siglo XII, surgen las Universidades en Bolonia, París, Salerno, surge la escolástica cuyos representantes fueron San Anselmo, Vicente de Beaurais y Juan Gersón.

Asimismo, dentro de la evolución del método didáctico, se presenta a continuación algunas naciones reconocidas que hicieron su aporte para promover un desarrollo del método en la enseñanza: La China, India, Roma y judía.

A continuación, algunos aspectos sobresalientes en la edad media:

China

En un principio, el sistema educativo de China comprende cuatro etapas, la infancia, la primaria, la secundaria y la universidad. Por tanto, la escuela primaria y secundaria son de asistencia obligatoria. Bajo este contexto, la formación moral, la intelectual y la guerrera. Para conseguir los objetivos morales se enseñaban dos disciplinas la música ya que, conmueve el interior de la persona y las ceremonias que regulan la conducta exterior, otorgan elegancia, asimismo, las prácticas militares en carro de combate, y el tiro con arco, de ahí, la formación cultural se centraba en el aprendizaje de la escritura y de las matemáticas.

Además, el docente- instructor es el mediador de la enseñanza, expone al pie de la letra la información estática, exacta del manual oficial

por el estado. De ahí, los docentes para adaptarse al ritmo de la evolución de la enseñanza con frases complejas, sin embargo, no amplía la información, sino, memorizar listas de vocabularios, se da importancia a la conjugación y a la gramática de lenguas extranjeras.

Asimismo, el instructor expone contenidos con repaso de conocimientos previos, durante la explicación del docente, el estudiante toma apuntes y si hay alguna duda, por respeto al docente, no se le cuestiona, por tanto, no hay interacción. Por otra parte, los estudiantes tienen una actitud en común y es la búsqueda de la respuesta correcta. De esta manera, el instructor trabaja en la enseñanza a través de cuestiones particulares para llegar a algo general. Además, la cultura de Confucio establece que el docente tiene autoridad, el alumno debe respetar a su maestro, obedecerlo, cumplir con las actividades y requisitos establecidos por el instructor.

De la misma manera, la difusión de las ideas de Confucio en el siglo VI a.C., divide la enseñanza China en dos grandes etapas; la época pre confuciana desde el siglo XV a.C. estuvo marcada por las dinastías Chang, Chou y el feudalismo como estructura social y política.

En este contexto, se puede considerar la didáctica de Confucio, adelantada a su tiempo, ya que, es el resultado de la acción transmisiva en interacción proyectada en el diálogo, como método de enseñanza, que provoca la acción receptiva y adquisitiva del aprendizaje. Para tal efecto,

la Educación Superior virtual, apunta a unas exposiciones de saberes que lleva el aprendizaje y a la instrucción.

Del mismo modo, Confucio fue contemporáneo de grandes pensadores griegos presocráticos. A saber, como filósofo chino, su pensamiento se centraba en una adecuada educación como fuente de virtud en la moderación de la conducta humana. Por ende, nace el 28 de septiembre del 551 A.C. Asimismo, enseñaba su método interacción y el diálogo, desde la perspectiva que los supremos ideales de la vida brotan de Dios y al actuarlos, nos sentimos partícipes de Dios, a consecuencia, surge la interacción, espontaneidad, sentimiento, naturaleza cognoscitiva, intelectual y práctica.

Al respecto, amplia Herran (2005) “Confucio creyó que el rol del educador debía ser el de enseñar a vivir en forma íntegra por medio de valores y benevolencia”.

En primer lugar, la visión de Confucio fue lograr un cambio cultural, social y económico en la concepción clásica del cosmos se articula en la armonía del emperador que da el mandato desde el cielo, procura el equilibrio del hombre y la tierra, en consecuencia, determinan las características, objetivos y contenidos de la educación en la China.

Igualmente, Confucio pertenecía a la escuela de pensamiento los letrados del siglo III a.C., su enseñanza se caracterizó por la defensa de un orden social y moral, basado en la autoridad, jerarquía, el formalismo

ritual, el pragmatismo, dando lugar a un modelo de conducta que destaca en la paciencia, la cortesía y los valores morales.

A partir de ahí, el maestro debe ser un Junzi, con ciertas características: una persona superior, cuya inteligencia, honestidad y virtud lo diferencian de la mayoría, admira la inteligencia donde la encuentre, debe conocer las capacidades de sus alumnos para ser su guía, hacia el conocimiento, la auto perfección, mediante la introspección que le permite conocer su mundo interior y exterior.

En efecto, a partir de Comenio con su *Didáctica Magna* en 1632, surge la acción instructiva como sistematización de los procesos enseñanza- aprendizaje. De ahí, la *Didáctica de Confucio*, implica una intencionalidad educativa (competencias), se busca la formación integral: valores éticos, conocimiento, comprensión, reflexión (instrucción). Es por eso, que por educar se entiende, en su contexto ofrecer valores, modelos e ideales para ser reconocidos y compartidos.

A saber, Confucio escribió cuatro libros clásicos: conocido como *Ta-hio*, o gran ciencia, se basó en los conocimientos propios de la madurez. Igualmente, *Chung- Yung* o doctrina del medio, trata de las reglas de la conducta humana, del ejemplo que debían de dar los buenos monarcas y la justicia que rodeaba a los gobiernos. También, el *Lun-Yu*, se refería a los comentarios filosóficos en donde se reunía en forma de diálogo lo esencial de la doctrina de *Kung-Tse*. Asimismo, *Meng- Tse* o libro de Mencio,

escrito durante los años 371- 289 a.C. De ahí, entre sus frases favoritas: “Ver la justicia y no hacerla, es cobardía”, “Darle un pescado a un hombre-comerá un día. Enseñarle a pescar- comerá toda la vida.”

En lo que respecta a, la educación en el ámbito de la formación moral, lo intelectual y la guerra. Por tanto, para conseguir los objetivos morales se enseñan dos disciplinas: la música con ceremonias con formación cultural centrado en el aprendizaje de la escritura y las matemáticas, ya que, otorgan elegancia.

Por otro lado, las prácticas militares comprendían el manejo de carros de combate con tiro de arco. Conviene subrayar, que la función de los métodos en la educación China, en el marco de la cultura de Confucio, es proporcionarle al participante los medios necesarios, adecuados para la formación aprender haciendo, aprender a pensar, adquirir experiencias en coherencia con la realidad, donde se intercambian estrategias, con actividades de colaboración hacia la apropiación del conocimiento.

India

En cuanto a, la época medieval fue cuna de la religión polígota, el hinduismo con edificaciones de todas sus deidades. También, el período en la edad media fue de gran importancia para diferentes culturas que ayudo a su desarrollo como la comidas, música, creencias, hoy día, está ubicada en el punto favorable de Asia, limitada en oeste y noreste por Pakistán, con China y Nepal al este. Es así como, en la Edad Media, fue

una época en la que pasaron grandes imperios, movimientos en el arte, la literatura, conservando estructuras de edificaciones de la época, como evidencia que tuvo en su tiempo.

En tal sentido, el sistema de castas indio tradicional tiene su similitud en el sistema ocupacional elaborado por Confucio, en el que se encontraban académicos, laboreros, artesanos y comerciantes, por ende, es una compleja amalgama de grupos sociales, entre los que se encuentran los clanes llamados gotras, etnias y tribus llamados jatis y la jerarquía social definida por uno de los textos antiguos incorporados en sánscrito, el Rigveda, de ahí, los comienzos de la estratificación encontrados en la representación de Brahma, deidad hindú venerada como creador del universo.

Al mismo tiempo, la Constitución, establece que el Estado debe proporcionar una educación obligatoria y gratuita para todos los niños hasta los 14 años. Por otra parte, al llegar en 1915 Mohandas K. Gandhi, abogado educado en Inglaterra, la causa de la independencia se hizo masiva, ya que, había participado y adquirido experiencia en Sudáfrica en la lucha contra el Apartheid, donde había desarrollado una técnica de agitación no violenta a la que llamó Satvagraha (dominación moral).

Por lo que, la Unión India, reunió gran diversidad de grupos étnicos, lingüísticos, culturales que sostuvieron una relación conflictiva, quedando

en dos estados, la Unión India y Pakistán creado para nuclear la población musulmana en Bangladesh.

Al respecto, amplia Kumar (1935) “En la antigua India, la enseñanza se basaba en el sistema de educación Gurukulaa, el que desea estudiar se dirigía a la casa de un maestro (en sánscrito gurú- maestro- profesor) para pedirle que lo admitiera como discípulo, si era aceptado, el aspirante se quedaba en la casa y ayudaba en todas las tareas domésticas. Por lo que, esto creaba un vínculo entre ambos, aprendiendo de esta manera toda la gestión en una casa, de ahí, el gurú le enseñaba todo lo que su discípulo quisiera aprender, desde sánscrito hasta las escrituras sagradas, matemáticas y metafísica, por lo que, el discípulo permanecía allí cuanto quisiera o hasta que el gurú considerara que ya le había transmitido todo lo que podía enseñarle.

<http://www.gnu.org/education/edu-system-india.es.html>

Esto quiere decir, que la enseñanza estaba relacionada con la naturaleza, la vida y no se limitaba a la memorización de contenidos. De la misma manera, la India, está dividida en veintiocho estados y siete llamados Territorios de la Unión.

Por tanto, los Estados cuentan con su propio gobierno electo, mientras que los Territorios de la Unión están gobernados por el gobierno de la India. Por ende, cada uno de ellos tiene un administrador nombrado por el presidente de la India. Por tanto, las políticas y programas de la

educación obligatoria son propuestos a nivel nacional por el gobierno Indú, con libertad para la aplicación de los programas educativos.

Por otro lado, el fin de la educación en la India, se materializa en conseguir la salvación, en ideales diseñados en la literatura Indú.

En esta línea, el ideal de hombre poseía cualidades como ser piadoso con los dioses, enérgico, dócil, invencible en los combates, experto en los negocios, interesado en continuar con la tradición familiar. Por otro lado, el ideal para la mujer representaba a Sita, diseñada con las leyes de Manu, con características, como el sometimiento, obediente, fiel, practica la castidad, la alegría, resignación, hábil en el manejo de los asuntos domésticos. En lo relativo a, la Educación Superior, posee un elevado nivel académico, en la India existe gran número de Universidades privadas que imparten todo tipo de titulaciones, destacando la ingeniería y ciencias de la salud.

Roma

Bajo este contexto, la educación en la Antigua Roma, desde los tiempos de la República, era un mecanismo vinculado a los patricios que proporcionaba a sus hijos una educación al modo griego, el pedagogo era el esclavo que conducía al niño a la escuela (schola) regida por el calendario religioso, se daban las clases mixtas por la mañana hasta los doce años, por ende, el grammaticus era el responsable de enseñar los

autores clásicos, la mitología y a las niñas consideradas adultas a los catorce años- domina kyria, se les enseñaba los clásicos.

Por ende, la educación se daba en los gymnasium – palestra, igualmente, las principales materias eran el griego, latín, Homero, la retórica, filosofía, música y deporte

. No obstante, los padres fueron los que educaron a los hijos en la Roma de los primeros tiempos. Las costumbres, creencias, leyendas iban pasando de una generación a otra, la madre enseñaba a leer, escribir y hacer cuentas. El padre les enseñaba las leyes y costumbres de todo buen ciudadano romano. De ahí, con la expansión de Roma, al conquistar Grecia, se hizo necesario abrir nuevos caminos en la educación, las familias que tenían medios pudieron disponer de un plan de estudios para sus hijos.

Al respecto, amplía Barrow (1976) “Las escuelas romanas se encontraban en los pórticos del foro romano y sus profesores eran mal pagados por los padres de los alumnos” En otras palabras, esto establece una diferencia central entre griegos y romanos en el marco de la visión de la educación, ya que, para los griegos la educación era un fin en sí misma, Los romanos por su parte, eran más prácticos acerca de lo que enseñaban a sus hijos. Para ellos, un área de estudio era buena solo si servía a un propósito más alto o asunto determinado.

Igualmente, la epigrafía se tallaba en piedra o fijaba a los monumentos con letras de bronce o se trazaba mediante incisiones en placas de plomo. También, la escritura de todo tipo de documento se realizaba con tinta sobre papiro, pergamino o incisiones sobre marfil, cerámica en la educación que se deseaba conservar, o sobre tablillas de cera utilizando un stilus.

Asimismo, la escritura cursiva romana podría entenderse como las mayúsculas de nuestro lenguaje diario. Por tanto, los rollos eran la forma habitual de recopilar los textos y conservarlos en las bibliotecas el formato libro con páginas se impuso a partir de la Edad Media.

Judía:

Ahora bien, durante siglos, en la nación judía, los modelos de la metodología fueron la dialéctica y la retórica. Por lo que, existieron sitios históricos y arqueológicos antiguos como las universidades sumerias que comenzaron a incorporar escuelas escribas Eduba 3.500 antes de Cristo. Al Qarawiyyin ostenta el récord mundial ya que, sigue ofreciendo educación desde su origen.

Asimismo, durante sus primeros años, la madrasa – escuela- se centró en la educación religiosa, expandiéndose a la lingüística, gramática, derecho, música, medicina y astronomía.

En esta línea, la dinastía Benimerín expandió la biblioteca en 1359 y agregó un gran espacio con 20,000 libros escritos a mano que datan de

principio de la Edad Media. Por tanto, la Biblia: es la colección de los libros sagrados escrita entre el año 1200 a. de J.C. Se encuentra redactada en distintas formas literarias- crónicas, narraciones históricas, himnos, refranes, cartas, leyes en diversas lenguas hebreo, arameo y griego. Dado que, contiene:

El Pentateuco o los cinco libros de Moisés – Thora.

- El Génesis o la Creación del mundo.
- El Éxodo o salida de Egipto.
- El Levítico o las leyes del culto.
- Los números o censo del pueblo.
- El Deuteronomio o Segunda Ley.

Los libros históricos Josué, los jueces, los reyes, las crónicas.

- Los libros poéticos Job, Salmos, Proverbios, El Eclesiastés, El Cantar de los cantares.
- Los Profetas.

Por otro lado, el Período Patriarcal durante los siglos XVIII a. C. los hebreos fueron un pueblo seminómada que vivió en los grandes centros culturales del antiguo mundo. De ahí, la unidad socio económica era la familia que atendía las necesidades primarias y crearon instituciones religiosas para satisfacerlas.

Dado que, en la Biblia existe la idea de un Mesías, que aportaron los hebreos a la posteridad. El Mesías vendrá a rescatar al hombre el cual

emprenderá el éxodo de esta tierra hacia la humanidad. La salida de Egipto a la tierra prometida es una parábola. Así culmina la alianza del hombre con Dios.

De igual manera, el Período Talmúdico la enseñanza adquirió tal relevancia que los escolásticos eran considerados la élite de la sociedad, estaba estructurado, las escuelas rabínicas guardaban similitud con las academias filosóficas helenísticas. Los maestros tenían autoridad absoluta. Por tanto, el Talmud, es un libro sagrado de los judíos, redactado después de la destrucción de Jerusalén. Existen dos Talmud: el Jerosolimitano y el Babilónico. En ese caso, el patriarca es la fuente y símbolo de la educación.

En consecuencia, el Pentateuco rige minuciosamente la vida de la niñez, prescribe las normas morales, las ideas religiosas, las festividades, la historia, que el niño debe aprender, sobre esta base religiosa e histórica se enseña la lectura y escritura con mandatos en los umbrales de las puertas, los fragmentos de la ley encierran la obligación de enseñar a leer y escribir, lo siguiente:

- La ley de Dios: sus mandamientos y preceptos referidos a la totalidad de la vida, según se leen en el Thora, como los cinco primeros libros de la Biblia, como también los Pentateuco en los libros principales sapienciales.
- La oración, en la que los Salmos ocupan un lugar favorito.

- La Historia Sagrada que abarca la religión, fundida con la Historia de Israel, la geografía, la historia de pueblos circundantes, su cultura, leyes de culto, morales y civiles.
- La música, bajo sus diversas manifestaciones en canto, danza, cobra importancia en la vida de Israel.
- La escritura es considerada un servicio.
- El oficio de la familia es transmitido de padres a hijos.
- La educación a la mujer, su preparación incidía con sus palabras y actos.

Por otra parte, el Talmud Torá, estaba destinado a preparar a los estudiantes para ir al yeshivá, es decir, una escuela judía. Se inspira en el jéder, la Casa de Estudio, encuentra sus raíces en un Decreto de Esdras y la Gran Asamblea para la educación de los niños huérfanos veinte estudiantes por profesor.

Ante todo, el Talmud Torá, tenía la intención de instruir al estudiante en la Ley de Moisés y en la literatura rabínica, en la lectura de oraciones, bendiciones y principios pedagógicos del judaísmo que se integraron en el plan de estudio, la enseñanza enfocada en la cultura del buen samaritano, que todo en el mundo fue creado por Dios de tal manera, que cada cosa sirva de medio para otra, dura todo el día, los días de invierno parte de la noche no hay clase los sábados ni los días festivos.

En la Edad Moderna

Se conoce que, las materias a estudiar eran las letras, artes, ciencias, dialéctica y retórica, como idioma el griego y el latín, por otro lado, el alumno tenía que acumular la mayor cantidad de conocimientos memorizando la enseñanza de los clásicos como Platón y Aristóteles. Por ello, en este período destacan los pedagogos Silvio Piccolomini, Victorino de Feltre, Fray Juan Dominici, Luis Vives, Antonio de Nebrija, Sánchez de las Brosas. Por tanto, la enseñanza la llevaron a cabo los jesuitas el padre Claudio Acquaviva, Montaigne, defendieron la lengua materna-latín.

Reforma:

Por ende, surge la reforma, se incrementó la formación escolar, se expandieron las órdenes religiosas con métodos rígidos para el alumno. Por ende, se organiza la educación pública con carácter nacional, con idiomas vernáculos.

Cabe destacar que el Concilio de Trento, convocado por el papa Pablo III para intentar resolver la crisis en la que estaba sumida la iglesia católica a partir de la Reforma Protestante en 1545 – 1563, se utilizaron 25 sesiones plenarias en las que se trataron todos los puntos de la doctrina y disciplina eclesiástica. Los temas fueron discutidos por comisiones supervisadas por los legados pontificios y aconsejados por especialistas jesuitas designados por los pontífices.

Renacimiento

En tal sentido, es un período comprendido entre fines del siglo XV y XVIII, por ende, será en Italia donde se inicie este proceso Quattrocento extendiéndose por toda Europa, surgen las ideas de Leonardo Da Vinci, Miguel Ángel Buonarroti, también, entre el descubrimiento de América y la Revolución Francesa. Por otro lado, en el Renacimiento se estudió las matemáticas, se extendió la cultura por los clásicos griegos y romanos. De ahí, las órdenes religiosas unen las formas medievales con las corrientes humanistas del Renacimiento, aunado a esto, surge la Compañía de Jesús y las Escuelas Pías de San José de Calasanz.

Ilustración

Cabe destacar, que el surgimiento de la burguesía como clase social necesitaba educarse en un entorno abierto y tuvo su punto relevante en la modernidad con el movimiento de la Ilustración del siglo XVIII, se destaca Rousseau, cuyas ideas por una educación convencional dirigida a los niños, estaba el estudio por observación directa a la naturaleza y a la sociedad. Por tanto, fue un siglo de la ilustración en la concientización de la importancia que tiene la educación para el desarrollo de los pueblos.

En consecuencia, la iglesia queda relegada, por ende, el Humanismo nuevas formas de enseñar, práctica, reflexiva, centrada en el ser con el propósito de formar un cuerpo y alma con visión libre, por ende, es una enseñanza inclusiva al pueblo.

Por consiguiente, se enseñaba el griego, latín, artes, ciencias, dialéctica, retórica, de ahí, era una educación acumuladora de conocimientos- memorística en los estudios de los clásicos como Platón, Aristóteles y la religión menos dogmática.

Asimismo, se consideró importante el rol de los padres para la educación con características psicológicas en la etapa infantil, por tanto, los pedagogos consideraban las etapas evolutivas del ser. Por ello, en el siglo XVI surge el pensador francés Jean Bodin (1530- 1596) contribuyendo a la educación pública, gratuita a cargo del Estado.

Al mismo tiempo, se abren las escuelas municipales que son encargadas a religiosos, suscitan un interés de todas las clases por considerarla como un medio de promoción social. De ahí, estas escuelas fueron indispensables en el mecanismo de la reproducción ideológica y no se desprendieron de la tutela clerical hasta el siglo XVIII, que surgen las Academias, para paliar las deficiencias educativas proporcionando estudios especializados.

Humanismo

En efecto, el enfoque humanista se centró en el desarrollo integral de los alumnos, en consecuencia, es determinante la calidad del proceso de enseñanza incorporándolo al desarrollo de la persona en sociedad que implicaba el desarrollo de habilidades y destrezas, también, el control socioemocional, desde la perspectiva del psicoanálisis también, del

conductismo de los psicólogos y pensadores progresistas, aunado a esto, a finales del siglo XIX el tema de la educación llevó a la creación del Ministerio de Instrucción Pública para el 1900, con la responsabilidad del Estado de pagar el salario de los docentes. Es así como, durante los tres siglos de la Edad Moderna se produce una transferencia del aprendizaje del hogar hacia las escuelas, es evidente, que estas escuelas se convertirían en escuelas de oficio, en las que se formaba a los adolescentes a desempeñar una labor en concreto.

Por ello, esta formación se llevaba a cabo en las escuelas o talleres, por ende, existía la idea de que, si se impartía una mayor formación, mayor sería el rendimiento, de ahí, este tipo de educación era impartida a las mujeres, se les preparaba para incorporarse a la industria textil, por tanto, las universidades y colegios quedan más restringidos.

Por ello, cada institución tenía sus propios criterios a seguir con respecto a los planes de estudio, materiales y principios pedagógicos, por ende, no existía grados de exigencia para el docente ni para el estudiante.

En la edad Contemporánea:

Dado que, en la educación contemporánea presenta grados en desarrollo psicológico, cognitivo en neurociencia y la enseñanza, todo ello, impulsan a investigadores, pedagogos, docentes a su valoración e investigación en condiciones diferentes multidisciplinaria con mayor independencia.

La escuela nueva:

A partir de ahí, surgen las ideas del pragmatismo y el funcionalismo con John Dewey, afirmando que la validez del pensamiento se verifica en la acción, considerando la mente en función de las necesidades del organismo hacia la sobrevivencia, mediante la interacción de la persona con el entorno.

En efecto, se gestionan las diferentes teorías del aprendizaje, conductista, cognitivista, constructivista, socio constructivista, conectivismo, de las inteligencias múltiples, inteligencia artificial, entre otras. Por otro lado, durante la expansión de las ideas renovadoras surge dos métodos didácticos el Montessori y el Decroly. Ambos nacen de la observación hacia niños especiales con métodos basados en la realidad, enfocado a desarrollar las posibilidades en la persona para la vida, en un ambiente estructurado, agradable y motivador.

En lo que respecta a, la edad, algunos métodos se refieren a la primera infancia, como los métodos Montessori y Mackinder; otros, a la edad escolar, como los de Decroly, Cousinet y otros a la adolescencia, como el de Dalton y Proyectos, de ahí, el criterio, para clasificar los métodos es el de la actividad o trabajo a que se refieren, como: Método de trabajo individual y colectivo: Método Decroly, Sistema de Winnetka, Plan Howard, de trabajo colectivo: Método de Proyectos., Método de enseñanza sintética. Técnica de Freinet, comunidades escolares, y otros.

Estrategias asincrónica- sincrónica en la Educación Superior e-Learning

Bajo este contexto, las estrategias de aprendizajes están diseñadas como procedimientos cognitivo neurales, ya que, el participante emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumento flexible, para comprender y solucionar problemas. En tal sentido, las estrategias de aprendizaje, como su nombre lo dice, es todo aquello a lo que recurre el participante para aprender mejor, todos los instrumentos de los que se vale, para lograr entender la información que le es presentada y poderla acomodar en su estructura cognitiva.

Asimismo, las estrategias de enseñanza sincrónica o asincrónica son procedimientos que el docente utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de comprensión reflexiva en los participantes.

Por tal razón, el aprendizaje en línea se divide en dos categorías: aprendizaje sincrónico y asincrónico.

- **Sincrónico** se refiere a aquella educación donde los participantes tienen la oportunidad de aprender e interactuar en el momento con el docente y sus compañeros.
- **Asincrónico** lo realiza cada participante a su ritmo de aprendizaje, esto se realiza en momentos que el estudiante determine, esto no implica un contacto directo o presencial, esto permite un mayor

análisis apoyándose en herramientas tecnológicas, como plataformas virtuales, videos, grabaciones, entre otros.

De ahí, las estrategias pueden incluirse antes, durante o después de un contenido específico, sea en un texto, o en la dinámica de la función del docente.

En efecto, el planeamiento didáctico sincrónico o asincrónico, gestado por el docente tutor a través de unidades de estudio, puede ser diaria, semanal, mensual anual, con estrategias sincrónica se refiere a aquella actividad donde los participantes tienen la oportunidad de aprender e interactuar en el momento con el docente y sus compañeros.

Por otro lado, la estrategia asincrónica lo realiza cada participante a su ritmo de aprendizaje, se realiza en momentos que el estudiante determine en base a la realidad del entorno, con actividades proactivas desde la selección en medios digitales para el proceso del auto aprendizaje integrador, en la dimensión de la Educación Superior E-learning es compleja.

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.”

Por consecuencia, se hace imprescindible adaptar el planeamiento didáctico con métodos en coherencia con los conocimientos previos 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.

Características

Aunado a esto, las estrategias de aprendizaje sincrónico y asincrónico, presenta ciertas características, como las siguientes:

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

- *Permanente*: 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*: 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*: puede desarrollarse sincrónica o asincrónica en congruencia entre lo planeado y el proceso de la clase.

- *Pertinente*: 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*: las actividades colaborativas permiten la interacción docente- participante, mediante situaciones, proyectos, asignaciones de aprendizaje.

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

Ahora bien, las estrategias de aprendizaje es la clave de la 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 lo que, las estrategias de aprendizaje 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.

En primer lugar, las estrategias de aprendizaje deben estar en coherencia con los objetivos, de ahí, que están expresados en términos de procesos prácticos, qué enseñar, cómo enseñar, qué y cómo evaluar. Es decir, qué enseñar (contenidos) cómo enseñar (estrategias) con qué (medios) 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.

Por ello, 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 las estrategias de aprendizaje es su adecuación a la diversidad del participante. Dado que, las estrategias 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, estrategias de aprendizaje con 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, las estrategias de aprendizaje 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.

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 estrategias de enseñanza

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.

Al respecto, Hernández (2008) manifiesta que: “Organizar las experiencias de aprendizaje, en la enseñanza de la Educación Superior apoyada con recursos electrónicos y de comunicación, es un factor transformador de estructuras y funciones que puede convertirse en un instrumento para mejorar la cobertura, calidad, pertinencia y equidad de acceso”.

Cabe señalar que, desde esta perspectiva de organizar las experiencias de aprendizaje en la Educación Superior, al implementar medios digitales permite a los participantes adultos, se involucren en las prácticas, debates, actividades, donde cada estudiante activo, es diferente y único que posee experiencias, necesidades formativas, estilos de aprendizaje diferentes, cuyo objetivo es capturar esas diferencias, se traduzcan en contenidos y procesos formativos personalizados, para

desarrollar competencias, destrezas y habilidades cognitivas, con el objetivo final de maximizar el auto aprendizaje.

Por otro lado, el tutor al diseñar las experiencias de aprendizaje, con tutoriales, para lograr que el participante desarrolle competencias específicas, los guía para que sean buscadores motivados, creativos solucionadores de problemas, colaboradores, responsables 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, amplía 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.

Taller de estrategias de aprendizaje asincrónico - sincrónico

- **Asincrónico:** lo realiza cada participante a su ritmo de aprendizaje, esto se realiza en momentos que el estudiante determine, esto no implica un contacto directo o presencial, esto permite un mayor análisis apoyándose en herramientas tecnológicas, como plataformas virtuales, videos, grabaciones, entre otros.

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

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.

• **Sincrónico** se refiere a aquella educación donde los participantes tienen la oportunidad de aprender e interactuar en el momento con el docente y sus compañeros.

En efecto, la práctica educativa mediado con los tutoriales FlipSnack, permite la reflexión, interpretación, observación hacia la acción, para ello, el aprendizaje integrador es intencionado, 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.

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.

En ese caso, las estrategias de aprendizaje asincrónico y sincrónicas, pueden ser desarrollados a partir de los procesos, contenidos en las estrategias cognitivas partiendo de la idea fundamental de que el

docente, además, de enseñar contenidos en su especialidad, asume la necesidad de enseñar a comprender.

Por tanto, al promover el logro de aprendizajes en el participante, se debe tener en cuenta los aspectos esenciales hacia el logro en determinada estrategia dentro de una secuencia instruccional, entre ellas están:

- Consideración de las características generales de los aprendices.
- Tipo del dominio del conocimiento general y del contenido que se va a abordar.
- Intencionalidad o meta que se desea lograr y las actividades cognitivas que debe realizar el participante para lograrlas.
- Vigilancia constante del proceso de enseñanza, así como del proceso de aprendizaje de los participantes.
- Determinación del contexto intersubjetivo creado con los participantes hasta ese momento.

A partir de ahí, las actividades son parte de la técnica como acciones específicas que facilitan la ejecución a las características del grupo.

Por esa razón, las estrategias pueden clasificarse de acuerdo, con el momento uso o presentación en: pre instruccionales, instruccionales y post instruccionales.

En definitiva, amplia Vásquez (2001) “Los ambientes virtuales de aprendizaje distribuido, sincrónico y asincrónico favorece las competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas entre los

componentes medios, tutor y estudiante concentrándose en su respectiva interfaz existente en la red”.

Esto quiere decir, que las estrategias de aprendizaje asincrónico o sincrónico, entre las características de la planificación docente, es favorecer en el participante adulto actividades para la adquisición y desarrollo de las competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas, en el marco de los subsistemas que integran el tecnológico, administrativo, académico y didáctico.

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 tanto, es indispensable contar con ciertas características: una plataforma con software arquitectónicamente avanzado que permita desarrollar todas las funciones de aprendizajes, a causa de, interactuar remotamente a través de un conjunto de bases de datos interviniendo de

forma concatenada en tiempo y espacio, con los componentes: medio, tutor y estudiante.

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

Al respecto, Beltrán clasifica las estrategias de aprendizaje en:

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SEGÚN BELTRÁN	
ESTRATEGIA	FUNCIÓN
DE APOYO	Mejora la motivación, actitudes, atención y mejora el afecto.
DE PROCESAMIENTO	Permiten la selección, elaboración y organización.
DE PERSONALIZACIÓN	Permiten la creatividad, pensamiento crítico, recuperación- transformación
METACOGNITIVAS	Permiten la planificación, autorregulación, control y evaluación

Es evidente que, las estrategias de aprendizaje como toda actividad consciente e intencional guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas, posibilitan el aprendizaje y el autocontrol, por parte

del que aprende. Le brinda al participante un aprendizaje global que debe incluir: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual y espiritual. Asimismo, el participante ha de ser capaz de entender la complejidad de sus expresiones y sus compromisos (individuales y colectivos), de las evidencias anteriores, se deducen ciertas características:

Características: La aplicación es controlada y no automática.

-Es necesario que se dominen las secuencias didácticas.

Es importante la selección adecuada de recursos en función del contexto.

Clasificación: De recirculación: procesamiento de carácter superficial y utilizadas para conseguir un aprendizaje al pie de la letra, consiste en repetir una y otra vez la información que se ha de aprender para integrarla en la memoria a largo plazo.

Elaboración: Es integrar y relacionar una información que ha de aprenderse con los conocimientos previos pertinentes, puede distinguirse entre simple y compleja dependiendo del nivel de profundidad con que se establezca la integración.

Organización: Es la reorganización constructiva de la información que ha de aprenderse, por tanto, la idea fundamental es potenciar la elaboración y organización de contenidos.

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

Por ello, las estrategias de aprendizaje en la Educación Superior e-Learning, su propósito es, que el participante asuma un rol activo, en la construcción de conocimientos, conceptuales, procedimentales y actitudinales, orientadas por el docente, en tal sentido, es utilizado para resolver dudas relacionadas con los contenidos, realizar prácticas y abrir foros de intercambio de enfoques sobre cuestiones por resolver.

Estrategias de aprendizaje según Findley:

Por otro lado, Findley B. (1990) en su libro Metodología Pedagógica, establece las siguientes estrategias de aprendizaje:

- La Conferencia:

La conferencia posee dos divisiones, una es la conferencia fija; la que tiene tendencia a hacer caso omiso de los oyentes. La conferencia pedagógica, que es más flexible, permite las interrupciones.

- Discusión:

La discusión se divide en: Discusión estructurada y discusión no estructurada.

- La Discusión Estructurada: consiste en el desarrollo de un tema importante donde se plantean diferentes opiniones. Posee tres factores: Debe ser de interés para el grupo y poseer gran alcance.

El tema debe proporcionar una significativa diferencia de opiniones en el grupo.

Sigue un procedimiento relativamente normal.

- La Discusión no estructurada: se ha de tratar un problema simple, donde las posibilidades de establecer diferentes opiniones es poca. Esta presenta tres factores que la diferencia de la anterior:

El problema considerado es más limitado en alcance. Es menos formal. La discusión es breve y sencilla. El tiempo estimado es de 3 a 5 minutos.

- El Coloquio

Es una técnica mixta, que incluye el foro y el panel. En esta técnica es necesario controlar los participantes y a la audiencia que interviene constantemente.

Estrategias de aprendizaje e-Learning:

Bajo este contexto, las estrategias de aprendizaje e-Learning suministran el programa educacional y sistemas de aprendizaje a través de medios electrónicos, brindan la posibilidad al participante de ejercitar los contenidos para poder crear habilidades que le faciliten el uso correcto de las siguientes estrategias de aprendizaje:

- Observación Intencional:

Es dar una dirección intencional a la percepción, esto implica entre otras cosas atender, fijarse, concentrarse, identificar, buscar y encontrar.

- Análisis:

Es destacar los elementos básicos en una unidad de información, esto implica comparar, subrayar, distinguir, resaltar.

- Ordenamiento:

Es disponer de forma sistemática un conjunto de datos a partir de un atributo determinado, esto implica reunir, agrupar, listar.

- Clasificación:

Es disponer de un conjunto de datos por clases o categorías, esto implica jerarquía, sintetizar, esquematizar, categorizar.

- Representación:

Es la creación de unos hechos, fenómenos o situaciones., esto implica simular, modelar, dibujar, reproducir.

- Memorización:

Es el proceso de codificación, almacenamiento y reintegro de un conjunto de datos, esto supone también retener, conservar, archivar, evocar, recordar.

- Interpretación:

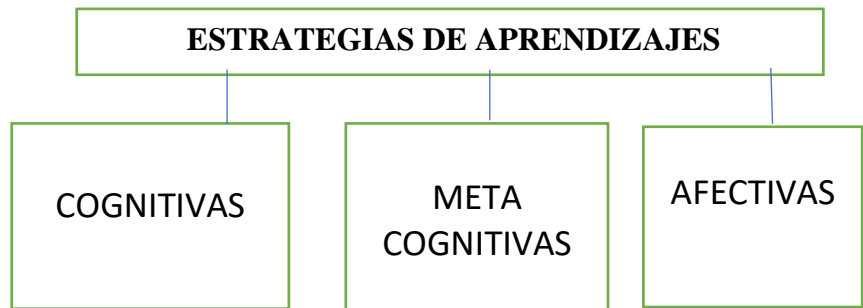
Es la atribución de un significado personal a los datos contenidos en a información que se recibe, esto también implica razonar, argumentar, deducir, explicar, anticipar.

- Evaluación;

Es la valoración la comparación entre un producto, unos objetivos y un proceso, esto implica otras como examinar, criticar, estimar, juzgar.

En efecto, las estrategias de aprendizajes son determinante el uso correcto de las técnicas de estudio, ya que, constituyen las herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos de la asignatura.

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.



En esta línea, las estrategias para aprender a comprender constituyen una aportación muy importante y necesaria para la formación del participante en general y cobra relevancia en los contextos de la integración educativa, ya que los alumnos que presentan necesidades educativas especiales tienen una mayor necesidad de incorporar

estrategias y habilidades que les permitan desarrollar una autonomía en el aprendizaje.

Estrategia Cognitiva:

Al respecto, amplia Muria (1994) “Son como comportamientos planificados que seleccionan y organizan mecanismos cognitivos, afectivos y motrices con el fin de enfrentarse a situaciones-problema, globales o específicas, de aprendizaje”. Esto quiere decir, el conjunto de acciones que el sujeto puede realizar para alcanzar de manera más efectiva los aprendizajes escolares.

Por ello, se convierten en instrumentos que permiten optimizar la manera en que se hace frente a la información y a su procesamiento: codificación, organización, recuperación (recuerdo) y utilización.

Estrategias cognitivas de adquisición:

Asimismo, son los procesos y acciones que el participante puede utilizar de manera Intencional para optimizar la adquisición de los aprendizajes. El desarrollo de estas estrategias se centra en un manejo eficaz de la información, lo cual involucra procesos de atención, codificación y reestructuración. Por ejemplo, el maestro puede estimular estrategias de atención en sus alumnos proporcionándoles pautas para la exploración de las características de textos, de su estructura, de los elementos relevantes.

De igual manera, puede establecer estrategias para que los participantes codifiquen o comprendan la información, dirigiendo formas eficientes de recepción y de representación. Las estrategias de reestructuración son acciones que posibilitan procedimientos de análisis y pueden realizarse a través de comparaciones, relaciones, contextualización, organización y esquematización de los contenidos por aprender.

Por ello, una vez que se ha adquirido un conocimiento específico, por ejemplo: la identificación de los elementos relevantes vs elementos irrelevantes de una lectura, o la concepción de las operaciones matemáticas básicas, es importante estimular su aplicación, lo que hace más significativo el aprendizaje.

Un primer nivel de uso, según los autores citados, es el manejo de lo aprendido, por lo cual es importante proporcionar a los participantes, estrategias para mantener estos aprendizajes y para tenerlos a disposición (recuperación) cuando sean necesarios.

De ahí, el uso del conocimiento, también, puede potenciarse por medio de estrategias de generalización de lo aprendido a situaciones diversas y a través de estrategias de aplicación a diferentes contextos, tanto, escolares, como extraescolares.

Estrategias Metacognitivas:

Por ende, permiten al participante observar su propio proceso, son externas al mismo y comunes a todo tipo de aprendizaje, asimismo, conforman un tipo especial de conocimiento, que algunos autores han caracterizado como un triple conocimiento: referido a la tarea, a las estrategias, al sujeto, en otras palabras, saber en qué consiste en comprender, saber cómo se aprenderá mejor, las emociones, sentimientos, actitudes y aptitudes.

En consecuencia, para desarrollar estrategias metacognitivas, el participante debe aplicar una serie de procesos, las cuales son generados por quien aprende durante su interacción con las otras personas y el medio que lo rodea.

Al respecto, amplia Vivas (1999) cuando hace referencia a las habilidades metacognitivas definidas como el conocimiento y control voluntario sobre los propios procesos cognitivos. Estas habilidades son:

-Fluidez: capacidad de encontrar o producir ideas, asociaciones o expresiones acerca de la realidad y de captar las posibles consecuencias de hecho de igual manera que se entiende como la capacidad de cambiar una idea o palabra por otras equivalentes.

-Flexibilidad: capacidad de organizar diferentes formas de elementos clasificados y organizados de un modo determinado, en la cual se

evidencia las relaciones existentes entre tareas de flexibilidad textual (relaciones intra- intertextuales).

-Originalidad: tiene que ver con la capacidad para producir ideas diferentes, inesperadas y novedosas.

-Elaboración: capacidad para analizar detalles y adornar una idea ya existente.

- Anticipaciones: capacidad de prever lo que pasará en el texto con base en el título, la carátula, gráficos, entre otros, recurriendo a la imaginación, la experiencia personal y al diseño influyente.

-Transformación: capacidad para cambiar datos teniendo en cuenta los cambios en el desarrollo de los acontecimientos y relacionar diferentes movimientos mentales.

- Implicación: capacidad para establecer las consecuencias que se desligan de una acción.

Estrategias metacognitivas de reflexión:

Son aquellas orientadas a la toma de conciencia y al control de los diferentes componentes de la cognición: la representación, los procesos cognitivos y las funciones del conocimiento.

Por otro lado, en la medida que estas estrategias sean efectivas, pueden beneficiar de manera muy importante la posibilidad de dirigir el propio autoaprendizaje.

Estrategias metacognitivas de integración

Asimismo, este tipo de estrategias son muy generales y pueden ser aplicadas en diversas situaciones. Destacan las que están orientadas a estimular la planeación, mediante el establecimiento de objetivos y la planeación de su realización; el seguimiento de las acciones planeadas mediante su revisión continua y la evaluación de los productos parciales y finales. Este tipo de estrategias tienen estrecha relación con la solución de problemas y con el desarrollo de una actividad investigadora.

Estrategias afectivas:

A saber, es un proceso en aprender habilidades para la vida, que incluye cómo tratar con uno mismo, los demás las relaciones y trabajar de manera efectiva. De modo, que algunas de estas estrategias son la relajación, el diálogo interno y el autocontrol. Por ejemplo: Orientar a los participantes a escuchar a los demás, para sorprenderse e intentar comprender cómo se sentirán los compañeros.

Estrategias socio emocionales (motivacionales):

En este tipo de estrategias se reconoce la influencia del aspecto motivacional en el desarrollo de los aprendizajes escolares. Estas estrategias están orientadas a estimular en los alumnos acciones intencionadas de, refuerzo o retroinformación, para aprender habilidades como tratar a sí mismo, las relaciones con los demás, trabajar de manera efectiva para apoyar el autoaprendizaje.

Didáctica aplicada hacia la construcción de Aprendizajes con medios digitales

Hoy en día, uno de los grandes retos de la Educación Superior e-Learning, es la estrategia de enseñanza en la dimensión de la Didáctica cognitiva hacia la construcción de aprendizaje mediante el desarrollo de la competencia creativa-digital docente, mediante el desarrollo cognoscitivo del participante, que asiste a la universidad, manifestada en la respuesta compleja, ante el ciberespacio durante la realización en actividades de asimilación, análisis y síntesis, cuya habilidad permite identificar las partes de una estructura, analizar su interrelación y reconocer los principios organizativos, al resolver una situación creativamente.

De ahí, 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 competencia digital docente, debe ser renovada de manera periódica, para adaptarse a los nuevos contextos del siglo XXI, que las propias tecnologías digitales van generando.

Por tanto, la Didáctica hacia el desarrollo de la competencia docente digital, se traduce en metodologías activas, entrelazada con medios digitales, con múltiples lenguajes y lograr los objetivos didácticos

en formatos de archivos electrónicos, dado que, permiten la utilización de distintos documentos interactivos con información clasificada, con audio, video, imágenes estáticas o dinámicas (animaciones o simulaciones) aportando un mayor grado de comprensión de conceptos y una adaptación a las características de cada participante mediante la flexibilidad en el diseño que los orienta hacia la meta a conseguir.

Es por ello, amplia Cukierman (2009) “La competencia docente, en función de la didáctica, es reunir los recursos on-line y humanos en forma ordenada para alcanzar los objetivos propuestos”.

En otras palabras, la competencia docente digital, 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 coherente y posibilidades de representación e interacción tutor- participante, esto hace que se deba pensar en diseñar nuevos modelos educativos.

Como producto, se desarrolla la competencia docente digital, al diseñar cursos virtuales que permitan dar evidencia de la adquisición del aprendizaje conectivo, se debe combinar las posibilidades de los recursos didácticos en la plataforma.

Al respecto, amplia Torres (2009) “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 realizan dos actividades distintas y a la vez íntimamente interrelacionadas, primero, se diseña el curso recogiendo información y tomando una cantidad de decisiones y segundo se diseña con didáctica interactiva hacia la distribución de contenidos de aprendizaje integrador, sin limitaciones de tiempo o costo.

Por ende, el reto está en aplicar el sistema digital en el proceso educativo hacia la mejora en producir soluciones educativas, que permita la formación del área cognitiva en noveles docentes y promover el desarrollo personal en los participantes que acuden a ella, en todas sus potencialidades afectivas, éticas y sociales, hacia el logro de una sociedad solidaria.

Asimismo, Brunner (2000) 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.”

Al mismo tiempo, el uso de los sistemas virtuales, 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.

Igualmente, Flavell (1993) enfatiza en las experiencias metacognitivas que “El ser humano conoce la importancia de acomodar sus estrategias a las exigencias de la tarea, por tanto, elige la técnica que mejor se adapte a su propio estilo de aprendizaje”.

Dicho de otra manera, la formación de noveles docentes en sistemas virtuales su aplicación en el proceso de enseñanza es clave en la formación de noveles docentes para que puedan asimilar los diversos tipos de aprendizajes, los procedimientos y estrategias hacia la auto disciplina y autonomía.

Además, la era digital en que vivimos 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.

Aunado a esto, muchos investigadores de la psicología educativa, como Piaget (1947) sus 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. Por tanto, estos enfoques coinciden, en que de 100 palabras por minuto habladas del docente tutor, el participante capta a nivel de sus neuronas 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.

Por consiguiente, asimilar el conocimiento implica una interacción entre capacidades humanas básicas, experiencias previas que posee la persona y los sistemas tutoriales existentes culturalmente, que sirven como amplificadores de estas capacidades.

Por lo cual, se trata de una formación en competencias específicas digitales hacia los participantes ya que, evidencian en el día a día, una cultura de sistemas virtuales mutadores en constante cambio, por ende, los participantes 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 durante la hora y media que expone su tradicional discurso magistral.

Por tanto, la formación cognitiva del participante es un desafío hacia el docente en el momento de planificar los contenidos considerando las posibles estrategias de aprendizaje que se formulará y que cubren sus expectativas, debe guiar estas experiencias metacognitivas hacia el aprendizaje integrador para la apropiación del conocimiento.

Didáctica hacia la construcción de aprendizaje:

Dado que, el fundamento en la enseñanza de la Educación Superior e-Learning, hacia la construcción de aprendizaje implica el desarrollo de

competencias, es más que conocimientos y habilidades, es la capacidad de afrontar demandas complejas en un contexto particular, un saber hacer planificado, resultado de la integración, movilización y adecuación de capacidades, conocimientos, actitudes, valores, utilizados eficazmente en situaciones reales, afirma el autor.

De ahí, los rasgos diferenciales de las competencias o capacidades humanas fundamentales constituyen un saber hacer intencionado, complejo y adaptativo, esto es, un saber que se aplica de manera reflexiva; es susceptible de adecuarse a una diversidad de contextos y tiene un carácter integrador, abarcando conocimientos, habilidades, emociones, valores y actitudes. Toda competencia incluye un saber, un saber hacer, comprender y un querer hacer en diversos contextos y situaciones concretas en función del propósito deseado.

Por tanto, se plantea la necesidad de introducir cambios en la concepción, diseño, desarrollo y concreción del contenido, así como en las formas de enseñar y aprender, a partir de este enfoque. Esto implica crear nuevos ambientes de aprendizaje y nuevos modos de entender la evaluación de esos aprendizajes, así como nuevas formas de concebir la función docente. La idea de competencias conlleva a saber y saber hacer, teoría y práctica, conocimiento y acción, reflexión y acción, esto representa un cambio en el enfoque del conocimiento: del saber qué al saber cómo. En la práctica esto desplaza el peso de los principios, del

marco conceptual, a los métodos. Sin duda que el método es importante, pero no deja de ser mera cuestión técnica, variable dependiente de los principios y del marco conceptual, que le dan, dentro de la estructura que representa la Didáctica como un todo, sentido y significado.

Ante todo, seleccionar y secuenciar los contenidos de la unidad supone ordenar dichos contenidos según algún criterio que permita definir: que se enseña en primer lugar y que se enseña en segundo lugar.

Para ello, se escoge el contenido y como eje secuenciador, los conceptos, los procedimientos, las estrategias de aprendizaje con las aplicaciones. Para la organización de los contenidos conceptuales, resulta de utilidad la confección de mapas conceptuales que relacionan las ideas que se van a desarrollar de ahí, los mapas pueden servir de referencia al profesor a la hora de programar las actividades, y proporcionar a los participantes una visión global de sus posibles estrategias de aprendizaje que se apliquen a lo que van a desarrollar cognitivamente y socialmente.

Dado que, la selección de los contenidos deberá estar orientada por los siguientes criterios cognitivos neurales:

- Aspectos de tipo psicológico nivel de desarrollo de los participantes, complejidad de los conceptos frente a las experiencias e ideas de los participantes.
- Aspectos de tipo sociológico intereses de los estudiantes en temas relevantes para la sociedad.

- Aspectos de tipo disciplinar -coherencia con la lógica de la disciplina, articulación lógica de los conceptos tal como se presentan en la actualidad, y también tal como han evolucionado en el entorno.

- **Fisiología del aprendizaje**

En tal sentido, la Didáctica enfocada hacia la fisiología como proceso gestor del autoaprendizaje en la Educación Superior e-Learning, de la misma manera, la fisiología del latín *physiología* y del griego *puatoyoyia-physiología* se define como ciencia que tiene por objeto el estudio de las funciones de los seres orgánicos, aunado a esto, la Real Academia Española (2007) la define como un proceso del conjunto de fases sucesivas en un fenómeno natural.

Por otro lado, la Didáctica enfocada hacia la fisiología en la enseñanza – aprendizaje, constituyen el conjunto de fases sucesivas cognitivas mediada con la Didáctica hacia la apropiación del conocimiento, por consiguiente, coincide con las características de la naturaleza humana en su raciocinio, así como, los psicólogos cognitivos y neuropsicólogos la defienden.

De la misma manera, la Didáctica enfocada hacia la fisiología del cómo aprende el adulto, ya que, éste trata de conservar paradigmas que les fueron útiles y se convierten en fuente de resistencia interna, por tanto, un requisito básico para el autoaprendizaje del adulto es el desaprender para dar lugar al comprender.

A saber, tres son las funciones cognitivas dominantes que realiza el aprendiz de los entornos de aprendizaje constructivistas:

La exploración; articulación y reflexión.

-De ahí, en la exploración el participante, además de observar, investiga las similitudes del ejemplo propuesto buscando la coherencia con sus conceptos previos que posee; examina las fuentes de información que puede necesitar para su resolución del problema, explora las posibles salidas o soluciones, compara, especula y hace conjeturas, emite hipótesis, intenta obtener pruebas y evidencias para comprobar, valora las posibles consecuencias. Todos estos pasos requieren orden, organización, articulación, reflexión y equilibrio.

Igualmente, los entornos que han de favorecer el aprendizaje que por la naturaleza de este ha de ser autorregulado deben diseñar los apoyos que enmarquen las funciones cognitivas y ayuden a regular el proceso meta teóricos metacognitivos que han de aplicar. Al respecto nos amplía Collins (1999) “Los componentes cognitivos más importantes de la exploración son el establecimiento de los objetivos y la forma de organizar la consecución de dichos objetivos.”

Es evidente que, la reflexión y la metacognición requerida se puede favorecer con la demanda en que los participantes construyan sus modelos, los analicen y expliquen como si los estuvieran contemplando desde fuera o elaborando un relato para otros de manera que se sientan fuera de sí

mismos y puedan percibir sus propias acciones y analizarlas como si fueran de otros. Se produce un fenómeno parecido a cuando uno se contempla en un video o grabación donde es capaz de percibir características de uno mismo que no se perciben habitualmente.

De modo, la necesidad de construir en multimedia las propias soluciones puede contribuir a articular las tareas necesarias y en orden preciso, detectar después los fallos o errores, los hallazgos, el proceso en sí mismo.

- **Modelos Mentales**

En esta línea, para investigar los problemas, los participantes necesitan información con la que elaborar sus modelos mentales y formular hipótesis que dirijan la manipulación del espacio del problema.

Por tanto, cuando se diseña un entorno de aprendizaje constructivista, se debería determinar qué tipo de información va a necesitar el participante para comprender el problema.

Dado que, las abundantes fuentes de información representan una parte fundamental. Éstos deberían proporcionar información seleccionable por el participante, asumiendo que la información tiene mucho más sentido en el contexto de un problema o de una aplicación concreta. Asimismo, otros bancos de datos o información deberían estar ligados al entorno como pueden ser los documentos de texto, los gráficos, las fuentes de sonido, el vídeo y las animaciones que resulten adecuadas para ayudar a la

comprensión del problema y sus principios. Dado que, internet es el medio de almacenaje por excelencia por tratarse de un poderoso conector que permite que los usuarios tengan acceso a los recursos multimedia de la red.

Sin embargo, la sobre abundancia y la proliferación de elementos de información no clasificada en los hipertextos de las páginas Web obligan al participante a ser selectivos en la práctica de navegación por internet para lograr el objetivo.

- **Herramientas Cognitivas:**

Por otra parte, cada actividad tiene una demanda cognitiva específica, sencilla o compleja, para las cuales los participantes tienen o no, en mayor o menor grado las competencias digitales adecuadas que primero han de reconocer en sí mismo y luego saber aplicar con destreza. En este aspecto amplia Aguilar (2007).” Para llegar al nivel de competencia cognitiva el entorno de aprendizaje constructivista debe proporcionar a los aprendices herramientas para apoyar estas funciones necesarias para elaborar la información”.

De la misma manera, las herramientas cognitivas pueden ser medios informáticos que pueden generalizarse y cuyo propósito es abordar y facilitar tipos específicos de procedimientos cognitivos. Se trata de dispositivos intelectuales utilizados para visualizar representar, organizar automatizar o potenciar las técnicas de pensamiento.

Es necesario, desarrollar la competencia digital docente con enfoque Didáctico, esto implica la integración, introspección, reflexión, auto motivación para la puesta en práctica de un complejo conjunto de habilidades digitales durante el uso seguro y crítico adecuado en medios de la información en coherencia con el programa curricular, los contenidos, actividades seleccionadas en un entorno personalizado para crear aprendizajes permanentes en red.

Igualmente, sirven estas herramientas para representar de una mejor manera el problema o ejercicio que se esté realizando, herramientas de visualización. O bien, ayudan a promover en el participante sus propios conocimientos que ya tiene (herramientas de modelización del conocimiento); o pueden servir para consolidar esquemas preexistentes en el aprendiz mediante la automatización de los ejercicios de un nivel inferior (apoyo a la representación); o bien pueden ayudar a reagrupar la información pertinente y necesaria para resolver un problema.

- **Representación del Pensamiento**

Ahora bien, la plena comprensión de un fenómeno o situación requiere la existencia de un modelo mental, una representación de este cuyos integrantes se adecuen a los conocimientos ya poseídos. Las herramientas de visualización proporcionan representaciones congruentes de razonamiento que permiten a los participantes asimilar mejor la realidad, el ejemplo o el fenómeno propuesto.

En tal sentido, la Didáctica enfocada hacia la creatividad como proceso gestor del autoaprendizaje, de la misma manera, constituyen el conjunto de fases sucesivas, por consiguiente, coincide con las características de la naturaleza humana en su raciocinio, así como, los psicólogos cognitivos y neuropsicólogos la defienden.

A mi parecer, la Didáctica enfocada hacia la creatividad, diseño, innovación para potenciar las estrategias de aprendizaje del cómo aprende el adulto, ya que, éste trata de conservar paradigmas que les fueron útiles y se convierten en fuente de resistencia interna, por tanto, un requisito básico para el autoaprendizaje del adulto es el desaprender para dar espacio a la reflexión pura.

Igualmente, amplía el Dr. Puig, C. (2019) “La persona al resolver la necesidad de aprender, se compromete con el aprendizaje, de ahí, empieza a cambiar el cerebro en una serie de procesos en reinención del cerebro, aumenta el riego sanguíneo de la corteza cerebral, específicamente en una parte atrás de la frente y encima de los ojos llamada corteza prefrontal, ya que, al ir más riego sanguíneo al cerebro, el ser humano empieza a ver con más foco, surge la creatividad y las neuronas se conectan más entre ellas, por tanto, mayor capacidad de resolver problemas y desafíos”.

Al mismo tiempo el Dr. Puig, C. (2019), enfatiza, “El adulto puede generar nuevas neuronas a partir de células madre y células

pluripotenciales, localizadas en las cavidades del cerebro, de ahí, el hipocampo es fundamental en el aprendizaje, porque tiene la función de controlar el pánico que procede del miedo y está involucrado con la hormona dopamina que da un sentido de curiosidad e investigación.”

Actualmente, el autoaprendizaje es como un cambio cualitativo y cuantitativo de la forma de ver, experimentar, conceptualizar de una persona.

Bajo este contexto, la Didáctica con enfoque hacia la creatividad, innovación, gestor del autoaprendizaje, implica que la función del docente tutor, es de apoyo emocional como puente para el desarrollo potencial de habilidades, destrezas, en el ser humano en todos los ámbitos que lo caracterizan.

Igualmente, se puede entender el autoaprendizaje como proceso mediante el cual la persona adquiere competencias motoras e intelectuales, incorpora relaciona, construye conceptos formativos y adopta nuevas actitudes ante el desafío, puesto que, todo proceso de aprendizaje pretende la ampliación, consolidación e integración de contenidos, procedimientos y motivación para llevar a cabo una tarea de manera personalizada.

Por ello, cada tarea implica una actividad cognitiva diferenciada. En consecuencia, de cara al diseño de la instrucción sería muy útil aplicar el análisis de tareas que ha de desarrollar el aprendiz, establecer una relación con los procesos psicológicos implicados y tratar de reflejar en las

herramientas de visualización aquellas funciones y demandas de manera que queden interiorizadas.

- **Conocimiento estático y dinámico**

A saber, los elementos del diseño de la instrucción se fundamentan en principios psico educativos. Es decir, la capacidad de construcción de conocimientos se fundamenta en la preexistencia de información y conocimientos previos, en coherencia con la articulación de esa información y conocimientos entre sí de manera que, se establezcan las pertinentes relaciones, conexiones, relaciones causa-efecto, consecuencias, previsiones y predicciones cognitivas del participante.

En esta línea, los entornos de aprendizaje constructivistas establecen la idea de que puede haber para estas necesarias funciones cognitivas dos tipos de herramientas de representación: las estáticas y las dinámicas.

De ahí, el primero la estática, sería el conjunto de herramientas que constituyen un recurso del que se puede obtener información y conocimiento, las herramientas de representación estática las bases de datos, las hojas de cálculo, las redes semánticas, los sistemas expertos y las creaciones de hipermedia.

Por ejemplo, para elaborar una base de datos de conocimientos o una red semántica es necesario que los participantes articulen una jerarquía de relaciones semánticas entre los conceptos comprendidos en el ámbito del conocimiento. Como diseñadores de entornos de aprendizaje

constructivistas, hay que decidir cuándo necesitan los participantes articular lo que saben y qué procedimientos cognitivos apoyarán su representación.

En cuanto, al segundo tipo de herramientas dinámicas, están los modelos de simulación, las ecuaciones causales que permitan representar las relaciones de dependencia de los fenómenos, imágenes.

Por ejemplo, el modelo de simulación (Model-it) como herramienta útil para el uso de las matemáticas, permite observar los diversos valores en determinadas relaciones entre fenómenos.

- **Apoyo al Rendimiento**

Dado que, son aquellos medios digitales personalizados que sirven para automatizar determinados algoritmos o rutinas necesarios para determinadas actividades cognitivas que con frecuencia traen energía y tiempo para otras operaciones de pensamiento más complejas.

En tal sentido, la didáctica en la enseñanza personalizada en la Educación Superior e-Learning, hacia el apoyo del rendimiento académico, está sustentada en las teorías de varios especialistas en la educación como David Merrill (1983); mantiene preceptos conductistas e incorpora aspectos de la teoría cognoscitivista, por ende, clasifica el aprendizaje en dos dimensiones: el contenido y comportamiento; Celestin Freinet (1896) su precepto materialismo escolar, incorpora aspectos de la teoría constructivista y cognoscitivista, de ahí, toma en cuenta los ritmos

individuales del aprendizaje en la comunicación y el trabajo en equipo; también, Howard Gardner (1983) en su teoría Inteligencia múltiple, su visión de la inteligencia, es como una red de conjuntos autónomos relacionados entre sí, por tanto, clasifica el aprendizaje con apoyo al rendimiento hacia el procesamiento de la información.

A saber, todos los protocolos, hojas de cálculo que permitan ordenar y organizar tareas rutinarias de catalogación estarían entre las herramientas como apoyo al rendimiento, con economía de tiempo. Por ejemplo, son útiles los algoritmos para tareas y funciones básicas del pensamiento, por su carácter automático y en los procedimientos para otras demandas cognitivas complejas.

Al respecto, amplía el Dr. Puig: “En el proceso de enseñanza, si se explica los contenidos en base a la inteligencia del participante, puede entender. Hay personas que necesitan ver las cosas secuencial- inteligencia lógico matemática; hay quienes necesitan ver imagen global- inteligencia espacial; Hay personas que necesitan moverse, manipular- inteligencia kinestésica; hay personas que necesitan que les entre por el oído- inteligencia musical; hay personas que necesitan sentirse conectados con otros- inteligencia interpersonal; hay personas que para comprender han de reflexionar- inteligencia intra personal; hay personas que tienen que estar en contacto con la naturaleza- inteligencia naturista; hay personas que tienen que ver un propósito- inteligencia trascendencia.”

También, la teoría de las inteligencias múltiples es una combinación de competencias, en base a la teoría cognitiva-constructivista, por tanto, tiene en cuenta la construcción de conocimientos, ante, el desarrollo de la competencia intertextual- digital, procedimental, actitudinal, cognitiva- social como el conjunto de diferentes inteligencias que se complementan las unas con las otras y funciona en cierto modo de forma autónoma.

- **Recopilar Información**

Hoy en día, en la Educación Superior e-Learning más que nunca se hace necesario contar con las habilidades precisas para saber buscar la información pertinente y necesaria allí donde pueda encontrarse. Estos medios digitales orientadas a familiarizarse con motores de búsqueda documentales, bases de datos y fuentes de información en la red son destrezas requeridas para facilitar y acelerar los procesos neurales para reflexionar, relacionar y comprender.

Por ello, los entornos de aprendizaje constructivistas deberían permitir el acceso a la información compartida y compartir, a su vez, las herramientas de elaboración del conocimiento para ayudar a los participantes a elaborar de forma conjunta un conocimiento socialmente compartido.

Asimismo, los problemas se resuelven cuando un grupo de personas trabaja para desarrollar una concepción común del problema, de manera

que, la motivación pueda centrarse en la resolución. Los debates pueden estar respaldados por grupos de discusión, creadores de conocimiento y comunidades de participantes. Por tanto, la persona aprende algo cuando lo necesita. Se comprende porque existe coherencia con los saberes previos de la persona. Por ello, los aprendizajes integradores deben ser propiciados por los facilitadores mediante la creación de situaciones de aprendizaje donde el participante se sienta interesado y curioso por descubrir con espontaneidad y comodidad.

Objetivos

A saber, los objetivos constituyen una guía inmediata para la planificación de estrategias de aprendizaje y han de formularse explícitamente. A través de los objetivos se definen las intenciones educativas. Al mismo tiempo, proporcionan criterios de valoración del proceso hacia los resultados esperados.

Por tanto, los objetivos son el referente indispensable para la evaluación por evidencia del grado de los diferentes tipos de capacidades desarrolladas por los participantes. Dependiendo del tipo de programación, tendremos que concretar la modalidad didáctica en coherencia con los objetivos.

Por ello, según el grado de concreción se suele hablar de objetivos generales para la planificación Didáctica y de objetivos específicos o didácticos para la secuencia didáctica. La formulación o diseño de los

objetivos debe adaptarse a la realidad cognitiva de los participantes, al proceso de instrucción y a los resultados que se esperan obtener.

Ejemplos, de objetivos serían los siguientes:

-Conceptual: comprender, entender, reflexionar, relacionar, identificar, reconocer, definir, explicar.

-Procedimental: aplicar, dibujar construir, experimentar, diseñar, elaborar, transportar, cavar, enseñar, localizar.

-Actitudinal: aceptar, tolerar, responsabilizarse, apreciar, valorar, colaborar, cooperar.

Contenidos

Por otro lado, el fundamento didáctico e-Learning hacia la mejora en la construcción de aprendizaje, implica los contenidos, también, se pueden definir como el conjunto de saberes: hechos, conceptos, habilidades, actitudes, en torno a los cuales se organizan las actividades en el lugar de enseñanza (taller, on-line). Constituyen el elemento que el facilitador trabaja con los participantes para potenciar destrezas, habilidades cognitivas, capacidades diseñadas en los objetivos.

Asimismo, las corrientes pedagógicas suelen distinguir tres tipos de contenidos. Estos contenidos son de diversa naturaleza: conceptuales, procedimentales y actitudinales.

- Contenidos Conceptuales: recogen los hechos conceptuales y los principios. Suponen relaciones de atributo, subordinación, coordinación,

causalidad de naturaleza descriptivo-explicativa y de naturaleza prescriptiva. Los tipos de estructuras de estos contenidos son principios, teorías o modelos explicativos, taxonomías y matrices, sistemas de clasificación, listas, colección ordenada.

Son ejemplos de contenidos conceptuales: Ley de gravedad. Ríos ordenados por su longitud. Taxonomía botánica. Taxonomía animal. Clases de alimentos.

-Contenidos Procedimentales: Señalan los procedimientos y las estrategias de enseñanza. Suponen relaciones y estructuras de orden o de decisión. Son ejemplos de contenidos procedimentales: Resolución de ecuaciones. Operaciones aritméticas. Manejo de instrumentos de medida (balanza, probeta, termómetro...). Investigación de graficas. Utilización de instrumentos específicos como brújula, ordenador, microscopio, lupas, mapas.

- Contenidos Actitudinales: Señalan los valores, las normas y las actitudes. Suponen relaciones de respeto a sí mismo, a los demás y al medio, de sensibilidad y madurez.

Son ejemplos de contenidos actitudinales:
Tolerancia y respeto por las diferencias individuales.
Valoración de la higiene y el cuidado corporal.
Mejora de la autoestima.
Participación en los procesos de aula.

Sensibilidad hacia la realización cuidadosa de experiencias.

Dispositivos:

Hoy en día, los dispositivos móviles, principalmente los teléfonos inteligentes y las tabletas, se han convertido en artefactos cotidianos en la vida de las personas. Cifras mundiales indican que hay más de 3,500 millones de usuarios de Internet móvil, lo que representa un 80% de uso global de Internet. Estos usuarios dedican el 69% de su tiempo en smartphones y un consumo del 50% en aplicaciones móviles.

Por ello, los “smartphones” son los dispositivos electrónicos favoritos de las personas, debido a las múltiples funcionalidades que estos medios ofrecen. Y es que, el concepto del teléfono utilizado para establecer una comunicación oral o escrita ha evolucionado a un concepto de sistema inteligente, portátil, con acceso a internet, que permite movilidad y ha cambiado la forma de interactuar utilizando aplicaciones móviles.

De ahí, se establecen nuevos modelos para enseñar, estudiar, comprar y vender, trabajar, buscar información; en fin, el contar con un dispositivo móvil inteligente junto con las respectivas aplicaciones, permite disponer de un medio digital capaz de transformarse en una estrategia de enseñanza hacia la creatividad en estrategias de aprendizaje.



A saber, un dispositivo móvil es un medio digital con capacidad de conectarse a internet, ya sea, a través de una conexión 3G o superior, WiFi o cualquier otro medio, siempre y cuando el aparato se pueda utilizar en movimiento.

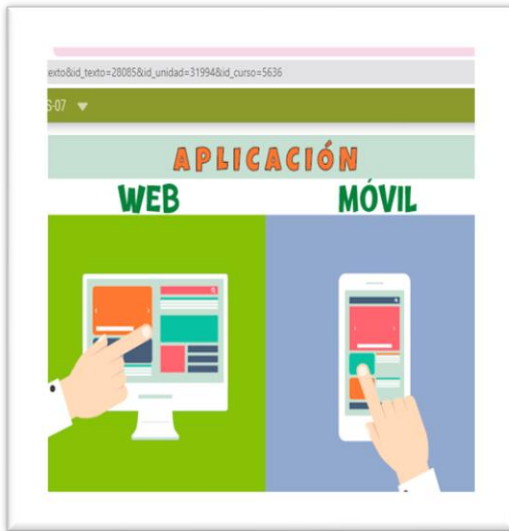
Igualmente, algunos de los dispositivos móviles más utilizados son: teléfonos móviles, tabletas, teléfonos inteligentes o “smartphones”, lectores de libros digitales y agendas electrónicas de bolsillo o “PDA” del inglés Personal Digital Assistant. Estos dispositivos presentan características, tales como la movilidad y portabilidad, aspectos que los convierten en los medios preferidos de los usuarios. La movilidad tiene que ver con la capacidad de que una persona pueda utilizar un dispositivo mientras se traslada de un sitio a otro, pudiendo acceder a contenidos y servicios, mediante una conexión a internet; mientras que la portabilidad

es la “facilidad con que se puede transportar un dispositivo, es decir, está directamente relacionado con el peso y las dimensiones del dispositivo”
Diccionario de Informática.

Aplicaciones

Antes de definir el concepto de aplicación móvil, es importante definir el término Aplicación: es un programa informático creado para

llevar a cabo o facilitar una tarea en un dispositivo informático.



Cabe destacar que, aunque todas las aplicaciones son programas, no todos los programas son aplicaciones. Existe multitud de software en el mercado, pero sólo se denomina así a aquel que ha sido creado con un fin determinado, para realizar tareas concretas. De allí que se derivan dos conceptos más: aplicaciones web y aplicaciones móviles.

Por ello, una aplicación web (sitio web o medio diseñado para la web es una aplicación accesible desde cualquier navegador, bien sea a través de internet o bien a través de una red local. A través de, el navegador

se puede acceder a toda la funcionalidad y tener cualquiera de las soluciones siguientes:

- Aplicaciones para la gestión interna y completa de una empresa, facturación, inventario, clientes, usuarios, socios, contabilidad, gestión de personal}.
- Herramientas de trabajo diversas intranets, gestión documental, trabajo en red, herramientas compartidas accesibles por múltiples usuarios, accesos diferenciados.
- Servicios a usuarios, gestión de incidencias, accesos a contenidos diferenciados por permisos, gestión de espacios.
- Herramientas de comunicación digital, mailings, boletines digitales, comunicaciones personalizadas a clientes o usuarios)
- Otros tipos de servicios cualquier tipo de aplicación) como gestión de inmuebles, turismo, mapas, formación, colegios, tiendas y otra muchas que están por crear.

Por tanto, una aplicación móvil es un programa que se puede descargar y al que se puede acceder directamente desde el celular o aparato móvil, para acceder a noticias, juegos, entretenimiento, tiempo, informaciones, entre otras. Las aplicaciones de software para los dispositivos móviles han estado disponibles desde hace algunos años, siendo considerados como los nuevos sustitutos del software para computadoras.

En resumen, la diferencia entre una aplicación móvil y un sitio web móvil, ambos se utilizan en el mismo medio, aplicaciones móviles (apps) y sitios web móviles también llamados aplicaciones Web son muy diferentes. Una aplicación móvil es un programa que se descarga e instala en el dispositivo móvil de un usuario, mientras que un sitio web para móviles no es más que una página web adaptada (responsive) a los formatos de tabletas y teléfonos inteligentes.

Dado que, las aplicaciones móviles conocidas como apps móviles se han convertido en un elemento cotidiano de una población activa, consumista y que se interrelaciona con los demás a través de diversos terminales de comunicación. De ahí, muchas de estas aplicaciones están preinstaladas y funcionan en los móviles o tablets.

Asimismo, las apps móviles se convierten en un soporte importante en sí mismo, para comunicar, educar, impactar, relacionarse, intercambiar y comerciar entre personas, empresas, organizaciones, industrias y/o cualquier entidad comercial.

Por ello, el crecimiento en infraestructuras de redes para dar soporte a las comunicaciones, pero ha sido la telefonía móvil la que ha contribuido a ese crecimiento producto de la portabilidad y el acceso inmediato a la información. Hoy día, la información es uno de los principales recursos útil ya que, ha dado lugar a un mercado que vio la necesidad de fabricar dispositivos con capacidad de tener aplicaciones precisamente para

comunicar y brindar información en tiempo real. El mercado del cual hago referencia va en crecimiento continuo y cada día que pasa, hay más desarrolladores de aplicaciones, más dispositivos que se fabrican con mayores requerimientos técnicos, tratando de mejorar su eficiencia para nuestro consumo.

Es evidente que la tecnología móvil ha impactado al ser humano, convirtiéndose en un medio digital que ayuda a realizar múltiples tareas por su portabilidad. Conviene preguntar entonces: si la tecnología móvil es uno de los medios más utilizados en la actualidad ¿Por qué no utilizarlo con fines educativos? Teniendo en cuenta lo anterior, es probable que la mayor parte de los docentes en nuestra región sean portadores (dueños) de un dispositivo móvil, con las competencias de saber usarlo.

Es de valorar que, si la telefonía móvil está presente, representa una oportunidad para promover su uso, como una iniciativa de tomar esa tecnología que es de uso generalizado e integrarla a cualquier proceso de enseñanza. Las tendencias han hecho pensar en la posibilidad de que cada una de las personas se conviertan en aprendices digitales, implica que cada estudiante debe ser capaz de autogestionarse para la adquisición del conocimiento mediado por las tecnologías de información y comunicación y por ende, los docentes debe estar formado y preparado para afrontar el reto.

De ahí, el fundamento e importancia de las Apps, reconocerlas y crearlas, para que sean utilizadas dentro y fuera del aula de clases, al utilizar la tecnología computacional, dispositivos como el PC y el Internet, implica encontrar páginas web, plataformas o sitios en los que encontrar ideas, actividades y, en general, todo tipo de materiales para usar en clases.

Apps e-Learning

También, las apps hacia la mejora en la Educación Superior e-Learning, permite desarrollar ideas para asignaturas más específicas, utilizando un smartphone o tablet para las actividades tales como gestionar notas y asistencia, comunicarse con las familias, realizar presentaciones o tomar notas, entre otras. Por tanto, cuáles son las mejores apps para docentes. El Sitio Web EDUCACIÓN 3.0 ha seleccionado siete:

- LMS: se llaman LMS, Learning Management System, y permiten que los alumnos puedan visualizar contenido volcado por un profesor en un portal web. De este modo podrán acceder a todo tipo de recursos alrededor de una asignatura, materia o lección. Como ejemplo permite encontrar las plataformas educativas para la educación virtual.
- Almacenamiento en la nube: cada vez son más frecuentes los sistemas de almacenamiento en la nube que permite compartir cualquier tipo de archivo, entre diferentes dispositivos, así como

categorizar y organizar información, ya sea, para uso personal o incluso para enviársela a los alumnos.

- Apps de ofimática: existen innumerables apps de ofimática con las que, además de abrir y visualizar ficheros, también, permite editar y personalizar la edición de textos, hojas de cálculo, bases de datos, entre otros.
- Para las presentaciones: tener un proyector o una pizarra digital en clase es algo cada vez más habitual y una de las cosas que podemos hacer para aprovechar al máximo estas tecnologías es utilizarlas para mostrar contenido o para hacer presentaciones en formato digital. En los últimos años, los sistemas de videoconferencia han integrado pizarras interactivas para su uso sincrónico y asincrónico en clases a distancia y virtuales.
- Para tomar notas: los participantes toman notas y para los docentes surgen numerosas oportunidades a lo largo del día en las que una libreta vendría de maravilla para tomar apuntes, recoger información.
- Apps de diseño: otra grata posibilidad que los nuevos dispositivos móviles han traído a cualquier usuario son aquellas que permiten dar rienda suelta a la parte creativa: diseñar, editar imágenes, crear infografías, crear imágenes digitales.

- Juegos y concursos: la gamificación tiene su espacio en clase, y además de divertir al participante y docente, también, le sirve para evaluar. En los niveles primarios de educación, la gamificación esta ganando mucho terreno por toda la interacción que genera en el ambiente escolar. Esto, no es excluyente de niveles medios y en educación superior.

Hoy día, todas estas aplicaciones están disponibles en internet y/o en alguna tienda de aplicaciones móviles de manera gratuita o en su versión de pago. Todo depende de la necesidad educativa y si funciona para el quehacer docente.

Estrategias e-Learning:

Son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporciona al participante para facilitar un procesamiento más profundo de la información asimismo, los procedimientos y recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos.

Dado que, el énfasis se encuentra en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos on-line o escrita.

También, las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas para observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y desarrollar competencias hacia la apropiación del conocimiento por sí mismos. Diversas estrategias de enseñanza pueden incluirse antes pre-

instruccionales, durante co- instruccionales o después pos- instruccionales de un contenido curricular específico, basándose en el momento de uso y presentación.

- Las estrategias pre- instruccionales preparan y alertan al participante en relación a qué y cómo va a aprender activación de conocimientos y experiencias previas pertinentes y le permiten ubicarse en el contexto del aprendizaje coherente.
- Los objetivos más valorados por la Didáctica, son los enfocados hacia el desarrollo de competencias para que el participante potencie su auto aprendizaje, sea independiente y autorregulador, capaz de aprender reflexivamente y comprender.
- Aprender de una manera estratégica, implica que el estudiante:
 - Controle sus procesos de aprendizaje.
 - Se dé cuenta de lo que hace.
 - Capte las exigencias de la tarea y responda consecuentemente.
 - Planifique y examine sus propias realizaciones, pudiendo identificar aciertos y dificultades.
 - Emplee estrategias de estudios pertinentes para cada situación.
 - Los logros obtenidos y corrija sus errores

Actualmente, diversos autores concuerdan en distinguir entre varios tipos de conocimientos utilizado durante el aprendizaje:

Tipos de conocimientos	
Conocimiento	Característica
Cognitivos	Procesos involucrados en el procesamiento de la información como atención, percepción, codificación, almacenamiento mnémicos y recuperación.
Conceptuales	Son hechos, conceptos, principios están organizados por esquemas llamado también conocimientos previos
Estratégico	Estrategias de aprendizaje saber cómo conocer- hacer- reflexionar- producir.
Metacognitivo	Es el estar consciente del conocimiento que tenemos sobre nuestros procesos y operaciones cognitivas cuando aprendemos, recordamos o solucionamos problemas.

En consecuencia, el fundamento didáctico e-Learning hacia la construcción de aprendizajes, implica el qué enseñar -objetivos, el cuándo enseñar, objetivos y contenidos de área o curso, también, el cómo enseñar -estrategias de enseñanza y el qué, cómo y cuándo evaluar - estrategias y procedimientos de evaluación.

Por ello, el dispositivo móvil es una estrategia para el proceso educativo, asimismo, es el primer medio de comunicación masivo real, dado que es capaz de llegar a casi todos los usuarios y en todo momento. Esto ha hecho que la tecnología móvil sea un elemento característico del

diario vivir y cada vez sea más utilizada entre nosotros. Hoy día aportamos más datos confidenciales en ellas, haciéndolas más indispensables.

Por tanto, la tecnología móvil es la que más rápido se ha adoptado y extendido en el tiempo, siendo un medio eficaz para llegar a más personas. Han llegado para quedarse y evolucionar, apuntando a ser las herramientas más utilizadas por la población a nivel mundial. Su importancia está centrada en el aspecto comunicativo e informativo por su rapidez y eficiencia, permitiendo realizar casi cualquier actividad.

Por esa razón, en el sector educativo se ha logrado trascender en nuevas modalidades de estudio, innovando con medios digitales sobre los recursos, motivando al docente a utilizar herramientas para generar y potenciar ambientes enriquecedores de aprendizaje que tienen disponibilidad de la información con procesos de interacción en tiempo real.

Puesto que, el fundamento la didáctica del aprendizaje procedimental, le corresponde el uso del pensamiento lógico y psicológico. Al respecto, Dr. Bloom, B. (2000) establece cinco aspectos: Percepción, aquí el participante toma conciencia a través de los sentidos; Predisposición, el participante demuestra que está preparado física, mental y emocional para llevar a cabo la actividad determinada; Respuesta Guiada, es aquí donde las instrucciones permiten realizar acciones específicas; Respuesta Mecánica, es la realización continua de las acciones

guiadas para lograr una respuesta precisa y la Respuesta completa Evidente, es la capacidad realizada con eficacia y coherencia.

Por tanto, la Didáctica hacia el desarrollo de la competencia docente digital, se traduce en metodologías activas, entrelazada con medios digitales, con múltiples lenguajes y lograr los objetivos didácticos en formatos de archivos electrónicos, dado que, permiten la utilización de distintos documentos interactivos con información clasificada, con audio, video, imágenes estáticas o dinámicas (animaciones o simulaciones) aportando un mayor grado de comprensión de conceptos y una adaptación a las características de cada participante mediante la flexibilidad en el diseño que los orienta hacia la meta a conseguir.

Es necesario, desarrollar la competencia digital docente con enfoque Didáctico, implica la integración, introspección, reflexión, auto motivación para la puesta en práctica de un complejo conjunto de habilidades digitales durante el uso seguro y crítico adecuado en medios de la información en coherencia con el programa curricular, los contenidos, actividades seleccionadas en un entorno personalizado para crear aprendizajes permanentes en red.

En efecto, existe un nuevo sistema llamado aprendizaje móvil conocido como m-learning va dirigido en facilitar, apoyar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, implica construir conocimientos.

Bibliografía

- Aguilar, P. (2007) “Los sistemas tutoriales como propulsor del conocimiento”.
Revista Electrónica Educare. Vol. 16. No. 1. Enero
- Ainscow, M., (1993), Special needs in the classroom. A teacher education
guide. Paris: UNESCO.
- Ausubel, D (1995), Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo.
Ed. Trillas. México.
- Area, M. (1991b). Los medios, los profesores y el currículum. Ed. Sendai.
Barcelona
- Barberá (2001) Empowerment de la educación en la red”. Ed. Paidós
Ibérica. Barcelona
- Bartolomé, A. (2011). Recursos tecnológicos para el aprendizaje. Ed.
EUNED. Costa Rica
- Bruner, J., (1990) Acción, pensamiento y lenguaje Madrid: Alianza.
- Bruner, J. S. (1980). Investigaciones sobre el desarrollo cognitivo. Ed.
Pablo del Río. Madrid.
- Bruner, J. (2000) “Educación Superior desafíos y tareas. Biological
Research 33 (1) XXVI.
- Burón, J. (1992): Enseñar a Aprender: Introducción a la Metacognición.
Ed. Mensajero. México D.F.
- Bloom, B. (2000) “Taxonomía de los objetivos de la educación” Ed.
Perspectiva. Revista trimestral de educación comparada. Vol.
XXX
- Cebreiro, B (2007) “Las nuevas tecnologías como instrumentos
didácticos.” Ed. McGraw Hill. Madrid
- Comenio, A. (1630) “Didáctica magna”. El Precursor de la Pedagogía
Moderna. Ed. NY. Pennsylvania.
- Cukierman (2009) “Didáctica para la competencia digital”. Ed. Pearson.
Argentina.
- De Sousa, B. (2005) “La Universidad en el siglo XXI para una reforma
democrática y emancipadora.

- Dorado, C (1996): *Aprender a Aprender: Estrategias y Técnicas*.
Universidad Autónoma de Barcelona
- Drae (2007) de la Real Academia Española. Ed. DRAE. España.
- Eisner (1995) *Didáctica General* Ed. Oikos. Barcelona
- Fernández, A. (1998) “Tecnología didáctica” Ed. CEAC. Barcelona.
- Flavell, J. H. (1999) “El desarrollo cognitivo” Ed. Visor. Madrid.
- Gagné, (1992) *La Planificación de la Enseñanza sus Principios*, Ed. Trilla,
México.
- García, A. (2014) “La educación a distancia de la teoría a la práctica.” Ed.
Ariel. Barcelona.
- García, A. (1988). *El material didáctico de la UNED*. Ed. ICE UNED.
Madrid
- Hilda, (1998) *Curso de redacción dinámica*, Ed. Trillas. México.
- Kaufman, R. A. (2008) “Planificación de sistemas educativos”. Ed. Trillas.
México.
- Lafourcade (1992), P. "Evaluación de los aprendizajes". Ed. Kapelusz
- Lamara, N. (2004) “Hacia la convergencia de los sistemas de Educación
Superior” *Revista OEI. Iberoamericana*. N°035
- Latapí, P. (1988) “La enseñanza tutorial: elementos para una propuesta
orientada a elevar la calidad”. *Revista de la Educación Superior*. Vol.
XVII Núm. 68. P 6.
- Nisbet, J. y Shucksmith, J. (1991). *Estrategias de aprendizaje*. Ed.
Santillana. Madrid.
- Ortega, J. (2016) “Nuevas tecnologías para la educación en la era digital”
Ed. Pirámide. Madrid.
- Oxford, R. (1991). *Language Learning Strategies. What Every Teacher
Should Know*. Ed. Newbury House. Nueva York.

Dra. Blanca Ríos

- Paredes, J. (2008) *Didáctica General*. Ed. McGraw Hill. Madrid.
- Piaget, J. (1979) “*Tratado de lógica y conocimiento científico*” Ed. Paidós. España.
- Reagan, L. (1994) “*Materiales didácticos en red*. Ed. Da Vinci. Barcelona.
- Prendes, M. (2006) *Internet aplicado a la educación*. Ed. McGraw Hill. Madrid.
- Reagan, L. (1994) “*Materiales didácticos en red*. Ed. Da Vinci. Barcelona.
- Ruiz L. (2015) *Evaluación – tipos de evaluación Revista de posgrado de la vía cátedra de medicina*. N° 118
- Schunk (1991). *Estrategias de aprendizaje, revisión teórica y conceptual*. Ed. Santillana. Madrid.
- Vivas (1999): *Estudio Descriptivo Exploratorio del Quehacer Fonoaudiológico en Evaluación- diagnóstico de la Lectura en Santa Fe de Bogotá*.
- Wenden, A. y Rubin, J. (1987). *Learner Strategies in Language Learning*. Nueva Jersey: Prentice Hall.
- Zabalza, M. (2007) “*La enseñanza universitaria. El escenario y sus protagonistas*.” Ed. Narcea. España.
- Webgrafía
- Puig, Carlos <https://www.youtube.com/watch?v=0ceP8Tc9Vlg>
- Reyes <https://educrea.cl/el-desarrollo-de-competencias>