



UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

**CENTRO DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA Y
TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

MAESTRÍA EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: “Gestión de recursos audiovisuales y materiales
didácticos para la educación secundaria”

PREPARADO POR: Dunia Cristina Fernández Rojas

TUTOR DEL PROYECTO: Mariela Delauro

AÑO: 2020

Contenido

Resumen técnico	3
PROPUESTA DEL PROYECTO	4
1. El problema	5
El problema	5
Justificación del problema	6
El contexto del problema	6
2. Prospectiva	9
3. Propuesta Pedagógica	9
4. Objetivos: general y específicos.	11
• Objetivo general	11
• Objetivos específicos	11
5. Resultados Esperados	12
6. Aspectos Operativos	12
• Administración:	12
• Aprendizaje y tecnologías:	13
• Tutoría:	14
• Materiales didácticos:	15
7. Evaluación y seguimiento del proyecto	15
Antes, durante y al finalizar el proyecto	15
Seguimiento del proyecto	18
Indicadores de evaluación de cada aspecto operativo:	18
Modelo pedagógico:	18
Prácticas de aprendizaje y tecnología:	18
Material didáctico:	19
Tutoría	19
Administración	19
8. Cronograma para la ejecución del proyecto	20
9. Presupuesto	21
10. Bibliografía	22
DESARROLLO DEL PROYECTO	23
1. Nombre del curso virtual:	24
2. Selección y justificación de las herramientas tecnológicas:	24
3. Planificación de las clases	27
4. Redacción de las clases	35
5. Captura de pantalla de las clases	56
DOCUMENTOS ELABORADOS	71
1. Guía Didáctica	72
2. Módulo IV	83
CONCLUSIONES	104

Resumen técnico

La forma de la educación actual se encuentra en constante revisión por expertos ya que cada día hay cambios debido a las necesidades específicas de las personas en estos momentos concretos de la historia, la tecnología forma parte de esas nuevas propuestas por ofrecer y se vuelve indispensable la creación de espacios de aprendizaje virtuales en los cuales fomentar el uso de los medios tecnológicos como un medio para que el aprendizaje pueda ser más significativo.

El presente proyecto responde a esa necesidad, pues consiste en la creación del curso: “Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria”, el mismo está dirigido a docentes de educación secundaria en ejercicio con el fin de aportar herramientas digitales en su conocimiento para que puedan innovar en el desarrollo de sus lecciones y de ese modo hacer de sus clases espacios más atractivos y acordes a su disciplina de enseñanza, utilizando la tecnología como un medio para acercarse más a sus estudiantes.

Asimismo la idea principal es que el espacio virtual propuesto sea un espacio de práctica para el docente de educación secundaria donde pueda aprender y ejercitarse en el uso de la tecnología en el aprendizaje, además se busca que el docente pueda diseñar y producir recursos virtuales de acuerdo a las exigencias tecnológicas actuales.

Se propone que el curso se ofrezca como parte de la oferta de servicios del Programa de Formación Continua: Administración, Liderazgo y Gestión de la Educación, de la Escuela de Administración Educativa, de la Universidad de Costa Rica.

PROPUESTA DEL PROYECTO

1. El problema

El problema

La Escuela de Administración Educativa posee dentro de sí un Programa de Educación Continua, el cual figura como un Proyecto inscrito en la Vicerrectoría de Acción Social (VAS) de la Universidad de Costa Rica, denominado ED 3389 Programa de Formación Continua: Administración, Liderazgo y Gestión de la Educación. La idea de este programa es ofrecer cursos sobre temas actuales y diversos, que logren cumplir con las necesidades de formación académica de los docentes de educación preescolar, primaria y secundaria.

El problema que se presenta es que hay pocos cursos propuestos en este Programa, lo que al plantear uno nuevo haría crecer la oferta de la Escuela. Por tal razón, se propone la creación de un curso con **virtualidad alta**, el cual ayuda a muchos docentes de diversas zonas del país.

El curso que se plantea se llama: “Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria”. Dicho curso pretende brindar a las y los docentes herramientas digitales y tecnológicas para la construcción de material didáctico que sea útil en el desarrollo de las diversas estrategias de mediación que ellos plantean.

En este momento de la historia mundial, la utilización de tecnologías de la información y la comunicación dentro de los centros educativos es indispensable. Ya que las generaciones actuales están inmersas desde temprana edad en el tema la tecnología y lo digital, así que se vuelve parte de ese quehacer docente construir materiales didácticos que sean atractivos y útiles para el proceso de construcción de conocimiento en los diversos contextos educativos en los que se encuentren.

Se propone que el curso se ofrezca como parte de la oferta de servicios del Programa de Formación Continua: Administración, Liderazgo y Gestión de la Educación, de la Escuela de Administración Educativa, de la Universidad de Costa Rica.

“Capacitar a los profesionales que se desempeñan en funciones administrativas, de liderazgo, gestión y en diversos procesos educativos en las dimensiones Administración de la Educación,

Administración de la Educación no formal, Administración Universitaria, Gestión e innovación en procesos educativos”. (Orellana, s.f:1)

Al existir dicho programa es valiosa la inclusión constante de ofertas de cursos que puedan ser respuesta a las necesidades de muchos educadores de distintas disciplinas. Es nuestro país la formación académica de los docentes a cargo es muy necesaria, esa preparación es funcional para obtener un conocimiento sobre diferentes temas, así como para subir el puntaje que califica la Dirección General de Servicio Civil, lo cual se convierte luego en beneficios económicos para los profesionales.

Justificación del problema.

Actualmente el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, ha impulsado la formación académica de los y las docentes del país en diversas áreas y hace un llamado a la constante capacitación en diversos temas.

El tema principal a trabajar en la formación docente complementaria hace referencia al uso de la tecnología y su utilidad en la labor educativa. En este proyecto se plantea específicamente la utilización de un entorno virtual de aprendizaje y el diseño y producción de materiales digitales que puedan ser complemento en la labor educativa diaria de muchos docentes.

Es muy necesario que los y las docentes se actualicen en el tema de la tecnología para que puedan responder a las necesidades e intereses de muchos jóvenes que viven en un ambiente de tecnología y virtualidad, y de esa forma promover habilidades y competencias útiles para desenvolverse en el mundo actual.

El contexto del problema.

Los participantes del curso “Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria”, serían docentes de diversas disciplinas Enseñanzas de: Estudios Sociales, Ciencias, Matemáticas, Castellano, Música, Artes Plásticas, Filosofía, Psicología, Idiomas. Además podrían ser docentes desde el nivel de Preescolar, Primaria y Secundaria.

El curso se propone para que sea 100% virtual, el mismo pretende trabajar los siguientes temas:

- a. Lenguaje de diseño audiovisual.
- b. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), Tecnologías para el Empoderamiento y la participación (TAP), Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
- c. Competencias en educación para el siglo XXI.
- d. Recursos audiovisuales y tecnológicos y su uso en la educación secundaria.

El curso es teórico-práctico, se ofrecen recursos teóricos para luego poner en práctica lo aprendido según la especialidad del docente (estudiante), además habrá procesos de socialización de lo construido, de forma individual.

El curso “Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria”, será inscrito en el Programa de Educación Continua de Escuela de Administración Educativa de la Universidad de Costa Rica

El curso se abrirá una vez al año, dependiendo de su demanda se abrirá más veces, el grupo posee un máximo de 25 estudiantes y mínimo de 15.

La Universidad de Costa Rica cuenta con una Unidad de Apoyo a la Docencia Mediada con Tecnologías de la Información y la Comunicación (METICS) de la Vicerrectoría de Docencia, “entre los objetivos estratégicos se encuentran mejorar la adopción de tecnologías digitales, aumentar la experimentación con nuevas tecnologías en la docencia, brindar un servicio de excelencia y la internacionalización” (Metics, 2012)

La resolución VD-R-9374-2016, indica que dentro del ambiente educativo para que se desarrollen procesos virtuales de aprendizaje deben existir ciertos puntos, entre ellos: flexibilidad curricular, docencia en diversos entornos, innovación docente, aprendizaje colaborativo, entornos para el aprendizaje (espacios físicos, físico-virtuales o virtuales, en los que pueden desarrollarse actividades formativas, dirigidas a la obtención de logros y metas educativas), la presencialidad en los cursos con algún grado de virtualidad y proyección académica de la docencia en entornos diversos.

Además se establece que: “el uso de la plataforma institucional Mediación Virtual ofrece las condiciones para el reconocimiento de la equivalencia funcional de los documentos electrónicos que se intercambien en ese espacio. Al mismo tiempo, el acceso a dicha plataforma mediante el uso de la Cuenta Electrónica Institucional, administrada por el Centro de Informática, garantiza las medidas de seguridad y resguardo requeridas en el manejo de los datos de carácter personal (los de acceso irrestricto y los de acceso restringido)” (VD-R-9374-2016, 2016:2).

La plataforma virtual habilitada para los cursos es la de Mediación Virtual y el curso debe contar con la presencialidad, esto se refiere a lo siguiente:

“Para los efectos de esta resolución, las distintas formas de presencialidad en los cursos con algún grado de virtualidad permite clasificarlos y - caracterizarlos de la siguiente forma:

Curso Bajo Virtual: aquel en que la interacción entre docentes y estudiantes sea de aproximadamente un 75% en un lugar físico y un 25% en un entorno virtual.

Curso Bimodal: aquel en que la interacción entre docentes y estudiantes sea de aproximadamente un 50% en un lugar físico y un 50% en un entorno virtual.

Curso Alto Virtual: aquel en que la interacción entre docentes y estudiantes sea de aproximadamente un 75% en un entorno virtual y un 25% en un lugar físico.

Curso Virtual; aquel en que la interacción entre docentes y estudiantes se da en su totalidad en un entorno virtual.

La presencialidad puede ser de carácter sincrónico, mediante la convergencia espacial y temporal de las personas participantes del curso; o bien, de carácter asincrónico, cuando la interacción de las personas participantes está marcada por la divergencia espacio-temporal.” (VD-R-9374-2016, 2016:2).

Para los cursos del Programas de Educación Continua se pone al servicio la Plataforma UCR Global, al respecto de dicha plataforma se afirma que:

“UCR Global viene a facilitar el desarrollo de proyectos, investigaciones y trabajos comunitarios con personas que no son estudiantes de la UCR ya que no se necesita una cuenta institucional, sino que se puede utilizar con correos electrónicos externos. La persona encargada del entorno virtual sí debe contar con una cuenta institucional y con el proyecto debidamente inscrito.

UCR Global es una plataforma que convoca a construir el conocimiento de manera participativa promoviendo comunidades de aprendizaje como elemento de movilización social". "Estas plataformas funcionan como un espacio oficial donde se pueden desarrollar diferentes actividades, como foros, exámenes, cuestionarios, juegos, entre otras posibilidades. Además, permite desplegar diferentes recursos como archivos, enlaces a sitios web, videos, crear libros y páginas para compartir material..." (METICS, 2019)

Es decir, para efectos de este curso se utilizará UCR Global como plataforma de aprendizaje, pues este será un curso ofrecido dentro del Programa de Formación Continua.

2. Prospectiva

El curso, en término de dos años, estará inscrito en la Vicerrectoría de Acción Social, como parte de la oferta educativa del Programa de Educación Continua de la Escuela de Administración Educativa, utilizando el LMS de la Plataforma UCR Global. Con una matrícula 120 estudiantes por año en promedio y se ofrecerá 3 veces al año.

Se desarrollará con estudiantes (docentes en formación y docentes en ejercicio) de diversas partes del país al ser un curso completamente virtual, el mismo será de gran utilidad en su quehacer docente, actualizando al docente en el tema del uso de la tecnología, con materiales didácticos tales como: documentos teóricos digitales, aplicaciones y uso de plataformas digitales para la creación de materiales didácticos apropiados para el desarrollo de sus lecciones.

3. Propuesta Pedagógica.

Para la solución del problema a trabajar se consideran dos teorías sobre el aprendizaje: el aprendizaje significativo y el constructivismo, ambas como base de la propuesta donde lo importante es que la virtualidad del curso sea aprovechada como medio de aprendizaje, pues la propuesta de un curso sobre elaboración de materiales de forma virtual supone que esa nueva propuesta logre generar interés, interacción social entre los estudiantes del curso así como el estímulo de diversas habilidades y destrezas propias de cada participante.

Sobre el aprendizaje significativo se dice que:

“El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra” (Ausubel, 1961)

A su vez, Ausubel, Novak y Hanesian (1983: p.1) citado en Yépez (2011:45) menciona el siguiente resumen al respecto: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un sólo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente".

De acuerdo con las antes mencionadas afirmaciones se puede decir que para el trabajo del curso en forma virtual se necesita un conocimiento previo, eso que los estudiantes saben sobre las clases en plataformas virtuales, no importa si es poco o es mucho, pero eso marcará su quehacer en la plataforma, a partir de ese conocimiento técnico iniciará con la siguiente parte que es la de relacionar esos aprendizajes antiguos con los conocimientos nuevos tanto en cuestiones de manejo de plataforma como los contenidos propios del curso.

Por su parte el constructivismo Coll (1990: p. 441) citado en Yépez (2011:47), menciona que:

“1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Él es quien construye (o más bien reconstruye) los saberes de su grupo cultural y éste puede ser un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha la exposición de los otros.

2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración. Esto quiere decir que no tiene en todo momento que descubrir o inventar en un sentido literal todo el conocimiento escolar. Debido a que el conocimiento que se enseña en las instituciones escolares es en realidad el resultado de un proceso de construcción a nivel social, los alumnos y profesores encontrarán ya elaborados y definidos una buena parte de los contenidos curriculares.

3. La función del docente es engarzar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. Esto implica que la función del profesor no se limita a crear condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva, sino que debe orientar y guiar explícitamente la actividad”.

Desde la perspectiva anterior, dentro de la propuesta se pretende que el papel de estudiante sea activo en su proceso de formación, participativo, crítico y con iniciativa para la construcción del conocimiento. Asimismo, la función del docente será el de ser guía del proceso, facilitador y de ser quien oriente y que proponga estrategias de mediación que fomenten y estimulen la comunicación, la participación, el desarrollo de la creatividad, el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo, todas ellas competencias para el siglo XXI, que van de la mano con el uso de la tecnología en los procesos educativos.

4. Objetivos: general y específicos.

- **Objetivo general**

a. Diseñar el curso virtual “Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria” en la Plataforma UCR Global.

- **Objetivos específicos**

a.1 Diseñar un aula virtual para el curso, que contenga las sesiones de trabajo o clases para el desarrollo del mismo.

a. 2 Elaborar y seleccionar materiales digitales como recursos multimediales pertinentes al curso, de apoyo para el aprendizaje de los estudiantes.

a.3 Redactar materiales didácticos que complementen el desarrollo de la teoría propuesta en el curso.

a.4. Incorporar el uso de la tecnología y sus beneficios para la educación en la implementación de un curso virtual dentro de las ofertas de cursos de Educación Continua de la Escuela de Administración Educativa.

a.5. Guiar el proceso de educación virtual, con los estudiantes proporcionando herramientas tecnológicas, textos y documentos útiles para la formación.

5. Resultados Esperados.

Al pensar en la creación del curso virtual “Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria”, se espera como resultados varios aspectos:

- El curso como oferta educativa en la Plataforma UCR Global.
- 4 profesionales en el equipo de coordinación y administración en los detalles técnicos de matrícula del curso.
- 3 docentes como encargados de impartir el curso, en momentos diferentes durante el año.
- 5 materiales didácticos de autoría propia de los docentes a cargo, como apoyo teórico para el curso.
- Una matrícula de 120 estudiantes al año, con un porcentaje de 90% de aprobados.
- Que los estudiantes matriculados vivan la experiencia del curso virtual utilizando y explorando herramientas de e-learning que les sirvan para utilizarlas en el desarrollo de su labor docente.

6. Aspectos Operativos.

- **Administración:**

El curso se oferta como parte del Programa de Educación Continua de la Escuela de Administración Educativa.

La promoción del curso se realiza a través de los medios oficiales de difusión de la Universidad, tanto como los anuncios de cursos de la Vicerrectoría de Acción Social y también en las redes sociales de la Escuela.

La inscripción se realiza en la oficina de secretaría de la Escuela de Administración Educativa, así como por medio del correo electrónico de la escuela, donde se envía la información necesaria del curso y se solicitan los datos del estudiante para hacer la matrícula correspondiente y la inclusión de los mismos en la Plataforma UCR Global, desde ahí se les envía el usuario para ingresar.

Para la propuesta de la maestría se utilizará el Moodle como sistema de manejo de aprendizaje y se utilizará los diversos recursos y herramientas tecnológicas que tiene la

plataforma como tal, agregando contenidos tanto de clases como documentos de lectura y enlaces que enriquezcan el proceso.

- **Aprendizaje y tecnologías:**

El curso utilizará la Plataforma UCR Global, que está ubicada en Moodle. La propuesta del proyecto se desarrollará en una plataforma Moodle independiente, que se instalará en un hosting con su dominio propio.

Se utilizará herramientas de e-learning, en el Moodle habilitado para el curso, se diseñará el espacio según el tema del mismo. Durante el curso se propiciarán prácticas de aprendizaje donde los estudiantes deban utilizar herramientas tecnológicas online tales como: wikis, foros, enlaces a páginas sugeridas para complementar el aprendizaje, repositorios con materiales de texto de las clases, vídeos, presentaciones digitales.

Se propiciará lecturas de teorías enlazadas a lecturas en línea, esto por medio de la plataforma LMS las mismas se encontrarán en la clase de la semana correspondiente y se podrán descargar del sistema.

El trabajo del curso se desarrollará trabajando teniendo en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes, una integración de la teoría con la práctica, analizando la gestión de los materiales y recurso audiovisuales, así como la socialización y la evaluación.

Utilizando alguna herramienta tecnológica que el estudiante eligió, deberán estructurar la presentación de todos los materiales audiovisuales digitales realizados, entre las herramientas podrán elegir un blog, una página web, un wiki.

Respecto al trabajo colaborativo, los estudiantes explorarán los materiales, colaborarán en grupo y tendrán discusiones en los foros que les permitan ir construyendo sus conocimientos, y compartiendo con sus compañeros sus experiencias. Se proporcionarán vídeos explicativos de ciertos temas teóricos explicativos, así como explicaciones y guía de los tutores.

Dentro de las herramientas tecnológicas y digitales que se utilizarán se encuentran las siguientes: vídeos de Youtube, Canva, vídeos propios, wikis, foros, presentaciones digitales, google drive, Piktochart, GoConqr o Mainmeister, google forms.

- **Tutoría:**

Respecto a la tutoría, para el curso en cuestión se promueve el aprendizaje significativo como teoría de aprendizaje que busca que el estudiantado aprenda desde lo que le interesa y desde lo que le es útil y el trabajo colaborativo como habilidad importante para estimular y prepararse para lo que la educación actual y futura busca promover en los estudiantes.

Maldonado (2007:268) menciona que:

“El trabajo colaborativo, en un contexto educativo, constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, para lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias mediante una serie de transacciones que les permitan lograr las metas establecidas consensuadas”.

La guía del docente en los procesos virtuales es imprescindible, el acompañamiento, la ayuda, el compromiso, pero también la responsabilidad y disposición de los estudiantes es necesario para que los procesos de aprendizaje sean exitosos.

El docente debe mantener una comunicación clara y fluida con sus estudiantes para que haya una comprensión y entendimiento de las indicaciones, además es de vital importancia un docente informado, actualizado en cuanto al tema de la tecnología y en su área pedagógica. Es buscar un equilibrio, pues la educación virtual requiere de desarrollar y poner en uso muchas destrezas personales y didácticas en pos del éxito del proceso educativo.

Además, se busca el planeamiento de las diferentes estrategias de mediación que realmente impacten, sean atractivas y sobretodo logren aportar nuevos conocimientos en el proceso.

La persona responsable del curso será mi persona y se pretende que la dedicación semanal sea de diez horas, distribuyendo el trabajo de clase presencial y el de las

sesiones virtuales. Además habrá una supervisión del curso por parte de la directora de Escuela de Administración Educativa la señora Dra. Adriana Venegas Oviedo.

El tutor del curso tendrá a cargo la redacción de las clases y su habilitación, elaborará materiales didácticos audiovisuales, generará espacios en el curso para el trabajo colaborativo, habilitará los foros necesarios para desarrollo del curso, revisará los documentos y productos elaborados por los estudiantes realizando la retroalimentación oportuna.

- **Materiales didácticos:**

Dentro de los materiales didácticos a utilizar están:

- ✓ Lecturas del curso: en archivos PDF como aporte teórico para el desarrollo de la clase.
- ✓ Video tutoriales: donde se explique la utilización de aplicaciones para la elaboración de materiales didácticos digital tales como: Wix, Canva, Pictochart, Animoto, Powtoon, Meinmaister, GoConqr, entre otras plataformas para crear.
- ✓ Textos donde se explique cómo utilizar las wikis como herramienta didáctica para el trabajo colaborativo.
- ✓ Guía didáctica: en la cual se presentarán los objetivos, contenidos, metodología de trabajo, cronograma y modalidad de evaluación.
- ✓ Módulos de trabajo: de cada una de las unidades del curso, los cuáles serán la bibliografía básica y obligatoria de las mismas.

7. Evaluación y seguimiento del proyecto

Antes, durante y al finalizar el proyecto

La evaluación es parte importante de los procesos educativos, pues permite que por medio de ésta seamos conscientes de las fortalezas y debilidades de un proyecto en cuestión. La evaluación nos lleva a darnos cuenta de los aspectos que se deben cambiar o que se deben mejorar, así como aquellos que resultan exitosos.

Antes de iniciar el proyecto el mismo será evaluado por la Directora de la Escuela de Administración Educativa y la Comisión que se encarga de aprobar los cursos que se

inscriben en el Programa de Educación Continua de la Vicerrectoría de Acción Social, son ellos quienes revisarán que el curso pueda o no ser inscrito como Proyecto, estas personas son las indicadas para evaluar ésta etapa.

Rúbrica de evaluación inicial del proyecto			
Curso “Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria”			
Indicador	Logrado	En proceso	No logrado
Los objetivos del curso son claros y precisos.			
Los objetivos del curso son pertinentes a la realidad educativa nacional.			
El uso de las herramientas tecnológicas propuestas están acorde a las necesidades educativas actuales.			
Los documentos de lectura del curso están disponibles y son de fácil acceso.			
Los documentos de lectura del curso están actualizados.			
El cronograma propuesto se encuentra bien organizado en tiempos.			
Los materiales propuestos para el curso son apropiados para el ambiente virtual.			
Los contenidos a trabajar en el curso tienen aplicación práctica.			
Se desarrollan estrategias pedagógicas orientadas al autoaprendizaje			
Existe concordancia entre el modelo de aprendizaje planteado y lo que se pretende trabajar durante el curso.			

Fuente: Elaborada por Licda. Dunia Fernández Rojas.

Para el desarrollo del curso es necesario que el mismo sea evaluado por los estudiantes al final del proceso, para este caso se propone la siguiente rúbrica de evaluación:

Rúbrica de evaluación final del proyecto:			
“Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria”			
Indicador	Logrado	En proceso	No logrado
Los objetivos del curso son claros y precisos.			
Los objetivos del curso se llevan a cabo durante el curso.			
El uso de las herramientas tecnológicas durante el curso es fluido y eficiente			
Los documentos del curso están disponibles y son de fácil acceso.			
Los documentos del curso están actualizados.			
Se cumple a cabalidad el cronograma propuesto.			
Los materiales aportados en el curso son apropiados para el ambiente virtual.			
Los contenidos trabajados tienen aplicación práctica.			
La devolución de la evaluación es oportuna y en el tiempo establecido para el mismo.			
Se desarrollan estrategias pedagógicas orientadas al autoaprendizaje			
Existe concordancia entre el modelo de aprendizaje planteado y lo trabajado durante el curso.			

Fuente: Elaborada por Licda. Dunia Fernández Rojas.

Seguimiento del proyecto

Para que los proyectos que se proponen posean de calidad, utilidad y continúen desarrollándose es necesario otorgarles el seguimiento correspondiente, por tal motivo es importante pensar en cómo se puede dar continuidad a la misma, y así el proyecto pueda mantenerse vigente por más tiempo.

El seguimiento del proyecto se llevará a cabo mediante las siguientes acciones:

- ✓ Reunión con la directora de la Escuela de Administración Educativa para la valoración del proyecto, y así obtener recomendaciones o criterios que sean valiosos para la implementación del mismo.
- ✓ Reunión con un experto en diseño gráfico para que valore los aspectos de diseño y estética del aula virtual.
- ✓ Se programarán reuniones con el personal que participará como docentes tutores para la observación y valoración del aula virtual, los materiales didácticos y módulos de aprendizaje elaborados, así como el funcionamiento de los mismos.

Indicadores de evaluación de cada aspecto operativo:

Para este proyecto se hace necesario evaluar: el modelo pedagógico, las prácticas de aprendizaje y tecnología, el material didáctico, la parte de la tutoría y la administración, siendo éstos los principales temas a evaluar para asegurarnos un adecuado funcionamiento del proyecto, a continuación, cada punto presenta los indicadores respectivos:

Modelo pedagógico:

El modelo pedagógico planteado se desarrolla según lo que se indica.

El modelo pedagógico responde a las necesidades educativas actuales.

Prácticas de aprendizaje y tecnología:

Existe concordancia entre las prácticas de aprendizaje desarrolladas y la tecnología utilizada.

Se utilizan herramientas tecnológicas según lo que se expresa en el contenido del curso.

Las herramientas tecnológicas están disponibles para todos los usuarios.

Las herramientas tecnológicas son de fácil acceso para todos los estudiantes.

Material didáctico:

El material didáctico es agradable a la vista y fácil de comprender.

El material didáctico resulta útil para ejecutar las tareas encomendadas en el curso.

El material didáctico posee información completa y actualizada sobre los temas propuestos del curso.

Tutoría

Se fomenta la comunicación fluida entre el tutor y los estudiantes del curso.

Se atienden oportunamente las consultas que tienen los estudiantes sobre el curso.

Las tutorías son de ayuda para la comprensión de los conceptos del curso.

Administración

La comunicación de la información sobre los procesos de inscripción del curso es detallados y tienen los datos fáciles de comprender para todas las personas.

Los procesos de inscripción al curso son fluidos y de fácil realización para los estudiantes.

El sistema de inscripción a la plataforma es accesible para todos los usuarios.

8. Cronograma para la ejecución del proyecto

Se propone el siguiente cronograma de actividades para lograr el proyecto:

Fecha	Actividad	Descripción
Semana #1	Elaboración del programa del curso	Se redacta claramente el programa del curso
Semana #2	Se presenta ante la Escuela de Administración Educativa la propuesta del proyecto.	Esto con el fin de ser revisado y aprobado, para ser enviado a Acción Social y que sea tomado en cuenta como curso de Educación Continua.
Semana #3	Conformación del equipo de trabajo docente y revisión del programa del curso.	Reunión con la directora de la Escuela para conversar sobre los docentes que apoyarían el proyecto y finiquitar detalles del curso.
Semana #4	Puesta a punto de la tecnología a utilizar	Revisión de la tecnología y plataforma a utilizar Moodle.
Semanas #5	Organización del sistema administrativo	Comunicación con el personal administrativo para la promoción y recepción de matrícula del curso.
Semana #6 y #7	Elaboración del material teórico a utilizar en el curso.	Se diseña el material teórico a utilizar como material de estudio.
Semana #8, #9 #10	Diseño de la Plataforma y cronograma de actividades en plataforma	Se trabaja en la plataforma agregando material del curso, diseñando el entorno virtual, organizando el espacio.
Semana #11	Verificación de usabilidad de plataforma	Prueba de la plataforma como tal.
Semana #12	Ejecución del Proyecto	Puesta en práctica del proyecto, inicio de lecciones.

9. Presupuesto

El presupuesto para este proyecto corresponde del dinero destinado desde Acción Social de la Universidad de Costa Rica para el ED 3389 Programa de Formación Continua: Administración, Liderazgo y Gestión de la Educación, el espacio de la Plataforma Global UCR es el que se utilizará para preparar el entorno virtual, por otra parte antes de que sea aprobado el proyecto en la Universidad, los costos del servidor para el hospedaje de la plataforma, el dominio y el montaje del mismo correrán por parte de la persona que está desarrollando el proyecto, por lo que se utilizará la plataforma de Moodle.

El tutor ganará por mes alrededor de ¢300.000 mil colones, y el curso será bimestral por lo que en total se pagará al tutor ¢600.000 mil colones.

El costo del hosting para efectos del proyecto total (desde su montaje hasta la presentación) es de \$50 dólares en total.

Además se suman los gastos por electricidad e internet, lo cual son alrededor de ¢80.000 mil colones en total.

10. Bibliografía

D. Ausubel. (1961) Significado y aprendizaje significativo. Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Trillas, México.

Maldonado Pérez, Marisabel (2007) El trabajo colaborativo en el aula universitaria. Laurus, vol. 13, núm. 23, 2007, pp. 263-278. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Caracas, Venezuela. Redaly.org. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102314> Fecha de última consulta: 13 de agosto de 2020

Orellana, Cathy (s.f) ED 3389 Programa de Formación Continua: Administración, Liderazgo y Gestión de la Educación. EAE.UCR. Recuperado de <http://www.eae.ucr.ac.cr/es/node/320> . Fecha de última consulta: 22 de octubre 2019.

Universidad de Costa Rica- METICS (2012). Recuperado de <https://metics.ucr.ac.cr/>. Fecha de última consulta: 25 de octubre 2019.

Universidad de Costa Rica- METICS (2019). Plataforma UCR Global. Recuperado de <https://metics.ucr.ac.cr/ucr-global-la-plataforma-de-entornos-virtuales-que-conecta-a-proyectos-de-la-ucr-con-comunidades/> Fecha de última consulta: 25 de octubre 2019.

Universidad de Costa Rica- Vicerrectoría de Docencia (2016). Resolución VD-R-9374-2016. Recuperado de <http://vd.ucr.ac.cr/documento/vd-r-9374-2016/>. Fecha de última consulta: 25 de octubre 2019.

Yépez, Marcos A. Aproximación a la comprensión del aprendizaje significativo de David Ausubel Revista Ciencias de la Educación Primera Etapa / Año 2011 / Vol. 21/ N° 37, p.p. 43-54. Valencia, Enero-Junio.

DESARROLLO DEL PROYECTO

1. Nombre del curso virtual: “Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria”.

2. Selección y justificación de las herramientas tecnológicas:

La herramienta que se eligió como plataforma es el LSM programado en el lenguaje de programación de páginas web php: Moodle. El mismo tiene varias características que pueden hacer la experiencia adecuada para desarrollo del curso propuesto.

El Moodle, está planeado desde su concepción dentro del paradigma del constructivismo lo que constituye una ventaja, el sistema ofrece herramientas para el aprendizaje colaborativo, como los foros, las consultas, los correos, la posibilidad de incrustar multimedia, permite que los estudiantes puedan subir documentos de su propia autoría y que los docentes también compartan documentos.

Al diseñar las interfaces virtuales de aprendizaje se presentan desafíos para hacer de la experiencia un entorno que emule o mejore los escenarios reales de enseñanza permitiendo a los participantes, tutores o estudiantes navegar de manera efectiva y con todo el lenguaje gráfico común de los íconos, facilitando la comunicación entre usuario y sistema.

El Moodle permite que haya retroalimentación por parte de sus usuarios tanto estudiantes como docentes, por lo que esa condición contribuye con el mejoramiento del LMS. El Moodle tiene la ventaja de ser de código abierto en el que los programadores que quieran pueden tomar su código fuente y programar nuevas mejoras, además es un programa que se encuentra gratuitamente con la Licencia Pública General GNU (GNU General Public License o GPL) todo esto lo que construye es una comunidad enorme que colabora activamente y ha generado mucha documentación, así como foros o blogs para aprender a usarlo.

Otra ventaja del proceso de mejoramiento que ha tenido este sistema, es que puede ser muy personalizable tanto en la parte gráfica como en las secciones porque está pensado modularmente, permitiendo poner una sección en una parte de la pantalla u otra, se pueden utilizar las plantillas y personalizarlas según los gustos del docente a cargo, así como según las necesidades del curso a impartir.

En dicha plataforma los estudiantes y sus docentes pueden comunicarse vía chat, correo electrónico y foros, lo cual es una ventaja ya que en medio de la virtualidad es muy necesaria la comunicación constante y fluida entre docentes y estudiantes, esto contribuye en ese aprendizaje cooperativo importante en los procesos de aprendizaje.

Dentro de los formatos de documentos que la plataforma permite subir están Word, PDF, Presentaciones, Excel o cualquier formato, así como la posibilidad de incrustar código html, para compartir videos o imágenes, tanto para estudiantes como para docentes.

La malla curricular para ser efectiva exige que una variedad de herramientas virtuales sean utilizadas en el ambiente educativo, teniendo en cuenta el comportamiento social de la comunicación y del aprendizaje. En el Moodle, se habilitarán las siguientes herramientas que se utilizarán en el desarrollo del curso:

Foros: serán espacios de participación y comunicación entre docentes y estudiantes, así como el intercambio de opiniones y reflexiones sobre el contenido teórico por estudiar. Es aquí donde se conocerá el proceso de aprendizaje que va haciendo cada estudiante sobre los contenidos en estudio, mostrando la comprensión, la adaptación del contenido concretamente a su disciplina base de estudio (si es docente de idiomas, castellano, ciencias, estudios sociales, matemáticas, entre otros).

Avisos: En este espacio se utilizará para informar a los estudiantes sobre la habilitación de las clases de cada módulo, así como el inicio y finalización de los foros.

Páginas: se utilizará para agregar contenido a las clases que se proponen por semana, ya que permite una mejor organización del contenido por lección.

Lección: se habilitará para presentar un contenido o tema de la clase, utilizando material de texto o multimedia, así como las actividades que se proponen sobre dicho contenido.

Tareas: se habilitará este recurso para el envío y corrección de los trabajos asignados.

Etiquetas: se utilizarán para separar diversos tipos de contenidos o actividades de tal forma que la estructura visual sea más clara para el estudiante, con las etiquetas se pueden mostrar explicaciones breves de las tareas por realizar.

Libro: se utilizará este espacio para publicar la guía didáctica del curso.

Cuestionario: será muy útil para elaborar la evaluación del curso, así como la autoevaluación que cada estudiante completará.

Wikis: se utilizarán para la organización y elaboración de trabajos colaborativos, asimismo lo que se elabore en esta herramienta podrá ser complementada utilizando herramientas externas, ya sea para hacer mapas mentales, presentaciones digitales o u otro material digital.

Por otra parte se utilizarán herramientas externas al Moodle como las siguientes:

Canva, Picktochart o Genially: éstas herramientas de diseño de diversos materiales serán utilizadas con el fin de mostrar a los estudiantes las diversas posibilidades que ofrecen las mismas para el diseño de material didáctico digital y audiovisual tales como: infografías, presentaciones digitales, pósters digitales, vídeos.

Youtube: de esta herramienta se extraerán vídeos o tutoriales explicativos sobre ciertos contenidos de la clase.

Shotcut: es una herramienta de código abierto para la edición de vídeos, de la propia autoría que se grabarán.

Streamlabs OBS: este software se utilizará para hacer streaming, además sirve para grabar vídeos capturando la pantalla, permitiendo grabar presentaciones y sus respectivas explicaciones.

Google drive: será utilizado como espacio para almacenar documentos de todo tipo de formato, los cuales se pueden compartir y trabajar de forma colaborativa.

GoConqr o Mainmeister: estas herramientas se utilizarán para generar mapas mentales, realizar presentaciones o crear cuestionarios.

3. Planificación de las clases

Clase #1

Título: Estrategias de mediación y evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales.

Objetivo de la clase: Identificar las diversas estrategias de mediación que se pueden llevar a cabo al trabajar de forma colaborativa, cooperativa y autónoma en el aula.

Contenidos de la clase:

- Estrategias de mediación.
- Trabajo colaborativo.
- Trabajo cooperativo.
- Aprendizaje autónomo.
- Evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales.

Bibliografía para esta clase:

Fernández, Dunia (2020). Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria.

Lizcano-Dallos, Adriana Rocío; Barbosa-Chacón, Jorge Winston & Villamizar-Escobar, Juan Diego (2019). Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos. Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación, 12(24), 5-24. Disponible en: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/25490>

Johnson, David W; Johnson, Roger T; Holubec, Edythe J. (1999). El aprendizaje colaborativo en el aula. Editorial Paidós SAICF. Buenos Aires, Argentina. Disponible en: <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Moreno, Rafael, & Martínez, Rafael J. (2007). Aprendizaje autónomo. Desarrollo de una definición. Acta Comportamental: Revista Latina de Análisis de Comportamiento,

15(1),51-62.[fecha de Consulta 7 de Octubre de 2020]. ISSN: 0188-8145. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2745/274520891004>

Recursos multimediales:

Vídeo: Mediación Pedagógica Transformadora (MEP):
<https://www.youtube.com/watch?v=IG6gyLKTwZc>

Este vídeo consiste en una explicación del concepto de mediación pedagógica, desde la postura del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica y la política curricular vigente, expresando cómo debe ser el papel del docente.

Nube de palabras: la misma contiene conceptos claves del trabajo colaborativo, trabajo cooperativo y aprendizaje autónomo. Se puede encontrar en este enlace:

<https://photos.app.goo.gl/auRneaP3CPewp1DR9>

Infografía: creada en Canva, sobre los conceptos claves de las estrategias de mediación. Se puede encontrar en este enlace:

https://www.canva.com/design/DAEKyXIXdhc/j3GPuYbR7tISEQ3QKLlwJQ/view?utm_content=DAEKyXIXdhc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Poster digital: creado en Canva, sobre las diversas herramientas utilizadas actualmente en la evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales. Se puede encontrar en este enlace:

https://www.canva.com/design/DAEKyim9g7E/xlw9g_Gw1SXFrhSnA8E-EQ/view?utm_content=DAEKyim9g7E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Imágenes: sobre el trabajo colaborativo, tomada de ésta dirección: <https://coworkingfy.com/espacios-trabajo-colaborativo/>, y trabajo cooperativo tomada de ésta dirección: <https://www.pinterest.com/pin/709950328732650671/>, para ilustrar la clase.

Firma del docente: la cuál será una imagen diseñada con el nombre, que se utilizará al final de cada clase. Se puede encontrar en este enlace:

https://www.canva.com/design/DAEK0RJYM2E/aTmNaVEDy11pKlwY99IM1A/view?utm_content=DAEK0RJYM2E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Actividades:

1. Exploración y elección de la herramienta para elaborar el mapa mental:

Objetivo de la actividad: Explorar herramientas que permitan elaborar mapas mentales, para ampliar el conocimiento en herramientas digitales que puedan ser utilizadas como materiales didácticos.

Consigna: Anotarse en el Padlet, accediendo con ésta dirección: <https://padlet.com/ducrisfe/oefu3l93oh90w998>. Esto para conformar los grupos de trabajo, después de esto anotar en el foro los grupos y sus integrantes. Luego explorar herramientas para el trabajo de mapas mentales y elegir en el grupo cuál utilizar, algunas recomendadas son:

GoConqr: <https://www.goconqr.com/es>

Mainmeister: <https://www.mindmeister.com/es>

Evaluación: los criterios puntuales que se tendrán cuenta a la hora de evaluar esta actividad son:

- ✓ Anotarse en el Padlet para conformar el grupo.
- ✓ Participación en la elección de la herramienta a utilizar para elaborar el mapa mental.

Plazos de entrega: 3 días a partir de la publicación de la clase.

2. Elaboración de Mapa Mental:

Objetivo de la actividad: Analizar la diferencia de cada uno de los conceptos de trabajo colaborativo, trabajo cooperativo y aprendizaje autónomo y su utilidad en la educación actual.

Consigna: Realizar una lectura comprensiva de la bibliografía proporcionada sobre el trabajo colaborativo, trabajo cooperativo y aprendizaje autónomo, luego elaborar un

mapa mental digital en grupos de 4 personas, en el cual deben anotar 3 ideas que definan o expliquen concretamente cada uno de los conceptos de: **trabajo colaborativo, trabajo cooperativo y aprendizaje autónomo**, además agregar imágenes alusivas a los temas desarrollados.

Evaluación: se utilizará una lista de cotejo, los criterios puntuales que se tendrán cuenta a la hora de evaluar esta actividad son:

- ✓ Anotación de ideas centrales, claras y comprensibles de los conceptos.
- ✓ Uso de la creatividad.
- ✓ Utilización de imágenes.
- ✓ Participación de todo el grupo.

Plazos de entrega: 1 semana

Foro:

Consigna: Después de conformar los grupos de trabajo para realizar el Mapa Mental, ponerse de acuerdo con su grupo en el foro sobre la herramienta que van a utilizar para elaborar el mapa mental. Cuando ya deciden cual herramienta utilizar, proceden a elaborar el mapa mental y cuando ya está listo, deben compartir el mapa mental como imagen en el foro.

Objetivo del foro: Ser un espacio donde los estudiantes puedan ponerse de acuerdo para el trabajo sobre el mapa mental. Además, mostrar la producción elaborada por cada grupo de trabajo.

Plazo de participación en el foro: 1 semana

Clase #2

Título: Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos.

Objetivo de la clase: Explorar los recursos didácticos digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos con ayuda de las presentaciones digitales, vídeos o podcast.

Contenidos de la clase:

- Herramientas digitales para elaborar presentaciones interactivas
- Herramientas digitales para elaborar vídeos educativos y podcasts.

Bibliografía para esta clase:

Fernández, Dunia (2020). Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria.

Acuña, Marit (2019) El Vídeo Educativo como recurso dinamizador del Aprendizaje.Evirtualplus. Disponible en <https://www.evirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje/>

BRAVO, JL. (s.f). ¿Qué es el vídeo educativo? Madrid: ICE Universidad Politécnica. (Paper). Disponible en:

<http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/QueEsVid.pdf>

Recursos multimediales:

Vídeos:

“Disposición y composición”: <https://www.youtube.com/watch?v=gJhOHTOjGO8>

Este vídeo explica cómo se disponen los diferentes elementos que se desean agregar en un diseño, para lograr comunicar de la mejor manera un mensaje en una presentación digital.

¿Qué es tipografía y cómo elegir un tipo de letra?:
<https://www.youtube.com/watch?v=EbV3-AJQEIQ&t=84s>

Este vídeo muestra lo que son las tipografías y cuáles son las mejores a la hora de elaborar presentaciones digitales.

“Conceptos de diseño: teoría del color”:
<https://www.youtube.com/watch?v=cGgJKvpCEs&t=5s>

Este vídeo expresa el uso del color y su influencia en los estados de ánimo de las personas así como de qué forma se pueden utilizar mejor para comunicar uno u otro mensaje.

“Crear nuestros vídeos”: <https://www.youtube.com/watch?v=JFV6QZ2cOKg>

Este vídeo consiste en una explicación de cómo crear vídeos explicativos para utilizar en las clases y brinda ideas de programas que se pueden utilizar para hacerlos.

“10 mejores programas para hacer vídeos explicativos 2020”:

<https://www.youtube.com/watch?v=bJarV4vGqJk>

Este vídeo contiene la explicación sobre diez herramientas para crear videos que se pueden utilizar.

“La gracia del podcast”: <https://www.youtube.com/watch?v=bCtFIM80oJE>

Este vídeo explica lo que es un podcast y su utilidad en la vida cotidiana.

“5 pasos para hacer un Podcast”: <https://www.youtube.com/watch?v=o82xlqGxd0M>

Este vídeo expresa los pasos a seguir que contribuyen en la creación de podcast.

Presentación digital: “Vídeo Educativo”, es una presentación de elaboración propia utilizando Canva, que expresa los aspectos más sobresalientes sobre cómo debe ser un vídeo utilizado en educación. Se puede encontrar en este enlace:

<https://www.canva.com/design/DAEJ->

[jbOBSk/dYrRd8iaXo45G9O n5 Rmg/view?utm_content=DAEJ-](https://www.canva.com/design/DAEJ-)

[jbOBSk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_desi](https://www.canva.com/design/DAEJ-)
[gn_menu](https://www.canva.com/design/DAEJ-)

Imágenes: sobre el vídeo educativo, tomada de ésta dirección: <https://www.evirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje//>, para ilustrar la clase.

Actividades:

- i. Diseño del espacio web, revisión de formato: colores, tipografía y organización de la información del espacio web.

Objetivo de la actividad: Diseñar un espacio web en el cual colocar los materiales didácticos digitales elaborados a lo largo del curso, utilizando los conceptos de diseño, color y tipografías aprendidos.

Consigna: Como se indicó desde el inicio del curso, debían explorar alguna herramienta para crear un sitio web, se recomendaron las siguientes: Google sites:

<https://sites.google.com/> y Wix: <https://www.wix.com/> y de ellas elegir una para empezar a trabajarla. Para esta semana la página debe contar con una presentación del sitio y los objetivos del mismo, así como los materiales elaborados anteriormente.

Recuerden que este sitio es un espacio en el cual ustedes colocarán todos los materiales y recursos didácticos digitales que elaboraron durante el curso con diversas herramientas, sobre su especialidad.

Evaluación: los criterios puntuales que se tendrán cuenta a la hora de evaluar esta actividad son:

- ✓ Elección de herramienta digital.
- ✓ Utilización del color.
- ✓ Utilización de tipografías.
- ✓ Organización del sitio web.

Plazos de entrega: 1 semana

Foro: “Elaboro mi sitio web

Consigna: Expresar en el foro cuál herramienta están utilizando para crear el espacio web y el por qué la eligieron, además comentar sobre los materiales y recursos digitales que han creado para subir a esa página, según las herramientas trabajadas durante el curso.

Objetivo del foro: Ser un espacio donde los estudiantes expresen su avance en el trabajo en el sitio web.

Plazo de participación en el foro: 1 semana

Clase #3

Título: Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos.

Objetivo de la clase: Explorar los recursos didácticos digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos con ayuda de las plataformas, así como las diversas herramientas que se pueden utilizar para realizar evaluaciones automatizadas.

Contenidos de la clase:

- Plataformas para el diseño y creación de materiales didácticos.

- Sitios web y blogs educativos.
- Evaluaciones automatizadas.

Bibliografía para esta clase:

Fernández, Dunia (2020). Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria.

Recursos multimediales:

Vídeo: “Mejores programas para hacer presentaciones”:
<https://www.youtube.com/watch?v=Y0OOV5NXjWo>

Este vídeo consiste en una explicación de algunas plataformas que pueden ser utilizadas para elaborar presentaciones digitales.

Presentación digital: “Sitio web educativo”, es una presentación de elaboración propia utilizando Canva, que expresa los aspectos más sobresalientes de los aspectos importantes sobre elaborar sitios web educativos. Se puede encontrar en este enlace:

https://www.canva.com/design/DAEJ-8ZhY5k/zTFGxxfBrgSHz4JgJM13uQ/view?utm_content=DAEJ-8ZhY5k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Poster digital: creado en Canva, sobre los diversos materiales digitales que se pueden crear como recursos didácticos, que pueden ser de mucha utilidad en el desarrollo de las clases. Poster digital 1, se puede encontrar en este enlace:

https://www.canva.com/design/DAEKzRjY9c4/Vp5govoQSvtr-q9zP_9TMw/view?utm_content=DAEKzRjY9c4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Poster digital 2, se puede encontrar en este enlace:

https://www.canva.com/design/DAEK0egKyl4/yhN16A3bl6JVXxBunYev_Q/view?utm_content=DAEK0egKyl4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Actividades:

1. Continuación de trabajo en el sitio web y conclusión del mismo.

Objetivo de la actividad: Terminar de confeccionar el sitio web creado, con los materiales solicitados.

Consigna: Continuar con la confección del sitio web y concluir con el mismo. Este debe contener los siguientes recursos didácticos digitales elaborados: presentación digital, infografía, póster, enlace de un vídeo educativo elegido por ustedes, un ejemplo de la utilización de un recurso para evaluar, un vídeo corto de creación propia. Además deben agregar 3 aportes sobre algún material o sitio web que sean de mucha ayuda en su especialidad.

Evaluación: los criterios puntuales que se tendrán cuenta a la hora de evaluar esta actividad son:

- ✓ Sitio web completo con los materiales solicitados
- ✓ Creatividad.
- ✓ Aportes agregados.

Plazos de entrega: 1 semana

Foro: Mi sitio web terminado

Consigna: En este espacio del foro deben colocar los enlaces a sus sitios web ya concluidos, además deben comentar el trabajo de al menos dos compañeros.

Objetivo del foro: Compartir las diversas propuestas de sitios web elaboradas por cada estudiante, con el fin de enriquecer nuestras experiencias observando lo producido por los compañeros.

Plazo de participación en el foro: 1 semana

4. Redacción de las clases

¡Bienvenidos y bienvenidas, al Módulo IV del curso!

A lo largo del curso hemos realizado un recorrido por diversos temas como el lenguaje de diseño audiovisual trabajando sobre el color, tipografía, la composición y fundamentos del diseño de materiales didácticos, además se estudiaron las tecnologías educativas, innovación y cambio, según las exigencias educativas actuales, así como las

competencias en educación para el siglo XXI indispensables de tener en cuenta tanto en el desenvolvimiento del docente como del estudiante ante nuevas realidades sociales.

En este IV Módulo trabajaremos los recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria, haciendo énfasis en todos aquellos materiales didácticos que se puedan utilizar como apoyo para el desarrollo de las clases, dicho módulo se desarrollará en 3 semanas de trabajo.

Semana #7: “Estrategias de mediación y evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales”.

Para esa clase tenemos como objetivo identificar las diversas estrategias de mediación que se pueden llevar a cabo al trabajar de forma colaborativa, cooperativa y autónoma en el aula.



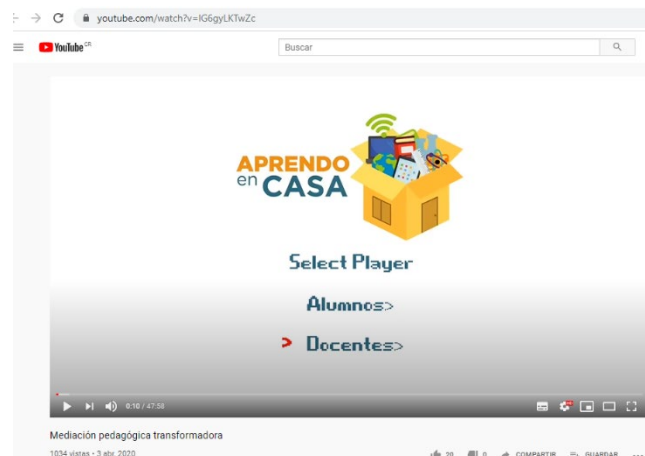
Asimismo estudiaremos los siguientes contenidos:

- Estrategias de mediación.
- Trabajo colaborativo.
- Trabajo cooperativo.
- Aprendizaje autónomo.
- Evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales.

Les invito a leer el texto oficial del **Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria**, para ampliar el tema.

La educación actual requiere que los docentes y estudiantes trabajemos de diversas formas que se acoplen a las exigencias actuales en la educación. Vemos como cada vez es más necesaria la exploración de nuevas e innovadoras estrategias de mediación para el trabajo concreto dentro del aula presencial, como dentro del aula virtual y cómo el uso de la tecnología es indispensable en este momento actual.

Para comprender mejor el concepto de **Estrategias de Mediación** les invito a observar el siguiente vídeo:



Este vídeo consiste en una explicación del concepto de mediación pedagógica, desde la postura del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica y la política curricular vigente, expresando cómo debe ser el papel del docente.

Como vimos, las estrategias de mediación son decisiones muy importantes que el docente debe asumir tomando en cuenta la asignatura que imparte, el contexto, la comunidad estudiantil incluso las mismas ideas sobre el aprendizaje que posee el educador.

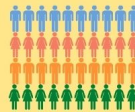
La siguiente infografía presenta un resumen de lo que son las estrategias de mediación:

ESTRATEGIAS DE MEDIACIÓN

En el ejercicio de la educación secundaria.

DEFINICIÓN:

Según el Ministerio de Educación Pública (2020:9) "Consisten en la descripción detallada de las actividades para la mediación pedagógica".



SON ACTIVIDADES:



- Secuenciales.
- Con relación lógica entre sí.
- Graduales.
- Responden a la metodología establecida en cada programa de estudio.
- Concretas.

PARA TRABAJAR:

El indicador para el desarrollo de la habilidad, enriquecido por los conocimientos propios de cada asignatura.



DE ACUERDO CON:



Los entornos y las condiciones de la comunidad donde se llevan a cabo los procesos educativos.

TOMAR DECISIONES EN CUANTO:

Contenidos, estrategias de mediación, materiales a utilizar, según la edad de sus estudiantes, el contexto en que se desenvuelven sus estudiantes, si las lecciones de clase son presenciales o virtuales.

Elaborado por: Dunia Fernández Rojas



Actualmente se han puesto en práctica **el trabajo colaborativo, el trabajo cooperativo y el aprendizaje autónomo** como formas de trabajo con estudiantes que promueven nuevas habilidades importantes en este siglo XXI como herramientas de comunicación, desarrollo de la imaginación, desarrollo de la creatividad, entre otras.

Los tres conceptos requieren un compromiso mayor por parte de los estudiantes y tienen en común ciertas características. La siguiente nube de palabras contiene conceptos claves del trabajo **colaborativo**, **trabajo cooperativo** y **aprendizaje autónomo**.



Otro aspecto de tomar en cuenta es la evaluación de los aprendizajes, los mismos pueden ser enriquecidos con tecnologías digitales. La tecnología es una herramienta que debe volverse nuestra aliada, es necesario hacer una exploración y valoración de la misma, para saber cuáles aplicaciones pueden ser de mucha utilidad según la disciplina que cada uno imparte, de acuerdo a las estrategias de mediación que planteemos, las necesidades docentes y según la habilidad personal ante la tecnología que cada uno posea.

Es necesario recalcar que parte de la innovación docente consiste en perder el miedo a explorar diversas herramientas que sólo sabremos si cumplen con nuestras expectativas si las utilizamos, si poco a poco abrimos nuestra mente a nuevas posibilidades de hacer las cosas y le damos una oportunidad a la prueba y el error, al aprendizaje de nuevas habilidades.

Les comparto un poster que resume algunas herramientas digitales utilizadas para evaluar, dependiendo la necesidad de cada docente, les invito a explorar las mismas y a elegir la que más se adapte a sus necesidades docentes:

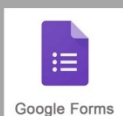
Evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales.

Para murales digitales

Para realizar murales digitales, lluvias de ideas.



Para evaluación sumativa



Elaborado por: Dunia Fernández Rojas

Por otra parte, les comparto la siguiente **bibliografía complementaria**, para ampliar y profundizar en ciertos conceptos:

[Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos.](#)

[El aprendizaje colaborativo en el aula.](#)

[Aprendizaje autónomo. Desarrollo de una definición.](#)

A continuación, encontrarán las actividades para realizar en esta clase, recuerden leerlas con detenimiento y si tienen alguna duda pueden escribir en el foro de dudas.

Estamos en contacto, con cariño:



Actividades:

Para esta clase tenemos las siguientes actividades:

3. Exploración y elección de la herramienta para elaborar el mapa mental:

Objetivo de la actividad: Explorar herramientas que permitan elaborar mapas mentales, para ampliar el conocimiento en herramientas digitales que puedan ser utilizadas como materiales didácticos.

Consigna: cada estudiante debe anotarse en el Padlet, accediendo con esta dirección: <https://padlet.com/ducrisfe/oefu3l93oh90w998>. Ahí encontrarán diferentes imágenes de paisajes, van a elegir el que más les guste y se anotarán en él. Cada grupo debe estar conformado por 4 estudiantes, no más. Si el paisaje que más les gusta ya tiene el cupo lleno, debe elegir otro y anotarse.

Esta estrategia es para conformar los grupos de trabajo, después de esto deben anotar en el foro los grupos y sus integrantes. Luego explorar herramientas para el trabajo de mapas mentales y elegir en el grupo cuál utilizar, algunas recomendadas son:

GoConqr: <https://www.goconqr.com/es>

Mainmeister: <https://www.mindmeister.com/es>

Evaluación: los criterios puntuales que se tendrán cuenta a la hora de evaluar esta actividad son:

- ✓ Anotarse en el Padlet para conformar el grupo.
- ✓ Participación en la elección de la herramienta a utilizar para elaborar el mapa mental.

Plazos de entrega: 3 días a partir de la publicación de la clase.

4. Elaboración de Mapa Mental:

Objetivo de la actividad: Analizar la diferencia de cada uno de los conceptos de trabajo colaborativo, trabajo cooperativo y aprendizaje autónomo y su utilidad en la educación actual.

Consigna: Deben realizar una lectura comprensiva de la bibliografía proporcionada sobre el trabajo colaborativo, trabajo cooperativo y aprendizaje autónomo, luego elaborar un mapa mental digital en los grupos de 4 personas conformados. En el mapa mental deben anotar 3 ideas que definan o expliquen concretamente a cada uno de los

conceptos de: **trabajo colaborativo, trabajo cooperativo y aprendizaje autónomo**, además agregar imágenes alusivas a los temas desarrollados.

Evaluación: se utilizará la siguiente lista de cotejo para evaluar esta actividad:

Lista de cotejo para evaluar el mapa mental

	Si	No	Observaciones
El estudiante se anota en el Padlet para conformar el grupo.			
El estudiante participa en la elección de la herramienta a utilizar para elaborar el mapa mental			
Anota ideas centrales, claras y comprensibles de los conceptos.			
La idea central está representada con una imagen clara, poderosa y sintetiza el tema general del Mapa Mental			
Utiliza el color para diferenciar los temas, sus asociaciones o para resaltar algún contenido.			
Utiliza flechas, iconos o cualquier elemento visual que permiten diferenciar y hacer más clara la relación entre ideas			
El mapa mental es creativo			
El mapa es claro y comprensible.			
Organiza y representa adecuadamente la información del texto.			

Elaborado por: Licda. Dunia Fernández Rojas.

Plazos de entrega: 1 semana

Foro Mapa Mental:

Objetivo del foro: Ser un espacio donde los estudiantes puedan ponerse de acuerdo para el trabajo sobre el mapa mental. Además, mostrar la producción elaborada por cada grupo de trabajo.

Consigna: Después de conformar los grupos de trabajo para realizar el Mapa Mental, deben ponerse de acuerdo con su grupo en el foro sobre la herramienta que van a utilizar para elaborar el mapa mental. Cuando ya deciden cual herramienta utilizar, proceden a elaborar el mapa mental y cuando ya está listo, deben compartir el mapa mental como imagen en el foro. Recuerden revisar los mapas mentales de sus compañeros, lo cual

les permitirá observar las posturas de los otros grupos y observar la creatividad con que cada grupo expresa sus ideas.

Recuerden que tienen una semana de tiempo para participar en el foro.

¡Espero sus aportes, saludos!



Semana #8: “Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos”.

¡Bienvenidos y bienvenidas a la Semana #8 del curso!

Ya nos encontramos en la penúltima clase para finalizar el curso, ya en la recta final y es momento de ir recopilando todos los materiales didácticos que se han ido creando utilizando las diferentes herramientas tecnológicas para la creación de materiales digitales.

El objetivo de la clase de hoy es explorar los recursos didácticos digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos.

Para ellos se trabajarán los siguientes contenidos:

- Herramientas digitales para elaborar presentaciones interactivas
- Herramientas digitales para elaborar vídeos educativos y podcasts.

Les invito a leer el texto oficial del **Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria**, para ampliar el tema.

Actualmente los docentes contamos con una serie de recursos digitales disponibles para la creación de materiales didácticos para trabajar con nuestros estudiantes y es aquí donde los conceptos del color, la composición, la tipografía y los principios de diseño gráfico el diseño se vuelven tan necesarios de poner en práctica.

Sabiendo estos principios básicos, podremos diseñar materiales didácticos muy valiosos para trabajar conceptos abstractos o difíciles de comprender de nuestras disciplinas, pero que con ayuda de la creación de materiales didácticos podemos comunicarlos de una forma más comprensible, atractiva y llamativa a nuestros estudiantes, asimismo podemos explorar herramientas que serán de mucha ayuda para que nuestros estudiantes las utilicen para elaborar su propio material de estudio, sirviendo de gran ayuda en su proceso educativo, tanto en el aprendizaje de la disciplina en cuestión como en el aprendizaje de habilidades digitales que les serán de mucha ayuda en diferentes aspectos de la vida.

Las **presentaciones digitales** son un gran apoyo para el docente, las mismas pueden ser interactivas y para ello hay muchas herramientas que se pueden utilizar, (ver Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria).

Se debe tener en cuenta que las herramientas digitales están en constante cambio, que hay actualizaciones de las mismas o que salen nuevas opciones, por lo que el aprendizaje no se queda quieto, sino que cada día la web ofrece nuevas formas de realizar las cosas y como docentes no podemos quedarnos atrás, más cuando nuestros estudiantes usan diariamente la tecnología y están al tanto. Nuestro deber docente es encauzar y guiar el uso de la tecnología para una forma más productiva, utilizándola como beneficio para enseñar en ésta época.

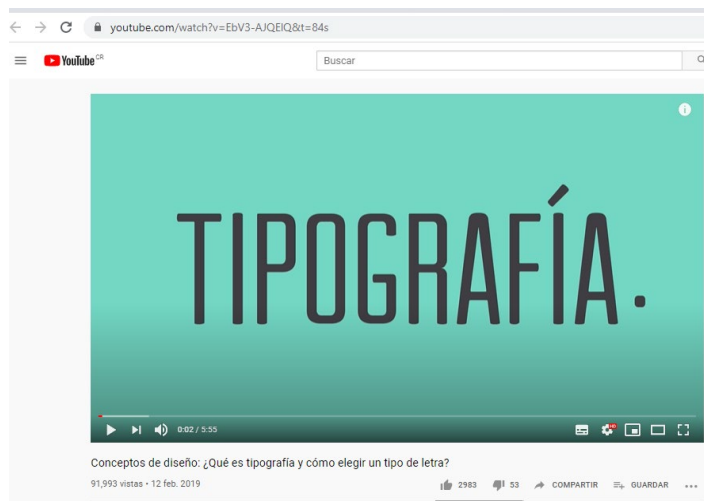
Para diseñar presentaciones digitales es necesario elegir la información teórica más importante, así como saber elegir imágenes claras, limpias y apropiadas para ilustrar el tema, elegir la tipografía adecuada, así como saber organizar de la mejor manera los elementos que estarán visibles en la presentación.

A continuación, les comparto algunos vídeos que serán de gran ayuda para tomar en cuenta a la hora de diseñar presentaciones digitales, así como el sitio web del que hablamos desde la primera clase:

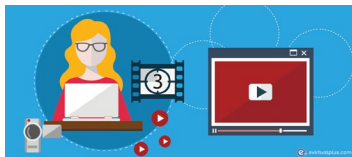
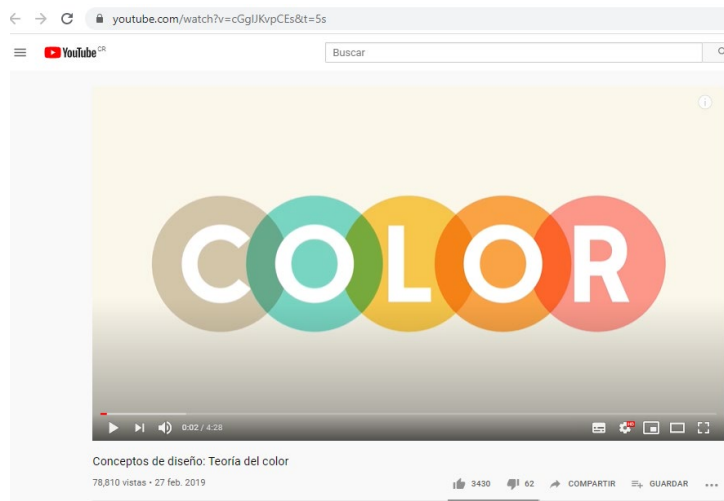
- a. **“Disposición y composición”**: Este vídeo explica cómo se disponen los diferentes elementos que se desean agregar en un diseño, para lograr comunicar de la mejor manera un mensaje en una presentación digital.



- b. “¿Qué es tipografía y cómo elegir un tipo de letra?: Este vídeo muestra lo que son las tipografías y cuáles son las mejores a la hora de elaborar presentaciones digitales.



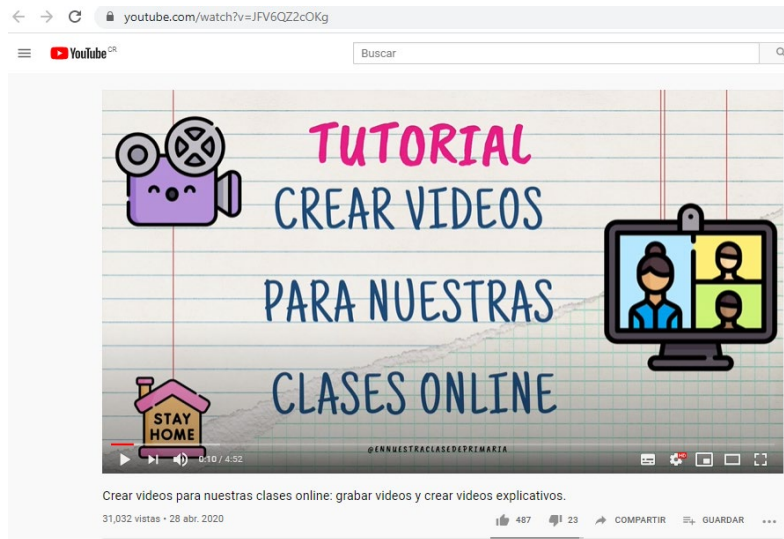
- c. “**Conceptos de diseño**”: Este vídeo expresa el uso del color y su influencia en los estados de ánimo de las personas, así como de qué forma se pueden utilizar mejor para comunicar uno u otro mensaje.



Los **vídeos educativos** son un recurso muy valioso como material didáctico, ya sea que hagamos nuestros propios vídeos, que elijamos vídeos adecuados para trabajar un tema o que nuestros estudiantes hagan sus propios vídeos como producto de la comprensión de un tema. Para ello también es necesario elegir la información que se desea incluir, la toma de vídeo propio, las imágenes, el texto deseado en sí.

Les dejo aquí algunos vídeos que pueden ser de gran ayuda, como guías en la creación de vídeos:

- a. “Crear nuestros vídeos”: Este vídeo consiste en una explicación de cómo crear vídeos explicativos para utilizar en las clases y brinda ideas de programas que se pueden utilizar para hacerlos.



- b. **“10 mejores programas para hacer vídeos explicativos 2020”**: Este vídeo contiene la explicación sobre diez herramientas para crear videos que se pueden utilizar.



Asimismo les comparto una presentación sobre el Video Educativo, es una presentación digital, que expresa los aspectos más sobresalientes sobre cómo debe ser un vídeo utilizado en educación.



Finalmente les comparto bibliografía complementaria sobre el vídeo educativo:

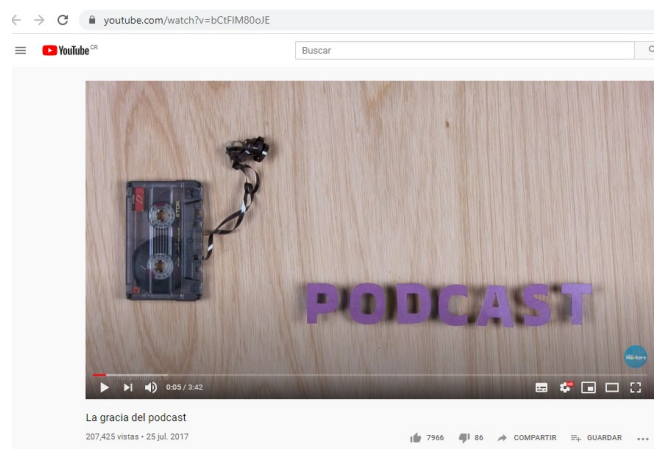
[El Vídeo Educativo como recurso dinamizador del Aprendizaje.Evirtualplus.](#)

[¿Qué es el vídeo educativo?](#)

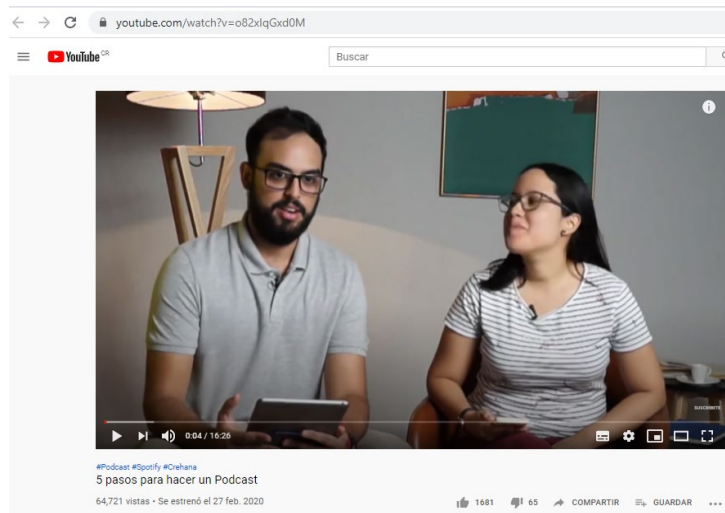
Los **podcast** son grabaciones que están en línea, disponibles para ser escuchados en cualquier momento y se han vuelto un recurso educativo muy valioso para trabajar diferentes temas, pueden ser una seguidilla de grabaciones para explicar un solo tema, utilizan música, diferentes sonidos e historias que sean llamativas, creativas e importantes de comunicar.

A continuación les comparto dos vídeos que pueden ser de mucha ayuda en la creación de un podcast:

- a. “La gracia del podcast”: Este vídeo explica lo que es un podcast y su utilidad en la vida cotidiana.



- b. “5 pasos para hacer un podcast”: Este vídeo expresa los pasos a seguir que contribuyen en la creación de podcast.



A continuación, encontrarán las actividades para realizar en esta clase, recuerden leerlas con detenimiento y si tienen alguna duda pueden escribir en el foro de dudas.

Estamos en contacto, con cariño:



Actividades:

1. Diseño del espacio web, revisión de formato: colores, tipografía y organización de la información del espacio web.

Objetivo de la actividad: Diseñar un espacio web en el cual colocar los materiales didácticos digitales elaborados a lo largo del curso, utilizando los conceptos de diseño, color y tipografías aprendidos.

Consigna: Como se indicó desde el inicio del curso, debían explorar alguna herramienta para crear un sitio web, se recomendaron las siguientes: Google sites: <https://sites.google.com/> y Wix: <https://www.wix.com/> y de ellas elegir una para empezar a trabajarla. Para esta semana la página debe contar con una presentación del sitio y los objetivos del mismo, así como los materiales elaborados anteriormente.

Recuerden que este sitio es un espacio en el cual ustedes colocarán todos los materiales y recursos didácticos digitales que elaboraron durante el curso con diversas herramientas, sobre su especialidad.

Evaluación: los criterios puntuales que se tendrán cuenta a la hora de evaluar esta actividad son:

- ✓ Elección de herramienta digital.
- ✓ Utilización del color.
- ✓ Utilización de tipografías.
- ✓ Organización del sitio web.

Plazos de entrega: 1 semana

Foro: “Elaboro mi sitio web

Objetivo del foro: Ser un espacio donde los estudiantes expresen su avance en el trabajo en el sitio web.

Consigna: En esta oportunidad deben expresar en el foro cuál herramienta están utilizando para crear el espacio web y el por qué la eligieron, además comentar sobre los materiales y recursos digitales que han creado para subir a esa página, según las herramientas trabajadas durante el curso. Cada uno mencionará cómo va su proceso de elaboración del sitio web y si tiene alguna recomendación que hacer que pueda ser de ayuda para sus compañeros.

Recuerden que tienen una semana de tiempo para participar en el foro.

¡Espero sus aportes, saludos!



Semana #9: “Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos”.

¡Bienvenidos y bienvenidas a la Semana #9 del curso!

Ya estamos en la última clase, les felicito pues si están leyendo esto es que han logrado llegar hasta la parte final del curso.

El objetivo de esta clase es explorar los recursos didácticos digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos con ayuda de las plataformas, así como las diversas herramientas que se pueden utilizar para realizar evaluaciones automatizadas.

Para ello se trabajarán los siguientes contenidos:

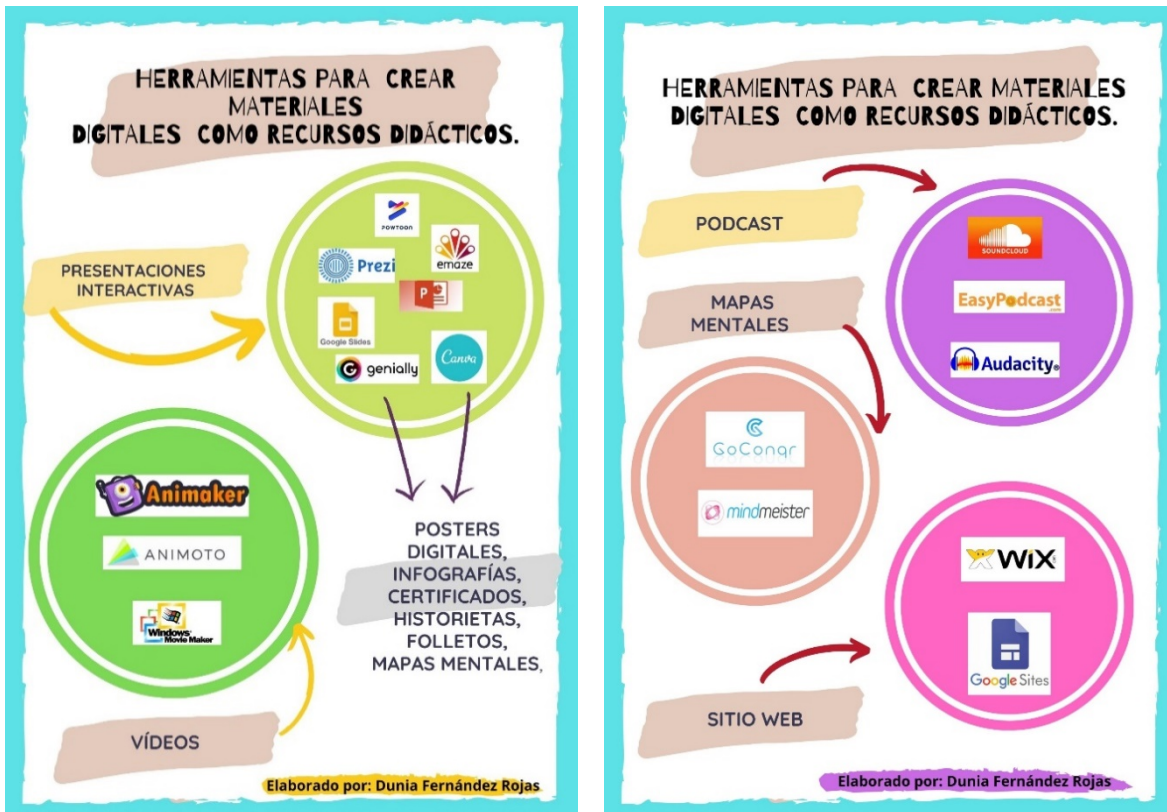
- Plataformas para el diseño y creación de materiales didácticos.
- Sitios web y blogs educativos.
- Evaluaciones automatizadas.

Les invito a leer el texto oficial del **Módulo IV:**

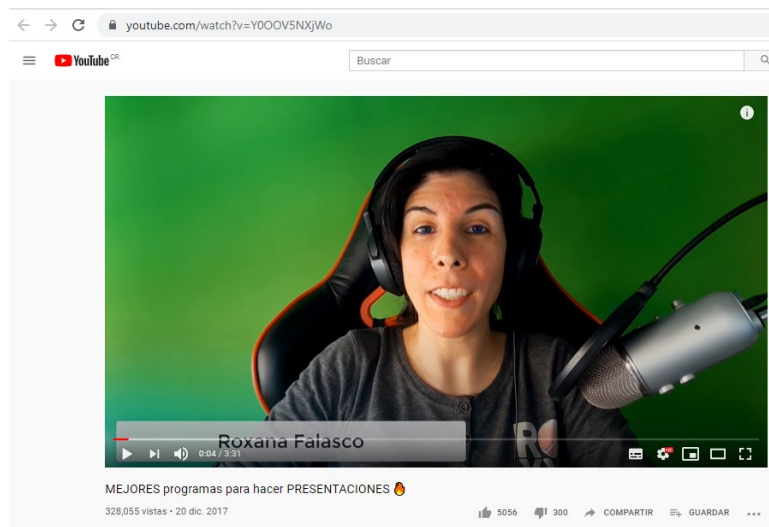
Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria, para ampliar el tema.

Como se ha mencionado durante el curso, las plataformas de diseño y creación de materiales didácticos digitales cuentan con diversos elementos que contribuyen en la elaboración de materiales más atractivos para nuestros estudiantes.

Les comparto aquí dos posters digitales que muestran algunas de las muchas herramientas que existen para elaborar materiales didácticos, a saber:



El siguiente vídeo “Mejores programas para hacer presentaciones, consiste en una explicación de algunas plataformas que pueden ser utilizadas para elaborar presentaciones digitales.



El **sitio web educativo** es un recurso que es de mucha ayuda al docente, pues es muy funcional para subir a ese espacio contenido educativo para apoyar el desarrollo de una

materia específica, materiales didácticos digitales, vídeos, podcast, infografías, textos, enlaces a sitios, entre otros materiales, que se consideren importantes para trabajar ciertos temas.

El sitio web puede ser elaborado por el docente o puede ser elaborado por el mismo alumno como un portafolio donde se registre su aprendizaje. Aquí les comparto una presentación digital que expresa los aspectos más sobresalientes de los aspectos importantes sobre elaborar un sitio web educativo:



Los materiales gráficos digitales que se pueden elaborar con plataforma educativas como Canva, Picktochart o Genially son los siguientes: posters, presentaciones, infografías, tarjetas, invitaciones, storyboards, brochures, mapas mentales, vídeos. Éstas plataformas poseen los principios básicos de diseño y tienen plantillas que sugieren colores, tipografías, hay imágenes, se pueden subir las imágenes propias, y hacen que el uso de ellas se adapten a las reglas básicas de composición, contribuyendo con el diseño visualmente atractivo de los materiales elaborados.

Para cualquier material que se elabore es siempre fundamental pensar en cómo será utilizado ese material, como será la estrategia de mediación que desarrolle, en los estudiantes que serán nuestro público meta, así como la evaluación que se vaya a realizar con ellos.

El criterio del profesional docente es muy importante siempre, pues es la persona con la formación académica que conoce su materia que imparte como disciplina, sabe la teoría y es quien sabe cuál es el material didáctico que le será útil en uno u otro momento.

El uso de las herramientas digitales es cuestión de atreverse a cambiar, a utilizar cosas nuevas y como lo mencionamos en la clase anterior, a perder el miedo a lo desconocido y explorar, sólo de esa forma podrá saber qué tipo de herramientas y materiales son los mejores para desarrollar la teoría de su especialidad.

A continuación, encontrarán las actividades para realizar en esta clase, recuerden leerlas con detenimiento y si tienen alguna duda pueden escribir en el foro de dudas.

Estamos en contacto, con cariño:



Actividades:

2. Continuación de trabajo en el sitio web y conclusión del mismo.

Objetivo de la actividad: Terminar de confeccionar el sitio web creado, con los materiales solicitados.

Consigna: Recuerden que estamos en la etapa final del curso y en la misma deben continuar con la confección del sitio web y concluir con el mismo. Este debe contener los siguientes recursos didácticos digitales elaborados: presentación digital, infografía, póster, enlace de un vídeo educativo elegido por ustedes, un ejemplo de la utilización de un recurso para evaluar, un vídeo corto de creación propia. Además deben agregar 3 aportes sobre algún material digital creado o sitio web que sean de mucha ayuda en su especialidad.

Para ello tendrán una semana de tiempo.

Evaluación: se evaluará el Sitio web con la siguiente rúbrica:

Rúbrica para evaluar Sitio Web				
Categoría	4	3	2	1
Presentación y creatividad	El sitio en la red tiene un atractivo excepcional y una presentación útil. Es fácil localizar todos los elementos importantes. El espacio en blanco, los elementos gráficos y/o el centrado son usados con efectividad para organizar el material.	La página tiene un atractivo y una presentación útil. Todos los elementos importantes son fáciles de localizar.	La página tiene una presentación útil, pero pueden parecer estar llenas de información o ser aburridas. La mayoría de los elementos son fáciles de localizar.	La página se ven llenas de información o son confusas. Es a menudo difícil localizar elementos importantes.
Elección de Color	Los colores de fondo, el tipo de letra y los enlaces visitados y no visitados forman una mezcla de colores agradables y no restan valor al contenido y son consistentes en todas las páginas.	Los colores de fondo, el tipo de letra y los enlaces visitados y no visitados no distraen del contenido y son consistentes en todas las páginas.	Los colores de fondo, el tipo de letra y los enlaces visitados y no visitados no distraen del contenido.	Los colores de fondo, el tipo de letra y los enlaces visitados y no visitados hacen el contenido difícil de leer o distraen al lector.
Tipo de Letra	Los tipos de letra son consistentes, fáciles de leer y de tamaños variados apropiados para los títulos y el texto. El uso de diferentes tipos de letras (cursiva, negrita, subrayado) mejora la lectura.	Los tipos de letra son consistentes, fáciles de leer y de tamaños variados apropiados para los títulos y el texto.	Los tipos de letra son consistentes y de tamaños variados apropiados para los títulos y el texto.	Se usa una gran variedad de tipos de letras, estilos y tamaños.
Contenido completo con los materiales solicitados	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros y bien planteados y son consistentes en todo el sitio. posee todos los elementos solicitados	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros, pero tiene uno o dos elementos que no parecen estar relacionados. Posee al menos 4 elementos solicitados	El propósito y el tema del sitio en la red son de alguna forma confusos o imprecisos. Posee al menos 2 elementos solicitados	El sitio en la red carece de propósito y de tema. No posee elementos solicitados
Ortografía y Gramática	No hay errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay 1-3 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay 4-5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay más de 5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.

Elaborado por: Licda. Dunia Fernández Rojas.

Foro: Mi sitio web terminado

Objetivo del foro: Compartir las diversas propuestas de sitios web elaboradas por cada estudiante, con el fin de enriquecer nuestras experiencias observando lo producido por los compañeros.

Consigna: Hemos llegado al final del curso, en este espacio del foro deben colocar los enlaces a sus sitios web ya concluidos, para poder observarlos, es necesario que cada uno indique de qué especialidad.

Además deben comentar el trabajo de al menos dos compañeros, es muy importante ver los trabajos de los compañeros, pues de los mismos podemos aprender muchísimo.

Para esto tienen de tiempo una semana.

¡Espero sus aportes, saludos!



5. Captura de pantalla de las clases

Aula del curso: Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria.



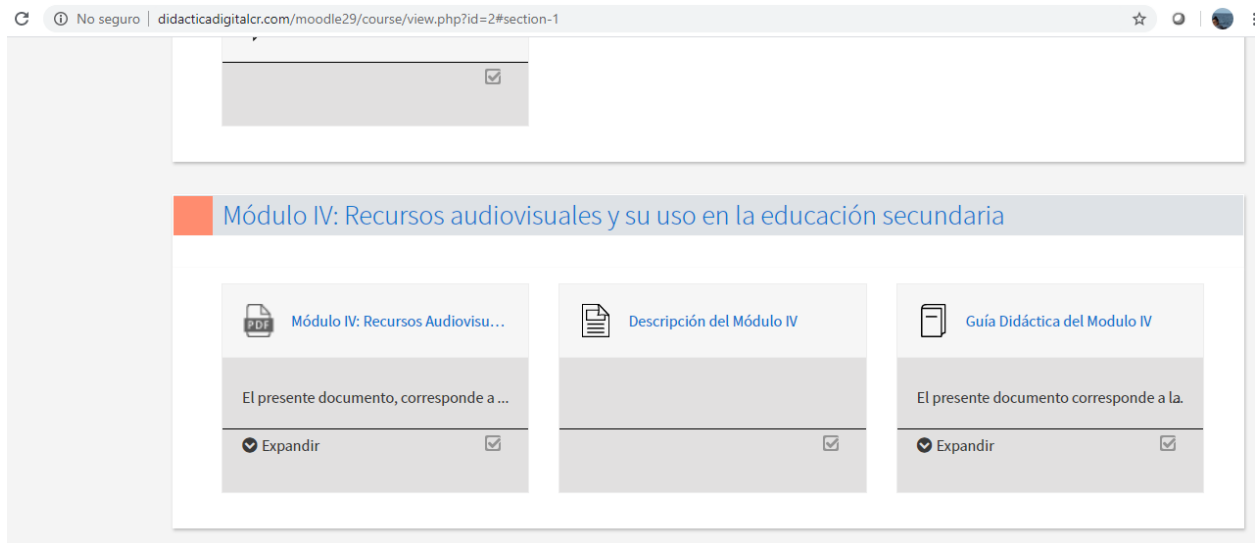
Documentos del curso:



The screenshot shows a Moodle course page with the following elements:

- Browser address bar: `didacticadigitalcr.com/moodle29/course/view.php?id=2`
- Course title: **GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA.**
- Progress indicator: **0%**
- Section header: **Documentos del curso**
- Items in the section:
 - Avisos** (document icon)
 - Guía Didáctica en línea** (document icon, status:)
 - Guía Didáctica descargable** (PDF icon, status:)
 - Foro de dudas: Módulo IV** (document icon, status:)

Módulo IV: Recursos Audiovisuales y su uso en la educación secundaria





The screenshot shows a Moodle course page with the following elements:

- Browser address bar: `didacticadigitalcr.com/moodle29/course/view.php?id=2#section-1`
- Section header: **Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria**
- Items in the section:
 - Módulo IV: Recurso Audiovisu...** (PDF icon, description: "El presente documento, corresponde a...", status: Expandir)
 - Descripción del Módulo IV** (document icon, status:)
 - Guía Didáctica del Modulo IV** (document icon, description: "El presente documento corresponde a la.", status: Expandir)

Clase #1:

Semana #7: Estrategias de mediación y evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales.

Semana #7: Estrategias de mediación y evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales.

 Clase: Estrategias de mediación...	 Foro: Mapa Mental
Expandir <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA.

Clase: Estrategias de mediación y evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales

Previsualizar Edición Informes Calificar ensayos

Estrategias de mediación y evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales.

Bienvenidos y bienvenidas, al Módulo IV del curso!

A lo largo del curso hemos realizado un recorrido por diversos temas como el lenguaje de diseño audiovisual trabajando sobre el color, tipografía, la composición y fundamentos del diseño de materiales didácticos, además se estudiaron las tecnologías educativas, innovación y cambio, según las exigencias educativas actuales, así como las competencias en educación para el siglo XXI indispensables de tener en cuenta tanto en el desenvolvimiento del docente como del estudiante ante nuevas realidades sociales.

En este IV Módulo trabajaremos los recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria, haciendo énfasis en todos aquellos materiales didácticos que se puedan utilizar como apoyo para el desarrollo de las clases, dicho módulo se desarrollará en 3 semanas de trabajo.



Para esta clase tenemos como objetivo identificar las diversas estrategias de mediación que se pueden llevar a cabo al trabajar de forma colaborativa, cooperativa y autónoma en el aula.

Para esta clase tenemos como objetivo identificar las diversas estrategias de mediación que se pueden llevar a cabo al trabajar de forma colaborativa, cooperativa y autónoma en el aula.

Les invito a leer el texto oficial del [Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria](#), para ampliar el tema.

La educación actual requiere que los docentes y estudiantes trabajemos de diversas formas que se acoplen a las exigencias actuales en la educación. Vemos como cada vez es más necesaria la exploración de nuevas e innovadoras estrategias de mediación para el trabajo concreto dentro del aula presencial, como dentro del aula virtual y cómo el uso de la tecnología es indispensable en este momento actual.

Para comprender mejor el concepto de **Estrategias de Mediación** les invito a observar el siguiente vídeo:



Este vídeo consiste en una explicación del concepto de mediación pedagógica, desde la postura del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica y la política curricular vigente, expresando cómo debe ser el papel del docente.

Como vimos, las estrategias de mediación son decisiones muy importantes que el docente debe asumir tomando en cuenta la asignatura que imparte, el contexto, la comunidad estudiantil incluso las mismas ideas sobre el aprendizaje que posee el educador.

La siguiente infografía presenta un resumen de lo que son las estrategias de mediación:

ESTRATEGIAS DE MEDIACIÓN
En el ejercicio de la educación secundaria.

DEFINICIÓN:
Según el Ministerio de Educación Pública (2020:9) "Consisten en la descripción detallada de las actividades para la mediación pedagógica".

SON ACTIVIDADES:

- Secuenciales.
- Con relación lógica entre sí.
- Graduales.
- Responden a la metodología establecida en cada programa de estudio.
- Concretas.

PARA TRABAJAR:
El indicador para el desarrollo de la habilidad, enriquecido por los conocimientos propios de cada asignatura.

DE ACUERDO CON: Los entornos y las condiciones de la comunidad donde se llevan a cabo los procesos educativos.

TOMAR DECISIONES EN CUANTO:
Contenidos, estrategias de mediación, materiales a utilizar, según la edad de sus estudiantes, el contexto en que se desenvuelven sus estudiantes, si las lecciones de clase son presenciales o virtuales.

Elaborado por: Dunia Fernández Rojas

2. Aprendizajes 3. Actividades (Fin de la lección)

GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA.

Foro: Mapa Mental

Mapa Mental

Configuraciones ▾

Mostrar respuestas anidadas ▾

Mover este tema a... ▾

Mover

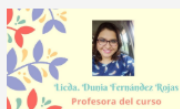
La fecha límite para publicar en este foro es martes, 1 de diciembre de 2020, 14:34.



Después de conformar los grupos de trabajo para realizar el Mapa Mental, deben ponerse de acuerdo con su grupo en el foro sobre la herramienta que van a utilizar para elaborar el mapa mental. Cuando ya deciden cual herramienta utilizar, proceden a elaborar el mapa mental y cuando ya está listo, deben compartir el mapa mental como imagen en el foro. Recuerden revisar los mapas mentales de sus compañeros, lo cual les permitirá observar las posturas de los otros grupos y observar la creatividad con que cada grupo expresa sus ideas.

Recuerden que tienen una semana de tiempo para participar en el foro.



¡Espero sus aportes, saludos!



Clase #2:

Semana #8: Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos.

Semana #8: Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos.

 Clase: Herramientas digitales para el diseño ...	 Foro: Elaboro mi sitio web
<input checked="" type="checkbox"/> Expandir <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos.

¡Bienvenidos y bienvenidas a la Semana #8 del curso!

Ya nos encontramos en la penúltima clase para finalizar el curso, ya en la recta final es momento de ir recopilando todos los materiales didácticos que se han ido creando utilizando las diferentes herramientas tecnológicas para la creación de materiales digitales.

El objetivo de la clase de hoy es explorar los recursos didácticos digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos.

Para ellos se trabajarán los siguientes contenidos:

Herramientas digitales para elaborar presentaciones interactivas

Herramientas digitales para elaborar vídeos educativos y podcasts.

Les invito a leer el texto oficial del [Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria](#), para ampliar el tema.

Actualmente los docentes contamos con una serie de recursos digitales disponibles para la creación de materiales didácticos para trabajar con nuestros estudiantes y es aquí donde los conceptos del color, la composición, la tipografía y los principios de diseño gráfico el diseño se vuelven tan necesarios de poner en práctica.

Sabiendo estos principios básicos, podremos diseñar materiales didácticos muy valiosos para trabajar conceptos abstractos o difíciles de comprender de nuestras disciplinas, pero que con ayuda de la creación de materiales didácticos podemos comunicarlos de una forma más comprensible, atractiva y llamativa a nuestros estudiantes, asimismo podemos explorar herramientas que serán de mucha ayuda para que nuestros estudiantes las utilicen para elaborar sus propio material de estudio, sirviendo de gran ayuda en su proceso educativo, tanto en el aprendizaje de la disciplina en cuestión como en el aprendizaje de habilidades digitales que les serán de mucha ayuda en diferentes aspectos de la vida.

Las **presentaciones digitales** son un gran apoyo para el docente, las mismas pueden ser interactivas y para ello hay muchas herramientas que se pueden utilizar, (ver [Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria](#)).

Se debe tener en cuenta que las herramientas digitales están en constante cambio, que hay actualizaciones de las mismas o que salen nuevas opciones, por lo que el aprendizaje no se queda quieto, sino que cada día la web ofrece nuevas formas de realizar las cosas y como docentes no podemos quedarnos atrás, más cuando nuestros estudiantes usan diariamente la tecnología y están al tanto. Nuestro deber docente es encauzar y guiar el uso de la tecnología para una forma más productiva, utilizándola como beneficio para enseñar en ésta época.

Para diseñar presentaciones digitales es necesario elegir la información teórica más importante, así como saber elegir imágenes claras, limpias y apropiadas para ilustrar el tema, elegir la tipografía adecuada, así como saber organizar de la mejor manera los elementos que estarán visibles en la presentación.

A continuación, les comparto algunos videos que serán de gran ayuda para tomar en cuenta a la hora de diseñar presentaciones digitales, así como el sitio web del que hablamos desde la primera clase:

- a. **“Disposición y composición”**: Este video explica cómo se disponen los diferentes elementos que se desean agregar en un diseño, para lograr comunicar de la mejor manera un mensaje en una presentación digital.



- b. **“¿Qué es tipografía y cómo elegir un tipo de letra?”**: Este video muestra lo que son las tipografías y cuáles son las mejores a la hora de elaborar presentaciones digitales.



- c. **“Conceptos de diseño”**: Este video expresa el uso del color y su influencia en los estados de ánimo de las personas, así como de qué forma se pueden utilizar mejor para comunicar uno u otro mensaje.



2. Vídeos Educativos

3. Podcast

4. Actividades

Vídeo Educativo

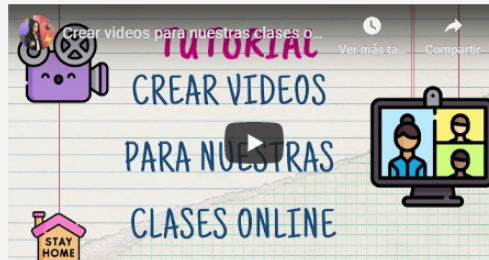


Vídeo educativo

Los **vídeos educativos** son un recurso muy valioso como material didáctico, ya sea que hagamos nuestros propios vídeos, que elijamos vídeos adecuados para trabajar un tema o que nuestros estudiantes hagan sus propios vídeos como producto de la comprensión de un tema. Para ello también es necesario elegir la información que se desea incluir, la toma de video propio, las imágenes, el texto deseado en sí.

Les dejo aquí algunos vídeos que pueden ser de gran ayuda, como guías en la creación de vídeos:

- a. "Crear nuestros vídeos": Este vídeo consiste en una explicación de cómo crear vídeos explicativos para utilizar en las clases y brinda ideas de programas que se pueden utilizar para hacerlos.



- b. "10 mejores programas para hacer vídeos explicativos 2020": Este vídeo contiene la explicación sobre diez herramientas para crear vídeos que se pueden utilizar.



Asimismo les comparto una presentación sobre el Vídeo Educativo, es una presentación digital, que expresa los aspectos más sobresalientes sobre cómo debe ser un vídeo utilizado en educación.



Vídeo Educativo Maestría de Dunia Fernández

Finalmente les comparto bibliografía complementaria sobre el vídeo educativo:

[El Vídeo Educativo como recurso dinamizador del Aprendizaje.Evirtualplus.](#)

[¿Qué es el vídeo educativo?](#)

1. Presentaciones digitales

3. Podcast

4. Actividades

Usted se ha identificado como [Dunia Fernández](#)

Podcast

Podcast

Los **podcast** son grabaciones que están en línea, disponibles para ser escuchados en cualquier momento y se han vuelto un recurso educativo muy valioso para trabajar diferentes temas, pueden ser una seguidilla de grabaciones para explicar un solo tema, utilizan música, diferentes sonidos e historias que sean llamativas, creativas e importantes de comunicar.

A continuación les comparto dos videos que pueden ser de mucha ayuda en la creación de un podcast:

- a. "La gracia del podcast": Este video explica lo que es un podcast y su utilidad en la vida cotidiana.



- b. "5 pasos para hacer un podcast": Este video expresa los pasos a seguir que contribuyen en la creación de podcast.



A continuación, encontrarán las actividades para realizar en esta clase, recuerden leerlas con detenimiento y si tienen alguna duda pueden escribir en el foro de dudas.

Estamos en contacto, con cariño:



1. Presentaciones digitales

2. Videos educativos

4. Actividades

Actividades

1. Diseño del espacio web, revisión de formato: colores, tipografía y organización de la información del espacio web.

Objetivo de la actividad: Diseñar un espacio web en el cual colocar los materiales didácticos digitales elaborados a lo largo del curso, utilizando los conceptos de diseño, color y tipografías aprendidos.

Consigna: Como se indicó desde el inicio del curso, debían explorar alguna herramienta para crear un sitio web, se recomendaron las siguientes: Google sites: <https://sites.google.com/> y Wix: <https://www.wix.com/> y de ellas elegir una para empezar a trabajarla. Para esta semana la página debe contar con una presentación del sitio y los objetivos del mismo, así como los materiales elaborados anteriormente.

Recuerden que este sitio es un espacio en el cual ustedes colocarán todos los materiales y recursos didácticos digitales que elaboraron durante el curso con diversas herramientas, sobre su especialidad.

Evaluación: los criterios puntuales que se tendrán cuenta a la hora de evaluar esta actividad son:

- Elección de herramienta digital.
- Utilización del color.
- Utilización de tipografías.
- Organización del sitio web.

Entrega de actividad: Por medio de la **mensajería Interna** deben anotarme el enlace de su sitio web, para revisar esta primera parte solicitada.

Plazos de entrega: 1 semana

2. Foro: [Elaboro mi sitio web](#)

Objetivo del foro: Ser un espacio donde los estudiantes expresen su avance en el trabajo en el sitio web.

Consigna: En esta oportunidad deben expresar en el foro cuál herramienta están utilizando para crear el espacio web y el por qué la eligieron, además comentar sobre los materiales y recursos digitales que han creado para subir a esa página, según las herramientas trabajadas durante el curso. Cada uno mencionará cómo va su proceso de elaboración del sitio web y si tiene alguna recomendación que hacer que pueda ser de ayuda para sus compañeros.

Recuerden que tienen una semana de tiempo para participar en el foro.

¡Espero sus aportes, saludos!

Foro: Elaboro mi sitio web

Elaboro mi sitio web

 Configuraciones ▾

Mostrar respuestas anidadas ▾

Mover este tema a... ▾

Mover

La fecha límite para publicar en este foro es miércoles, 30 de diciembre de 2020, 17:42.



En esta oportunidad deben expresar en el foro cuál herramienta están utilizando para crear el espacio web y el por qué la eligieron, además comentar sobre los materiales y recursos digitales que han creado para subir a esa página, según las herramientas trabajadas durante el curso. Cada uno mencionará cómo va su proceso de elaboración del sitio web y si tiene alguna recomendación que hacer que pueda ser de ayuda para sus compañeros.

Recuerden que tienen una semana de tiempo para participar en el foro.

¡Espero sus aportes, saludos!



[Enlace permanente](#) [Editar](#) [Borrar](#) [Responder](#)

Clase #3:

Semana #9: Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos.

GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA.

Clase: Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos. [?](#)

Previsualizar Edición Informes Calificar ensayos

Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos.

¡Bienvenidos y bienvenidas a la Semana #9 del curso!

Ya estamos en la última clase, les felicito pues si están leyendo esto es que han logrado llegar hasta la parte final del curso.

El objetivo de esta clase es explorar los recursos didácticos digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos con ayuda de las plataformas, así como las diversas herramientas que se pueden utilizar para realizar evaluaciones automatizadas.

Para ello se trabajarán los siguientes contenidos:

- Plataformas para el diseño y creación de materiales didácticos.
- Sitios web y blogs educativos.
- Evaluaciones automatizadas.

Les invito a leer el texto oficial del [Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria](#), para ampliar el tema.

Como se ha mencionado durante el curso, las plataformas de diseño y creación de materiales didácticos digitales cuentan con diversos elementos que contribuyen en la elaboración de materiales más atractivos para nuestros estudiantes.

Les comparto aquí dos póster digitales que muestran algunas de las muchas herramientas que existen para elaborar materiales didácticos, a saber:



HERRAMIENTAS PARA CREAR MATERIALES DIGITALES COMO RECURSOS DIDÁCTICOS.



Elaborado por: Dunia Fernández Rojas

El siguiente vídeo "Mejores programas para hacer presentaciones, consiste en una explicación de algunas plataformas que pueden ser utilizadas para elaborar presentaciones digitales, les invito a verlo:



2. Sitio Web Educativo

3. Actividades

Usted se ha identificado como Dunia Fernández

[Salir](#)

[Resumen de conservación de datos](#)

Clase: Herramientas digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos. [?](#)

Previsualizar Edición Informes Calificar ensayos

Sitio web educativo

Sitio web educativo

El **sitio web educativo** es un recurso que es de mucha ayuda al docente, pues es muy funcional para subir a ese espacio contenido educativo para apoyar el desarrollo de una materia específica, materiales didácticos digitales, vídeos, podcast, infografías, textos, enlaces a sitios, entre otros materiales, que se consideren importantes para trabajar ciertos temas.

El sitio web puede ser elaborado por el docente o puede ser elaborado por el mismo alumno como un portafolio donde se registre su aprendizaje. Aquí les comparto una presentación digital que expresa los aspectos más sobresalientes de los aspectos importantes sobre elaborar un sitio web educativo:



Los materiales gráficos digitales que se pueden elaborar con plataforma educativas como Canva, Picktochart o Genially son los siguientes: posters, presentaciones, infografías, tarjetas, invitaciones, storyboards, brochures, mapas mentales, vídeos. Estas plataformas poseen los principios básicos de diseño y tienen plantillas que sugieren colores, tipografías, hay imágenes, se pueden subir las imágenes propias, y hacen que el uso de ellas se adapten a las reglas básicas de composición, contribuyendo con el diseño visualmente atractivo de los materiales elaborados.

Para cualquier material que se elabore es siempre fundamental pensar en cómo será utilizado ese material, como será la estrategia de mediación que desarrolle, en los estudiantes que serán nuestro público meta, así como la evaluación que se vaya a realizar con ellos.

El criterio del profesional docente es muy importante siempre, pues es la persona con la formación académica que conoce su materia que imparte como disciplina, sabe la teoría y es quien sabe cuál es el material didáctico que le será útil en uno u otro momento.

El uso de las herramientas digitales es cuestión de atreverse a cambiar, a utilizar cosas nuevas y como lo mencionamos en la clase anterior, a perder el miedo a lo desconocido y explorar, sólo de esa forma podrá saber qué tipo de herramientas y materiales son los mejores para desarrollar la teoría de su especialidad.

A continuación, encontrarán las actividades para realizar en esta clase, recuerden leerlas con detenimiento y si tienen alguna duda pueden escribir en el foro de dudas.

Estamos en contacto, con cariño:



Actividades

1. Continuación de trabajo en el sitio web y conclusión del mismo.

Objetivo de la actividad: Terminar de confeccionar el sitio web creado, con los materiales solicitados.

Consigna: Recuerden que estamos en la etapa final del curso y en la misma deben continuar con la confección del sitio web y concluir con el mismo. Este debe contener los siguientes recursos didácticos digitales elaborados: presentación digital, infografía, póster, enlace de un video educativo elegido por ustedes, un ejemplo de la utilización de un recurso para evaluar, un video corto de creación propia. Además deben agregar 3 aportes sobre algún material digital creado o sitio web que sean de mucha ayuda en su especialidad.

Para ello tendrán una semana de tiempo.

Entrega de la actividad: La finalización de esa actividad se debe reportar mediante una mensaje privado copiando el enlace del sitio, además debe compartirlo en al foro de la actividad.

Evaluación: se evaluará el Sitio web con la siguiente rúbrica:

Rúbrica para evaluar Sitio Web				
Categoría	4	3	2	1
Presentación y creatividad	El sitio en la red tiene un atractivo excepcional y una presentación útil. Es fácil localizar todos los elementos importantes. El espacio en blanco, los elementos gráficos y/o el centrado son usados con efectividad para organizar el material.	La página tiene un atractivo y una presentación útil. Todos los elementos importantes son fáciles de localizar.	La página tiene una presentación útil, pero pueden parecer estar llenas de información o ser aburridas. La mayoría de los elementos son fáciles de localizar.	La página se ven llenas de información o son confusas. Es a menudo difícil localizar elementos importantes.

Elección de Color	Los colores de fondo, el tipo de letra y los enlaces visitados y no visitados forman una mezcla de colores agradables y no restan valor al contenido y son consistentes en todas las páginas.	Los colores de fondo, el tipo de letra y los enlaces visitados y no visitados no distraen del contenido y son consistentes en todas las páginas.	Los colores de fondo, el tipo de letra y los enlaces visitados y no visitados no distraen del contenido.	Los colores de fondo, el tipo de letra y los enlaces visitados y no visitados hacen el contenido difícil de leer o distraen al lector.
Tipo de Letra	Los tipos de letra son consistentes, fáciles de leer y de tamaños variados apropiados para los títulos y el texto. El uso de diferentes tipos de letras (cursiva, negrita, subrayado) mejora la lectura.	Los tipos de letra son consistentes, fáciles de leer y de tamaños variados apropiados para los títulos y el texto.	Los tipos de letra son consistentes y de tamaños variados apropiados para los títulos y el texto.	Se usa una gran variedad de tipos de letras, estilos y tamaños.
Contenido completo con los materiales solicitados	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros y bien planteados y son consistentes en todo el sitio. posee todos los elementos solicitados	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros, pero tiene uno o dos elementos que no parecen estar relacionados. Posee al menos 4 elementos	El propósito y el tema del sitio en la red son de alguna forma confusos o imprecisos. Posee al menos 2 elementos solicitados	El sitio en la red carece de propósito y de tema. No posee elementos solicitados

	solicitados	Posee al menos 4 elementos solicitados		
Ortografía y Gramática	No hay errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay 1-3 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay 4-5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay más de 5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.

Elaborado por: Licda. Dunia Fernández Rojas.

2. Foro: Mi sitio web terminado

Objetivo del foro: Compartir las diversas propuestas de sitios web elaboradas por cada estudiante, con el fin de enriquecer nuestras experiencias observando lo producido por los compañeros.

Consigna: Hemos llegado al final del curso, en este espacio del foro deben colocar los enlaces a sus sitios web ya concluidos, para poder observarlos, es necesario que cada uno indique de qué especialidad.

Además deben comentar el trabajo de al menos dos compañeros, es muy importante ver los trabajos de los compañeros, pues de los mismos podemos aprender muchísimo.

Para esto tienen de tiempo una semana.

¡Espero sus aportes, saludos!



GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA.

Foro: Elaboro mi sitio web

Elaboro mi sitio web

Configuraciones ▾

Mostrar respuestas anidadas ▾ Mover este tema a... ▾ Mover

La fecha límite para publicar en este foro es miércoles, 30 de diciembre de 2020, 17:42.



En esta oportunidad deben expresar en el foro cuál herramienta están utilizando para crear el espacio web y el por qué la eligieron, además comentar sobre los materiales y recursos digitales que han creado para subir a esa página, según las herramientas trabajadas durante el curso. Cada uno mencionará cómo va su proceso de elaboración del sitio web y si tiene alguna recomendación que hacer que pueda ser de ayuda para sus compañeros.

Recuerden que tienen una semana de tiempo para participar en el foro.

¡Espero sus aportes, saludos!



DOCUMENTOS ELABORADOS

Guía Didáctica

Curso: “Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria”



GUÍA DIDÁCTICA

CURSO: "GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA"



1. FUNDAMENTACIÓN DE LA MATERIA:

Actualmente el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, ha impulsado la formación académica de los y las docentes del país en diversas áreas y hace un llamado a la constante capacitación en diversos temas.

El tema principal a trabajar en la formación docente complementaria hace referencia al uso de la tecnología y su utilidad en la labor educativa. Este curso plantea específicamente la utilización de un entorno virtual de aprendizaje y el diseño y producción de materiales digitales que puedan ser complemento en la labor educativa diaria de muchos docentes.

Es muy necesario que los y las docentes se actualicen en el tema de la tecnología para que puedan responder a las necesidades e interés de muchos jóvenes que viven en un ambiente de tecnología y virtualidad, y de esa forma promover habilidades y competencias útiles para desenvolverse en el mundo actual.

El curso brinda a los docentes herramientas digitales y tecnológicas para la construcción de material didáctico que sea útil en el desarrollo de las diversas estrategias de mediación que ellos plantean. Además, ofrece al docente competencias para la gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos, así como la reflexión sobre el diseño, la creación y la implicación de la ubicuidad de las tecnologías digitales en la mediación pedagógica, con el fin de favorecer contextos enriquecidos con las tecnologías digitales.

El curso es teórico-práctico, se fundamenta en tendencias educativas innovadoras de integración de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje, así como en la experiencia práctica para el aprovechamiento de esas tecnologías y el enriquecimiento de los procesos formativos, ofreciendo recomendaciones para fortalecer una cultura digital.

2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar entornos educativos para la educación secundaria apoyados con recursos audiovisuales, estrategias metodológicas y materiales didácticos enriquecidos con tecnologías digitales

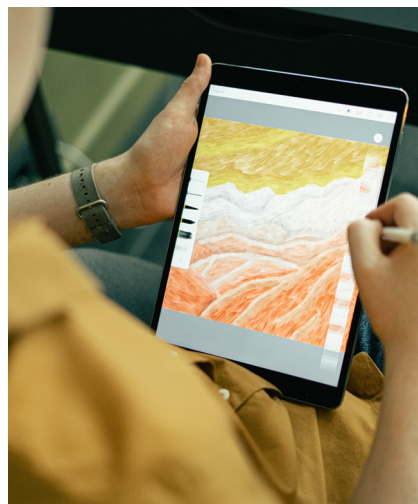
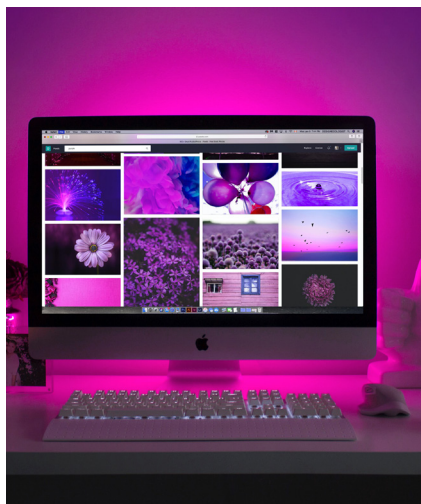
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Incorporar el uso de la tecnología y sus beneficios en la elaboración de materiales didácticos y medios audiovisuales para la educación secundaria.
2. Explorar herramientas, recursos y medios tecnológicos como generadores de ambientes de aprendizaje activos para la educación secundaria.
3. Describir las tendencias de la sociedad digital y las implicaciones en las competencias digitales del profesorado en el siglo XXI.
4. Aplicar acciones pedagógicas inclusivas para la selección de recursos educativos, para propiciar ambientes de aprendizaje activos.



GUÍA DIDÁCTICA

CURSO: "GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA"



3. CONTENIDOS

MÓDULO I: LENGUAJE DE DISEÑO AUDIOVISUAL:

1. Funciones y símbolos del lenguaje audiovisual.
2. Elementos del diseño gráfico aplicado a la elaboración de herramientas didácticas y tecnológicas:
 - a. Comunicación no verbal y visual, imagen y sentido.
 - b. Teoría del Color según Goethe.
 - c. Psicología del Color según Eva Heller.
 - d. Fundamentos de diseño.
 - e. Composición y disposición.
 - f. Uso de la tipografía.

MÓDULO II: TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS, INNOVACIÓN Y CAMBIO:

1. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)
2. Tecnologías para el Empoderamiento y la participación (TAP)
3. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
4. Tendencias educativas desde la Pedagogía de la Integración Digital.
5. Mediación pedagógica y competencia digital.

MÓDULO III: COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN PARA EL SIGLO XXI:

1. Papel del personal docente como facilitador y líder.
2. Mediación de calidad y competencias digitales en el estudiantado en el siglo XXI.
3. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

GUÍA DIDÁCTICA

CURSO: "GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA"

MÓDULO IV: RECURSOS AUDIOVISUALES Y SU USO EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA:

1. Estrategias de mediación: trabajo colaborativo, trabajo cooperativo, búsqueda y gestión de la información, aprendizaje autónomo, práctica, evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales
2. Herramientas recursos didácticos digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos:
 - a. Presentaciones interactivas.
 - b. Vídeos y podcasts.
 - c. Plataformas para el diseño y creación de materiales didácticos.
 - d. Sitios web y blogs educativos.
 - e. Evaluaciones automatizadas.
 - f. Materiales gráficos digitales.

4. METODOLOGÍA DE TRABAJO

El curso, es 100% Virtual, es teórico-práctico por lo que se ofrecen recursos teóricos para luego poner en práctica lo aprendido según la especialidad del docente (estudiante), además habrá procesos de socialización de lo construido, de forma individual y grupal.

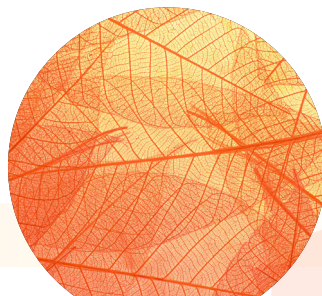
La metodología de trabajo de este curso es participativa y activa; promueve espacios de socialización y construcción del conocimiento, mediante ambientes de diálogo y enriquecida con las tecnologías. Esto implica el establecimiento de espacios de interacción mediante foros y wikis de exposición, demostrativos y de discusión.

También habrá construcción de material y conceptual de recursos digitales para la mediación pedagógica.

El curso requiere de la participación permanente y comprometida del estudiantado y del docente. Se trabajará un desarrollo teórico-conceptual integrado a la práctica, la aplicación: análisis y gestión de materiales y recursos audiovisuales y la socialización como evaluación.

ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA:

- **Habilitación de clases:** se habilitará la clase semana a semana, los días lunes siguiendo el cronograma de clase.
- **Modalidad de comunicación con el docente:** para la comunicación docente – estudiante, se tendrán las siguientes herramientas:
 - **Correo electrónico interno:** se utilizará para consultas de forma personal, docente-estudiante sobre aspectos del curso.



GUÍA DIDÁCTICA

CURSO: "GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA"

- **Foro: "Conociéndonos"**: en este espacio los estudiantes se presentarán, mencionarán aspectos importantes de su vida personal, como su profesión, lugar de residencia y algún otro aspecto que consideren importante compartir con los demás para conocer a sus compañeros.
- **Foro: "Dudas generales"**: el cual se utilizará para que los estudiantes anoten ahí sus preguntas de carácter general sobre aspectos del curso, de forma que todos puedan participar, el docente podrá contestar preguntas que puedan ayudar de alguna a forma a quienes tengan la misma duda, además los demás estudiantes podrían comentar y retroalimentar.
- **Foros de clase**: cada foro contará con indicaciones para el trabajo por módulos, por lo cual serán 4 foros uno para cada módulo, donde se propiciarán discusiones, se podrán compartir experiencias y se generará aprendizaje. Cada foro por módulo tendrá una duración de 2 semanas cada uno.
- **Tiempos de entrega**: en cada actividad se indicará la fecha en que se deben entregar las asignaciones, para las entregas se habitarán los espacios de la herramienta tarea. Si no se cumple con los plazos de entrega establecidos, el estudiante tendrá oportunidad de entregarlo tarde solamente dos días después de la fecha indicada, pero se le rebajará un 2% por la impuntualidad, para esto debe comunicarse con el tutor.
- **Envíos de trabajo**: los trabajos que se asignen deben ser enviados siempre en la plataforma del Moodle del curso, no por correo electrónico, sino en los espacios destinados para ellos, debidamente identificados.
- **Aspectos a tomar en cuenta en los trabajos**: para cada trabajo habrá una rúbrica de evaluación con puntos específicos de cada trabajo solicitado, pero de forma general se evaluará la ortografía, la redacción y la originalidad de los documentos elaborados. Todos los trabajos deben: Llevar datos básicos del estudiante (indispensable: nombre completo y número de identificación), utilizar fuente Arial, tamaño 12, a espacio y medio, utilizar el formato APA vigente.



GUÍA DIDÁCTICA

CURSO: "GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA"

5. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

La escala de calificación del curso es del 1 al 10. Para aprobar el curso debe tener una nota mínima de 8, participando de todas las actividades propuestas. Además, con la herramienta cuestionarios, se realizará una evaluación del curso por parte del estudiante, así como una autoevaluación, que permitirá conocer cómo se sintió el estudiante en el curso.

A continuación, se detalla la evaluación y el desglose del puntaje por actividad:



CRITERIO DE EVALUACIÓN	PUNTAJE ASIGNADO
MÓDULO I	
Foro #1: "Teoría del color y modelos de aprendizaje, su aplicación concreta en la educación".	10%
Trabajo colaborativo en pizarra de corcho digital.	5%
Foro #2: "Comparto mi cartel digital".	5%
Elaboración de vídeo educativo corto.	5%
MÓDULO II	
Foro#3: Definición y usos concretos del TAC, TAP, TIC.	10%
Trabajo colaborativo en wiki y elaboración de presentación digital.	15%
MÓDULO III	
Foro#4: "Experiencias educativas digitales de cambio".	15%
Elaboración de Mapa Mental.	10%
MÓDULO IV	
Foro #5: "Elaboro mi sitio web".	25%

GUÍA DIDÁCTICA

CURSO: "GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA"

DETALLE DE EVALUACIÓN

MÓDULO I

1. FORO #1: "TEORÍA DEL COLOR Y MODELOS DE APRENDIZAJE, SU APLICACIÓN CONCRETA EN LA EDUCACIÓN":

En este foro participarán después haber realizado las lecturas asignadas, deben comentar cómo estas lecturas se relacionan de forma concreta con su especialidad, deben comentar al menos a un compañero y responder si tienen comentarios.

2. TRABAJO COLABORATIVO EN PIZARRA DE CORCHO DIGITAL:

Elaborarán de forma colaborativa una pizarra en Linoit, con el tema: "NO": Cada estudiante deberá colocar una imagen con sentido que exprese el tema indicado, luego se hará una lectura del mensaje construido con imágenes entre todos.

3. FORO: "COMPARTO MI CARTEL DIGITAL" (TRABAJO INDIVIDUAL):

Elaborarán un cartel digital sobre un tema específico de su especialidad, poniendo en práctica la teoría de: composición, disposición, tipografía y color. Pueden utilizar herramientas como: Canva, Picktochart o Genially, luego lo deben compartir en el Foro, mostrando su producto a los demás compañeros.

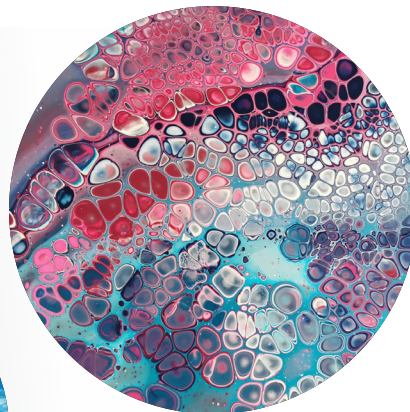
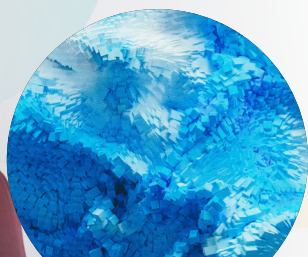
4. ELABORACIÓN DE VÍDEO CORTO:

Utilizando herramientas como Shotcut, Streamlabs OBS, Powtoon, entre otras, elaborarán un vídeo educativo corto explicando un tema de su especialidad, entregarán el video por medio de la sección tareas, habilitada para ello. El vídeo debe tener una duración máxima de 5 minutos. Recuerde utilizar lo aprendido sobre composición, color, disposición, tipografía.

MÓDULO II

5. FORO #3: DEFINICIÓN Y USOS CONCRETOS DEL TAC, TAP, TIC:

La participación en el foro consistirá en definir los conceptos TAC, TAP y TIC y realizar un aporte de cómo estos conceptos pueden ser utilizados en su área de estudio, en su especialidad, utilizando ejemplos concretos.



GUÍA DIDÁCTICA

CURSO: "GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA"

6. TRABAJO COLABORATIVO EN WIKI Y ELABORACIÓN DE PRESENTACIÓN DIGITAL:

Se habilitará la herramienta Wiki para que en grupos puedan ponerse de acuerdo y elaborar en conjunto una presentación digital sobre el tema de la Pedagogía de Integración Digital y cómo se utiliza de forma concreta en la educación, para realizar la presentación digital pueden utilizar la herramienta Presentaciones de Google.

MÓDULO III

7. FORO #4: "EXPERIENCIAS EDUCATIVAS DIGITALES DE CAMBIO":

En este foro participarán exponiendo diversas experiencias educativas digitales de cambio que se hayan desarrollado en el mundo o estén desarrollando, pueden compartir vídeos o enlaces como apoyo a su participación.

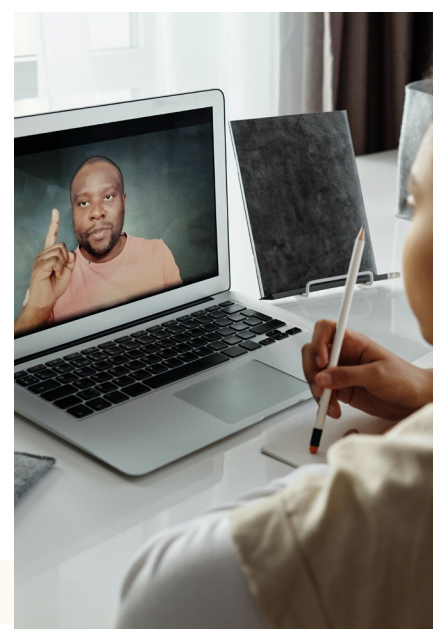
8. ELABORACIÓN DE MAPA MENTAL:

Después de realizar las lecturas asignadas, elaborarán un mapa mental en el cual anotarán las 5 ideas que consideran más importantes. Para ello podrán utilizar herramientas cómo: GoConqr o Mainmeister.

MÓDULO IV:

9. FORO #5: "ELABORO MI SITIO WEB":

Desde el inicio del curso se realizará una exploración de herramientas como Wix, Google Sites u otras para realizar sitios web o blog, e irán construyendo su sitio, el cuál será un espacio para ir subiendo todos los materiales creados durante el curso. Asimismo, irán alimentando el sitio con herramientas digitales que vayan conociendo en el curso así como diversos aportes que puedan ser útiles en su labor docente, cada uno agregará contenido según su especialidad. En el foro compartirán el enlace de su espacio web creado.



GUÍA DIDÁCTICA

CURSO: "GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA"

CRONOGRAMA DE TRABAJO

Las actividades están programadas para trabajarlas una por semana, sólo en el Módulo IV que la última actividad se desarrollará en dos semanas. A continuación, se presenta el cronograma propuesto para el desarrollo del curso.



SESIONES	CONTENIDO	ACTIVIDADES
Semana #1	Módulo I: Lenguaje de diseño audiovisual: Funciones y símbolos del lenguaje audiovisual. Elementos del diseño gráfico aplicado a la elaboración de herramientas didácticas y tecnológicas: Comunicación no verbal y visual, imagen y sentido.	Foro #1: "Teoría del color y modelos de aprendizaje, su aplicación concreta en la educación" Trabajo colaborativo en pizarra de corcho digital. Revisar lecturas de clase sobre la comunicación no verbal y visual, imagen y sentido. También sobre las funciones y símbolos del lenguaje audiovisual. Revisión de tutoriales de uso de herramientas como Canva, Plicktochart o Genially.
Semana #2	Módulo I: Lenguaje de diseño audiovisual: Teoría del Color según Goethe. Psicología del Color según Eva Heller.	Foro #2: "Comparto mi cartel digital". Exploración de herramientas para iniciar la elaboración del sitio web o el blog. En el Foro #5 (que estará habilitado desde ésta clase): Deberán explicar cuál herramienta eligieron para hacer el sitio web y por qué. Revisión de tutoriales sobre cómo utilizar Wix y Google sites Lecturas sobre teoría del color y psicología del color.
Semana #3	Módulo I: Lenguaje de diseño audiovisual: Fundamentos de diseño: Composición y disposición. Uso de la tipografía.	Elaboración de vídeo corto. Revisión de material de lectura sobre el vídeo educativo. Revisión de tutoriales sobre cómo utilizar Shotcut, Streamlabs OBS, Powtoon.

GUÍA DIDÁCTICA

CURSO: "GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA"

SESIONES	CONTENIDO	ACTIVIDADES
Semana #4	Módulo II: Tecnologías Educativas, innovación y cambio: Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) Tecnologías para el Empoderamiento y la participación (TAP) Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).	Foro#3: Definición y usos concretos del TAC, TAP, TIC. Revisión de lecturas sobre los temas: TAC, TAP y TIC
Semana #5	Módulo II: Tecnologías Educativas, innovación y cambio: Tendencias educativas desde la Pedagogía de la Integración Digital. Mediación pedagógica y competencia digital.	Trabajo colaborativo en wiki y elaboración de presentación digital. Revisión de lecturas sobre la Pedagogía de la Integración Digital y la mediación pedagógica.
Semana #6	Módulo III: Competencias en educación para el siglo XXI: Papel del personal docente como facilitador y líder. Mediación de calidad y competencias digitales en el estudiantado en el siglo XXI. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	Foro#4: "Experiencias educativas digitales de cambio". Revisión de lecturas sobre las competencias digitales en el estudiantado en el siglo XXI y sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)
Semana #7	Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria: Estrategias de mediación: trabajo colaborativo, trabajo cooperativo, búsqueda y gestión de la información, aprendizaje autónomo, práctica, evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales.	Elaboración de Mapa Mental. Exploración y elección de la herramienta para elaborar el mapa mental.
Semana #8	Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria: Herramientas recursos didácticos digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos: Presentaciones interactivas. Vídeos y podcasts.	Foro #5: "Elaboro mi sitio web". Diseño del espacio web, revisión de formato: colores, tipografías. Organización de la información del espacio web. Elección de material que se subirá al sitio según su especialidad.
Semana #9	Módulo IV: Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria: Herramientas recursos didácticos digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos: Plataformas para el diseño y creación de materiales didácticos. Sitios web y blogs educativos. Evaluaciones automatizadas. Materiales gráficos digitales.	Foro #5: "Elaboro mi sitio web". Continuación de trabajo en el sitio y conclusión del mismo. Compartir en el foro su enlace como resultado final.

GUÍA DIDÁCTICA

CURSO: "GESTIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA"



7. PRESENTACIÓN DEL TUTORA.

Reciban un cordial saludo queridos estudiantes, procedo a presentarme:

Mi nombre es Dunia Fernández Rojas, mi formación inicial es un Bachillerato y Licenciatura es en Educación Preescolar. Trabajé con la oficina de Ciencia y Tecnología de la Universidad de Costa Rica, en la organización de Ferias de Ciencia y Tecnología a nivel Nacional, también trabajé como docente tutora en la Universidad Estatal a Distancia. Actualmente trabajo con el Ministerio de Educación Pública como docente en el nivel de Educación Preescolar y con la Escuela de Administración Educativa de la Universidad de Costa Rica también como docente.

Soy de Costa Rica, estoy casada, tengo 3 hijos y en espera de uno más. Me encanta la naturaleza, aprender, el cine, el arte y conocer lugares nuevos.

¡Les invito a disfrutar del curso! A dejarse maravillar por nuevos conocimientos, a participar y hacer de este nuevo espacio de aprendizaje un espacio para conocer otras personas, otras perspectivas y nuevas formas de hacer las cosas.

¡Les doy la más cordial bienvenida, nos leemos!

Con cariño, Dunia

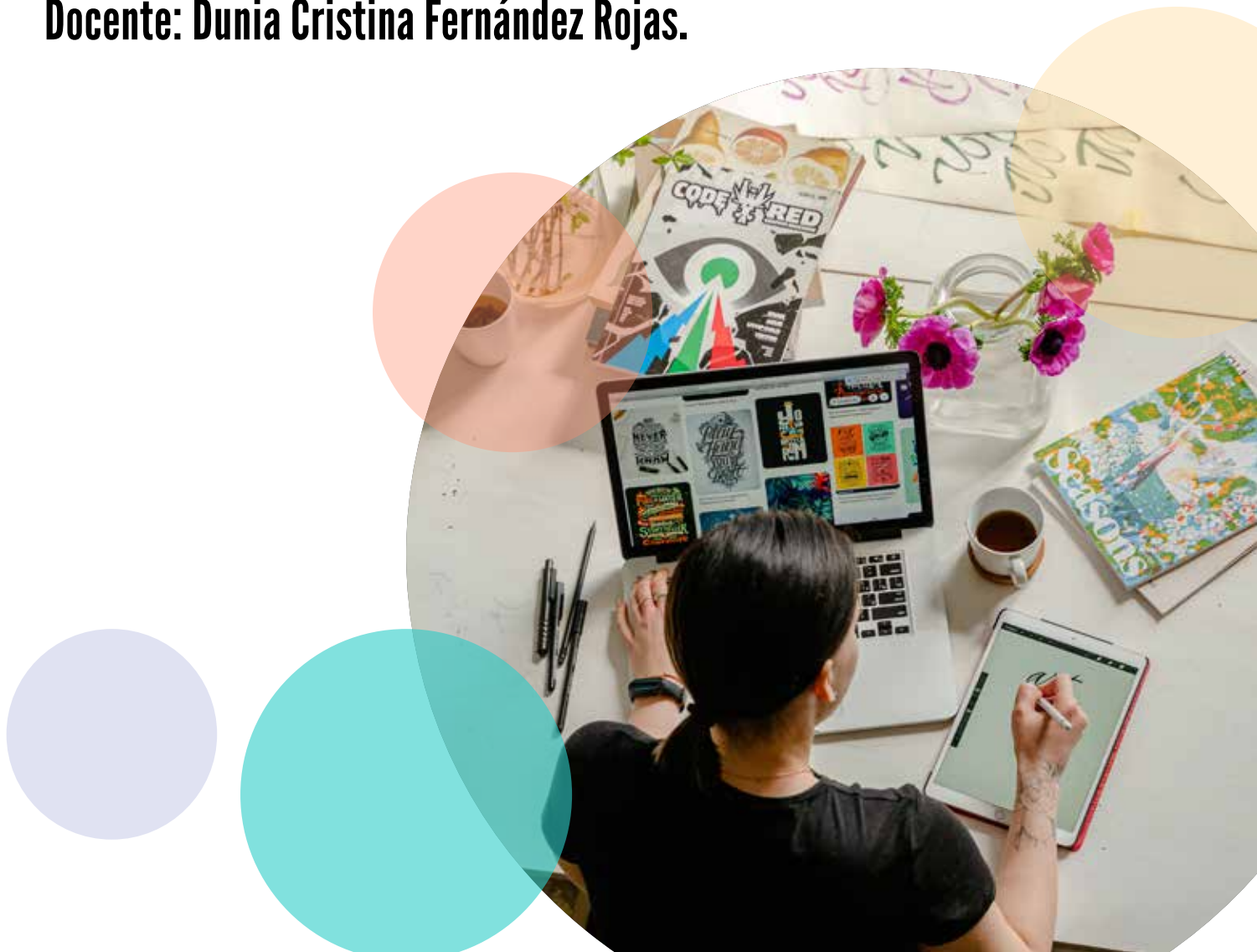


Módulo IV:

Recursos audiovisuales y su uso en la educación secundaria

Curso: “Gestión de recursos audiovisuales y materiales didácticos para la educación secundaria”

Docente: Dunia Cristina Fernández Rojas.



MÓDULO IV

CONTENIDOS

Estrategias de mediación	6
Trabajo colaborativo	8
Trabajo cooperativo	9
Aprendizaje autónomo	11
Evaluación de los aprendizajes enriquecidos con tecnologías digitales.	12
Herramientas y recursos didácticos digitales para el diseño y elaboración de materiales didácticos	15
I. Presentaciones interactivas:	15
II. Vídeos y podcasts.	17
III. Plataformas para la creación y el diseño de materiales gráficos digitales y materiales didácticos.	18
IV. Sitios web y blogs educativos.	19
Referencias bibliográficas:	20

MÓDULO IV

RECURSOS AUDIOVISUALES Y SU USO EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

C U R S O : “GESTIÓN DE RECURSOS AUDIO VISUALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA”



La enseñanza es un quehacer lleno de retos y de experiencias importantes para el docente, quien se encarga de programar sus estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje de forma que sean las más adecuadas según teorías de aprendizaje en las que se fundamenta su programa de curso, así como la visión, misión, objetivos y contenidos que se deben trabajar.

Por tal razón, es muy importante el uso de materiales didácticos que apoyen esa labor docente y que le brinden al estudiante la oportunidad de apropiarse de los contenidos con ayudas extras como los materiales didácticos en cuestión.

En el diseño de materiales didácticos se deben contemplar dos grandes temas: el diseño y los materiales didácticos, ambos necesarios para complementar el proceso de enseñanza- aprendizaje. Se hará referencia a la definición de ambos conceptos y cómo para efectos de esta Unidad se une y complementan.

De acuerdo con Ecured (s.f) el **diseño** se refiere al proceso o labor destinada a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. Asimismo, Costa (s.f) menciona que:

“El diseño se dirige a las personas, a diferentes partes de la sociedad, en un contexto cultural dado. Ellas, las personas, son la razón de ser del diseño en cualquiera de sus variantes. No obstante, entre la gran masa de literatura y el océano de imágenes y estímulos visuales que condicionan nuestros actos, se echa en falta una sociología crítica del Diseño. De la cual deviene el concepto de comunicación visual. El diseño es una actividad proyectual. Todo diseño es fruto de un designio. Está hecho para cubrir funciones, para solucionar problemas y para mejorar la calidad de vida de la gente”.

Por otra parte, el Ecured (s.f) define el material didáctico como aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición y el desarrollo de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

MÓDULO IV

Uniendo las definiciones anteriores se puede afirmar que el diseño de material didáctico va dirigido a estudiantes de diferentes contextos culturales, permitiendo el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades y destrezas para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo un apoyo docente con el fin principal de comunicar lo más importante del saber científico, contribuyendo con el proceso de transposición didáctica. La trasposición didáctica es seleccionar los contenidos del saber científico (la teoría) e idear diferentes materiales didácticos que apoyen la enseñanza de conceptos y que esa comunicación de información sea efectiva y comprensible para los estudiantes.

Algunos ejemplos de materiales didácticos utilizados en la enseñanza secundaria son:



Infografías



Láminas educativas



Presentaciones digitales

Los **recursos audiovisuales** son herramientas que los docentes utilizan para trabajar el desarrollo de ciertos temas, estos recursos contribuyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, son un medio para facilitar la explicación de conceptos, son materiales de apoyo docente.

Gracia-Varcárcel, (2008: 62-63), define de los recursos audiovisuales como:

“Los recursos audiovisuales son aquellos que integran los códigos visuales (imagen fija, imagen en movimiento) y los auditivos (lenguaje oral, música, efectos sonoros). Los materiales de éstas características más empleados en el ámbito educativo son los montajes audiovisuales (conjunto de imágenes fijas proyectadas elaboradas manualmente o captadas mediante una cámara fotográfica, sincronizadas con una banda sonora, narración o música y los vídeos. También podríamos incluir en esta categoría los multimedios que incorporan de forma conjunta audio y vídeo, pero por tratarse de un soporte digital, pueden

MÓDULO IV

ser considerados como material informático...Tampoco podemos olvidarnos del cine, la televisión o los videojuegos como recursos audiovisuales, que si bien generalmente no son diseñados con finalidad instructiva, si pueden ser estímulos para el aprendizaje... También la videoconferencia podría considerarse como un medio de comunicación al que se le puede asignar una finalidad educativa, utilizando fundamentalmente en los procesos de tele enseñanza, favorece los procesos de interacción entre profesor y alumno ”.

Como se observa en la cita anterior, los recursos audiovisuales utilizan diversos elementos como: imágenes, movimiento, sonido, narración, vídeos, música, soportes digitales, aplicaciones, entre otros. Al docente es a quien le corresponde la planeación, la elección de esos elementos y de la teoría que se utilizará para elaborar los materiales didácticos, que le serán de apoyo para el desarrollo de sus clases.

Sevilla (2013:157), menciona que:

“ Los recursos audiovisuales proporcionarán valor agregado a la construcción social del conocimiento si además incluyen una opción participativa que permita a los usuarios exponer, compartir e intercambiar comentarios y/o relatos sobre sus experiencias relacionadas con el uso (científico, educativo, laboral, social) de dichos recursos”.

Lo anterior menciona un aspecto muy importante como lo es la participación de los estudiantes, es decir son de apoyo docente, pero al mismo tiempo buscan que haya una participación del estudiante. Y es que en estos momentos en que la virtualidad es fundamental se hace necesaria que tanto docente como estudiantes sean activos, generando recursos y materiales que sean de ayuda para ambos en el proceso de aprendizaje.

Asimismo, Sevilla (2013:158) menciona lo siguiente:

“Cada persona debería ser capaz de filtrar, contextualizar, ordenar y seleccionar recursos audiovisuales para mejorar el rendimiento académico o laboral, enriquecer las prácticas innovadoras en educación y, fundamentalmente, para desarrollar su educación en forma permanente, a lo largo de toda la vida...Está comprobado el valor motivador y educativo que tienen los recursos audiovisuales para la infancia y la adolescencia. Conocer cómo se producen y

MÓDULO IV

aprender a realizarlos les permite mayor capacidad crítica sobre los mismos y les brinda herramientas para expresarse y comunicar sus experiencias de aprendizaje y de todo tipo. Por ello es importante respaldar a las diversas instituciones que apuestan por formar y motivar a profesores y demás integrantes de la comunidad educativa para que produzcan e intercambien materiales educativos accesibles y de alta calidad, incluyendo los audiovisuales teniendo en cuenta las necesidades locales y la diversidad de los estudiantes”.

La tarea docente es seleccionar y elaborar recursos audiovisuales que contribuyan con el proceso de enseñanza, pero también es importante tener en cuenta el papel crítico del estudiante ante los recursos que se le ofrezcan. Es fundamental en este punto la adecuada búsqueda y gestión de la información necesaria que se utilizará para la elaboración de dichos recursos. El manejo de la teoría en cada disciplina es muy importante, es indispensable que los docentes comprendan la teoría de su área, pero también que sepan cómo enseñarla, que puedan elegir los materiales didácticos y recursos audiovisuales que mejor se adapten a sus cursos o temas específicos y los que contribuyan de la mejor manera al desarrollo de la clase.



ESTRATEGIAS DE MEDIACIÓN

Las estrategias de mediación corresponden a las diversas actividades que la persona docente programa para desarrollar un contenido específico del plan de estudios, apoyado con recursos audiovisuales y material didáctico apropiado según la edad de sus estudiantes. Asimismo, el Ministerio de Educación Pública (2020: 1) menciona que: “la persona docente es responsable de diseñar y redactar las estrategias de mediación del planeamiento didáctico, contextualizarlas y aplicarlas en el aula, como parte de su labor en los procesos de mediación pedagógica”

MÓDULO IV

Según el Ministerio de Educación Pública (2020: 9), las **estrategias de mediación:**

“Consisten en la descripción detallada de las actividades para la mediación pedagógica. Se caracterizan por ser secuenciales, concatenadas, graduales y responden a la metodología establecida en cada programa de estudio. Estas actividades permiten abordar los rasgos del indicador para el desarrollo de la habilidad, enriquecido por los conocimientos propios de cada asignatura, tomando en cuenta los entornos y las condiciones de la comunidad donde se llevan a cabo los procesos educativos (contextualización)”.

La persona docente debe cada día tomar decisiones que son muy valiosas para su ejercicio pedagógico y parte de esas decisiones tienen que ver con contenidos, estrategias de mediación que desarrollar, materiales a utilizar y esas decisiones tienen que ver con la edad de sus estudiantes a cargo, el contexto en que se desenvuelven sus estudiantes, si las lecciones de clase son presenciales o virtuales, esto es lo más indicado para que el trabajo en el aula sea desarrollado lo mejor posible.

Desde el Ministerio de Educación Pública (2015: 25-27) se mencionan ideas importantes para tomar en cuenta en el proceso de mediación pedagógica como:

“La mediación pedagógica propicia para construir conocimientos: La Educación para una Nueva Ciudadanía se basa en teorías educativas que centran su interés en el estudiante y la estudiante y que visualizan al personal docente como facilitador de los procesos requeridos para construir conocimiento. Considera además que ese conocimiento debe tener un significado para el estudiantado y, por lo tanto, incorpora, en el aprendizaje, las situaciones, entornos y condiciones de la comunidad en donde se desarrollan los procesos educativos. Esta mediación pedagógica, acorde con la formación de una nueva ciudadanía, es parte, también, de los procesos de capacitación que se han propuesto.



El fomento de ambientes de aprendizaje diversos y enriquecidos: para abordar una mediación pedagógica que centre su interés en la construcción de conocimientos es preciso establecer nuevos y diversos ambientes de aprendizaje, tanto presenciales como virtuales, que fortalezcan la creatividad, el espíritu de asombro en el estudiantado que faciliten la interacción lúdica, comunitaria y colectiva, y que propicien el desarrollo de las nuevas habilidades requeridas para enfrentar los retos del siglo XXI. En este sentido, la incorporación de tecnologías móviles bien orientadas, con programas diseñados para fortalecer el desarrollo de la nueva educación, así como una amplia gama de ambientes para generar aprendizajes, son elementos fundamentales.

La evaluación formativa y transformadora: la Educación del Siglo XXI requiere una evaluación transformadora, que se base en la auto revisión continua, a fin de que cada persona identifique sus propias lagunas conceptuales, los enlaces faltantes en los procesos por desarrollar, sus propias falencias para consolidar su propio (nuevo) proceso de aprendizaje. Una evaluación transformadora, que se asuma como una forma de identificar la complejidad de los retos y los nuevos elementos que se integran a los nuevos aprendizajes. Por eso, es necesario incorporar la evaluación continua a los diversos procesos educativos como parte de la mediación pedagógica, en donde la evaluación constituye un proceso sistemático de revisión integrado a la construcción de conocimientos, que aprovecha los errores como parte del aprendizaje y que lleva a la comprensión, reconceptualización y reconducción de la apropiación de los aprendizajes. Más que pensar en una nota o en una cifra, la evaluación ha de servir para contribuir a generar y fortalecer el propio aprendizaje”.

TRABAJO COLABORATIVO

Actualmente, con el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información se ha venido trabajando el concepto de trabajo y aprendizaje colaborativo, el mismo busca que el trabajo entre pares tengan un mejor desempeño, que haya interacción entre los miembros del grupo y que puedan juntos obtener un producto.

MÓDULO IV

De acuerdo con Cros (2000), citado en Fuentes (2020:18):

“trabajar colaborativamente implica compartir experiencias y conocimientos y tener una clara meta grupal. Así mismo, plantea que lo que debe ser aprendido sólo se puede lograr si el trabajo del grupo es realizado en colaboración y es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, los procedimientos a emplear y como cómo distribuir el trabajo y las responsabilidades”.

Además, Fuentes (2020:6) menciona que el aprendizaje colaborativo es la estrategia fundamental de los enfoques actuales de desarrollo profesional docente y su esencia es que los docentes estudien, compartan experiencias, analicen e investiguen juntos acerca de sus prácticas pedagógicas en un contexto institucional y social determinado.

En el trabajo colaborativo es muy importante la interacción entre el grupo, todos los participantes son entes activos de la construcción de su conocimiento, todos tiene responsabilidad, llegan juntos a un producto final en el que se comprometen con su propio aprendizaje.

TRABAJO COOPERATIVO

El trabajo cooperativo, según Peña y otros (2010: 187-188):

“es un término que identifica a equipos, en donde los miembros trabajan conjuntamente de forma coordinada para resolver actividades académicas y profundizar en su proceso de aprendizaje. Suárez (2008) destaca que gracias a una organización cooperativa, en equipos de aprendizaje, a través de las múltiples herramientas para aprender en red, se puede identificar fundamentalmente la organización del proceso educativo, como una red de relaciones intersubjetivas con base en una meta compartida de aprendizaje”.

Para Jhonson y Jhonson (1999) citado en Peña y otros (2010: 187-188) el trabajo cooperativo,

“es en el que los objetivos son comunes y cada participante consigue sus objetivos si los demás alcanzan también los suyos. Estos autores explican que el aprendizaje cooperativo consiste en trabajar conjuntamente para concretar, en forma distribuida, una meta; es además, el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los participantes trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás, favoreciendo la integración de una serie de conocimientos,

MÓDULO IV

habilidades, aptitudes y actitudes para el intercambio de ideas, la negociación sobre puntos de vista diferentes, la resolución de conflictos positivamente, entre otros”.

A continuación, se observa un cuadro comparativo entre el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo según Fuentes y otros (2020):

Aprendizaje cooperativo	Aprendizaje colaborativo
División de tareas entre los miembros del grupo o comunidad de aprendizaje. (Trabajo dividido).	Tareas entrelazadas mediante acciones de interactividad e independencia.
El profesor escoge o planea una situación o caso problemático.	El conocimiento construido es dinámico y se inicia a partir de problemas auténticos que motivan y comprometen a los participantes.
El profesor indica tareas y responsabilidades a cada alumno, o cada subgrupo, de la comunidad de aprendizaje.	La estructura de las actividades se desarrolla por iniciativa de los participantes.
Cada alumno, o subgrupo, es responsabilizado de responder por la solución de una porción específica de la situación planteada.	El alumno es más autónomo, aunque interdependientemente y solidario, en las acciones que realiza para alcanzar las metas de aprendizaje.
Cada alumno, o subgrupo, es responsabilizado de responder por su tarea, la pone en conocimiento del resto del grupo.	Interés entre las personas, para conocer, compartir y ampliar la información que cada uno posee.
El logro de la meta común depende del alcance de los objetivos individuales. El éxito conjunto sólo puede lograrse si todos los integrantes de un equipo aprenden los objetivos.	El logro de la meta común depende del aporte colectivo y no necesariamente de los objetivos individuales. Se promueve cuando los miembros de un grupo tienen una meta en común y trabajan en conjunto para alcanzarla.
Parte de una construcción conjunta, donde existe una sucesión de apoyos y andamiajes recíprocos, por parte del docente y de los miembros del grupo con mayor experiencia, que deriva en un razonamiento individual.	Parte de la comunicación, la negociación y la relación entre iguales, donde se propicia la construcción del conocimiento como suma de los esfuerzos, talentos y habilidades.
Se enfoca más en las tareas o actividades que se realizan.	Se enfoca más en el proceso. la actividad es una forma colectiva y sistémica con una compleja estructura mediadora.

Fuente: Peña y otros (2020:192)

APRENDIZAJE AUTÓNOMO

El aprendizaje autónomo señala que cada persona según su responsabilidad, madurez, compromiso e independencia toma decisiones respecto a su aprendizaje. Desde los contenidos que elige para aprender hasta las actividades que desarrolla para obtener el aprendizaje.

Henri Holec, Schmenk (2010: 14) citado en Burbat (2016:40) afirma que la autonomía:

“se caracteriza principalmente por el desarrollo independiente del estudiante de cada una de las fases que constituyen el proceso de aprendizaje, es decir desde la planificación de las actividades, pasando por la realización hasta la autoreflexión y la evaluación de una tarea. Aprender es actuar y la autonomía en este sentido constituye el requisito previo para poder realizar este proceso de aprendizaje. También en este concepto de autonomía la enseñanza en sí pierde protagonismo, ya que el estudiante autónomo es capaz de organizar sólo y por su cuenta todos los pasos necesarios del aprendizaje. Representa una concepción exigente desde un punto de vista pedagógico-didáctico, y requiere el asesoramiento y la tutorización junto con un abanico de materiales variados y completos que permita a los estudiantes seleccionar lo que consideren oportuno y adecuado en función de sus necesidades. En definitiva, haciendo referencia a Kleppin (2003), Schmenk (2010: 15) constata que este concepto de autonomía requiere del alumnado una especie de formación preliminar de aprendizaje”.

Como se observa, es necesaria la reflexión por parte del estudiante y un grado de madurez para el mismo tome esas decisiones y como lo menciona la cita anterior es muy importante esa preparación de los estudiantes por parte del docente para saber qué contenidos y que herramientas elegir.

Este concepto de Aprendizaje Autónomo se ha empezado a trabajar más desde la utilización masiva de las Tecnologías de la Información y Comunicación, pues la Web 2.0 permite una participación y reacción mayor de los usuarios, además de la disponibilidad de diversas herramientas que contribuyen con ese aprendizaje.

La labor docente en este momento debe contribuir en la formación de los estudiantes y guiar las decisiones que tomen en cuanto a aplicaciones, materiales didácticos, recursos audiovisuales que utilicen para su aprendizaje, que sean aquellas que sean funcionales, completas y que contribuyan de la mejor forma en el proceso de aprendizaje.

MÓDULO IV

Los conceptos de aprendizaje abordados: colaborativo, cooperativo y autónomo son conceptos que son muy utilizados cuando se trabaja con las tecnologías de la información y la comunicación ya que permiten establecer una dinámica entre docente y estudiantes, donde debe haber mucha comunicación, mucho aprendizaje, creatividad, iniciativa para descubrir herramientas, disposición para la exploración y el trabajo en grupo, a pesar de la distancia, desarrollando tanto en el docente como en el estudiantes muchas otras cualidades como independencia, autonomía, criticidad, toma de decisiones, seguridad personal, adecuadas estrategias de comunicación, entre otras.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ENRIQUECIDOS CON TECNOLOGÍAS DIGITALES.

La evaluación de los aprendizajes es un tema muy presente en todo proceso educativo, la educación al ir introduciendo las tecnologías digitales en el proceso va encontrando otras herramientas que permiten evaluar utilizando la tecnología, lo cual ha generado hasta un cambio en la concepción de lo que se debe evaluar, la evaluación sumativa se utiliza en ciertas ocasiones y para temas muy puntuales y específicos, por otro lado se encuentra la evaluación formativa, donde se observa el proceso y no solo el resultado.

Existen diversas herramientas digitales que contribuyen en ambos tipos de evaluación, Jurado y otros (2020) mencionan las siguientes, para realizar murales digitales, los cuales “son idóneos para realizar lluvias de ideas iniciales. De esta manera, puedes lanzar una pregunta inicial para que los alumnos expongan sus conocimientos del tema a tratar”:

- **Padlet:** Es un mural digital que, gracias a su configuración, puedes definir si tiene un acceso abierto o mediante contraseña para que el alumnado pueda acceder sin necesidad de registro. En cada post, el alumnado puede, además de escribir, subir imágenes, vídeos, audios, añadir enlaces,..., con lo que el mural se convierte en un recurso enriquecido multiformato.
- **Lino it:** Es un mural colaborativo en el que podemos insertar notas escritas, imágenes, vídeos, enlaces, así como ponerles una fecha para que quede registrada en el calendario del mural.
- **Jamboard:** Es una de las múltiples herramientas digitales que forman parte de la G Suite. Es una pizarra digital que cuenta con las posibilidades de colaboración de las herramientas Google. Como tal, se pueden definir permisos de visualización o

MÓDULO IV

de edición, además de poder añadir notas de color, escribir a mano alzada o añadir imágenes.

Por otra parte, AulaPlaneta (2016) menciona las siguientes herramientas digitales, que se pueden utilizar para la evaluación sumativa, entre ellas:

1. **Socrative:** Herramienta ideal para crear juegos de preguntas tipo Trivial y poner a prueba los conocimientos de los alumnos de modo divertido. El docente puede ver los resultados en tiempo real y consultar y analizar la información a posteriori de manera sencilla, ya que esta queda registrada. Además, también puede utilizar quizzes ya creados y compartidos por otros docentes en la comunidad Socrative. Para hacer un seguimiento de los estudiantes, el profesor debe darse de alta junto con todos sus alumnos en la herramienta. Esta es gratuita y compatible con iOS y Android.
2. **Kahoot:** Versátil herramienta para enfocar el aprendizaje y la evaluación de tus alumnos desde una perspectiva motivadora y divertida. Con Kahoot puedes crear juegos didácticos de distintos tipos (preguntas, debates o encuestas) y añadirles videos, imágenes y gráficos para fomentar un aprendizaje más completo y que comprenda distintos lenguajes. También usar los ya creados, o compartir los tuyos con otros docentes. Los alumnos pueden jugar solos o en equipo, y desde distintos dispositivos (ordenadores, tabletas, smartphones), lo que agiliza y facilita la participación.
3. **ProProfs:** Aplicación online para ejercitar los conocimientos en clase y evaluar de forma divertida a tus alumnos a través de juegos de preguntas y test. El docente puede crearlos fácilmente con las plantillas del programa e incluir en los test elementos gráficos y audiovisuales. La aplicación evalúa al instante los resultados de los alumnos y, en la versión de pago, los analiza. La herramienta también permite crear flashcards y cursos completos.
4. **EDpuzzle:** A través de esta herramienta se pueden editar y modificar videos propios o de la Red para generar de forma sencilla video cuestionarios o incluso video lecciones con los que evaluar el nivel de comprensión de tus alumnos de un determinado tema. A través de la aplicación puedes comprobar si los alumnos están viendo el video, cuántas veces y qué respuestas están dando.
5. **ClassMarker:** Similar a ProProfs, esta aplicación permite crear exámenes y test online, evaluarlos al momento e incluso generar certificados. Además, aunque en

MÓDULO IV

su versión gratuita no da la posibilidad de incluir fotos en los test, sí que archiva los resultados de 100 test al mes. Consulta todas las opciones que ofrece en su video promocional.

6. **Cerebriti:** Esta divertida aplicación te permite convertir el aprendizaje de cualquier tema en un juego interactivo. Tan solo tienes que rellenar un formulario y en menos de dos minutos puedes tener listo un quizz para evaluar en línea a los alumnos. Su funcionamiento es tan sencillo que también puedes animar a tus alumnos a desarrollar sus propios juegos para evaluarse con la actividad o evaluar a sus compañeros. El programa, además, ofrece resultados en tiempo real, con lo que puedes observar de manera gráfica la evolución de los alumnos y detectar quién necesita reforzar su aprendizaje, y adaptar los juegos como convenga.

7. **Naiku:** Frente a otras herramientas de evaluación que solo permiten plantear pruebas tipo test, con esta potente aplicación el docente puede generar pruebas de respuesta abierta que el propio programa evalúa en tiempo real. La aplicación procesa los resultados y los presenta acompañados de gráficos estadísticos, que muestran el nivel de desempeño de cada alumno y de la clase y su comprensión de las preguntas y el tema.

8. **Google Forms:** Más sencilla, pero muy práctica, esta aplicación de Google facilita la creación de formularios y test de distintos tipos. Estos pueden publicarse en la red o enviarse por correo. Conforme los estudiantes van contestándolos, los resultados se archivan automáticamente en un Excel, donde el docente puede procesarlos. Además, el propio programa ofrece un análisis de los resultados a través de gráficos estadísticos.

9. **For all Rubrics:** Completa aplicación online para generar rúbricas e insignias digitales de manera sencilla y atractiva, y registrar las evaluaciones de cada alumno. A partir de los datos valorativos introducidos, el programa ofrece al docente una visión general del desempeño de la clase. Con un simple clic, puede compartir las rúbricas y resultados con los alumnos y con sus familias.

10. **RubiStar:** Aplicación para crear rúbricas y consultar las de otros usuarios. Guía al docente durante todo el proceso de creación y sugiere distintos indicadores en función del tema o el tipo de actividad que se va a evaluar.

HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES PARA EL DISEÑO Y ELABORACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS

El trabajo de los docentes y los estudiantes ha ido cambiando según las nuevas formas en que se vive y las nuevas herramientas disponibles para la acción educativa. La tecnología ha ido tomando cierto lugar en el desarrollo educativo y se hace necesaria la actualización docente para llegar al tipo de estudiantes que tienen a cargo. Estudiantes, que tienen disponibles muchas herramientas tecnológicas y que están inmersos en esta nueva forma de aprendizaje. Es por esa razón que en este momento el uso de herramientas y recursos didácticos digitales son necesarios para el diseño y la elaboración de materiales didácticos, que respondan a ésta necesidad actual.

La persona docente con su criterio pedagógico elige los contenidos a trabajar según los planes de estudio de su materia y a partir de ahí decide que materiales didácticos utilizará para el desarrollo de su clase, a su vez decide qué tipo de herramientas y recursos utilizar, según el contexto educativo en el que se encuentre, la disciplina en estudio, la edad y el nivel de los estudiantes.

A continuación, encontrará diferentes ideas de herramientas que pueden ser utilizadas como recursos digitales útiles para diseñar y elaborar materiales didácticos, asimismo los mismos estudiantes pueden utilizarlos para elaborar sus propios materiales para comprender ciertos conceptos.

I. PRESENTACIONES INTERACTIVAS:

Las presentaciones digitales sirven para que los docentes puedan organizar de la mejor manera los contenidos e incluir en ellas información que considera importante de recordar mientras expone un tema frente a sus alumnos. Cuando las presentaciones son interactivas permiten que los estudiantes tengan mayor participación, eligiendo qué camino seguir.

Para esto, es necesario organizar de la mejor manera la cantidad de información que se va a incluir en la presentación, tener en cuenta la elección de color, de tipografía, la composición (orden de los elementos: texto, imágenes), como se estudió en el Módulo I.

MÓDULO IV

Entre las herramientas que se pueden encontrar para elaborar presentaciones interactivas se encuentran:

Herramienta	Se pueden agregar imágenes propias o de la web	Con ella se pueden crear también: infografías, vídeos y otros materiales visuales	Son herramientas colaborativas	Se pueden agregar vídeos de YouTube, presentaciones de Prezi, PowerPoint o PDF.	Se pueden hacer animaciones
Prezi https://prezi.com/product/	X				X
Genially https://www.genially.es	X	X			
Canva https://www.canva.com/	X	X			
Emaze https://www.emaze.com/es/	X		X		
Google Slides	X		X		
Visme https://www.visme.co/	X	X			X
Slide Dog https://slidedog.com/				X	
Powtoon https://www.powtoon.com/	X				X
Power Point	X				

Fuente: Elaborado por Dunia Fernández Rojas, 2020.

Es importante que las puedan explorar y analizar para ver cuál de ellas se adaptan más a sus necesidades como docentes y a la de la disciplina que imparten, en cuales se puede usar imágenes, vídeos, textos y cuáles pueden ser utilizadas de forma colaborativa.

MÓDULO IV

Además recordar, que existen muchas otras herramientas que son muy útiles y que las mencionadas son sólo ejemplos de las que se pueden usar, cada persona elegirá aquella o aquellas que les sean más funcionales según las características que cada uno según su especialidad busca.

II. VÍDEOS Y PODCASTS.

Los vídeos educativos son otra herramienta que puede ser utilizada para explicar un tema o para ampliar en uno que se está estudiando, son aquellos que cumplen con ciertos objetivos de aprendizaje, los mismos se pueden elegir o crear según la necesidad del docente.

Es importante tomar en cuenta ciertos aspectos a la hora de elegir o de crear un vídeo educativo:

- Si es posible no superar los 5 minutos, esto para mantener la atención de los estudiantes. Es diferente un vídeo a una película o a un documental.
- El contenido debe ser claro, ya que sea que explique un tema, que lo ilustre o que aclare conceptos.
- Limpio en ruido e imágenes, es decir que no tenga imágenes, texto o sonido innecesario que más bien distraiga al espectador (recuerden los principios de diseño estudiados a principios del curso).
- Que cuente con buen audio y buena edición, que se logre entender todo los contenidos, de forma clara. La edición es importante ya que permite sacar partes que de pronto no sean tan relevantes según el tema y que pueden causar distracción en vez de ser de ayuda.

Entre algunas herramientas on line gratuitos para realizar vídeos se encuentran:

Powtoon: <https://www.powtoon.com/>

Windows Movie Maker

Animoto: <https://animoto.com/>

Animaker: <https://www.animaker.es/>

Shotcut: es una herramienta de código abierto para la edición de vídeos, de la propia autoría que se grabarán.

MÓDULO IV

Streamlabs OBS: este software se utiliza para hacer streaming, además sirve para grabar vídeos capturando la pantalla, permitiendo grabar presentaciones y sus respectivas explicaciones.

Los podcast son grabaciones que se encuentran en línea, las mismas son grabadas en vivo, pero pueden quedar en repositorios para luego ser escuchados, los mismos tratan sobre temas específicos con expertos en el tema a exponer. Son similares a un programa de radio con entrevistas. Este es otro recurso que puede ser utilizado para tratar algún contenido importante de la disciplina que se imparte, son una forma de descansar de la parte visual y estimular la auditiva.

Algunas herramientas para elaborar podcast son:

Easy podcast: <http://www.easypodcast.com/>

Sound cloud: <https://soundcloud.com/>

Audacity: <https://www.audacityteam.org/>

III. PLATAFORMAS PARA LA CREACIÓN Y EL DISEÑO DE MATERIALES GRÁFICOS DIGITALES Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

Para la creación de diversos materiales como posters digitales, infografías, certificados, historietas, folletos, mapas mentales, entre otros.

Estas herramientas poseen elementos de diseño gráfico que permiten la elaboración de diversos materiales didácticos, entre las plataformas que se pueden utilizar están:

Canva <https://www.canva.com/>

Genially <https://www.genial.ly/es>

Piktochart <https://piktochart.com/>

Entre otras herramientas que se pueden utilizar para generar mapas mentales, realizar presentaciones o crear cuestionarios, están:

GoConqr: <https://www.goconqr.com/es>

Mainmeister: <https://www.mindmeister.com/es>

Todas las herramientas anteriores han sido utilizadas desde el inicio del curso para elaborar diferentes materiales.

MÓDULO IV

IV. SITIOS WEB Y BLOGS EDUCATIVOS.

Los sitios web y los blog como materiales educativos contribuyen en la creación de contenido para la educación, el mismo contribuye con el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, la comprensión y la expresión escrita, así como la capacidad crítica y de reflexión.

Son espacios que pueden ser creados como repositorios de diversos materiales, tanto texto, como vídeos, imágenes, animaciones sobre una disciplina específica. Pero también pueden ser creados para contribuir con el desarrollo de una materia en específico, en el cual se crea contenido nuevo, se comparten experiencias con otros colegas o con los estudiantes. Para ello hay un uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en el cual se puede desarrollar un trabajo colaborativo a través del intercambio de información, además puede ser un elemento más atractivo para trabajar ciertos contenidos por las muchas oportunidades de materiales que se pueden ofrecer.

Entre las herramientas que se proponen para explorar, la confección de un sitio web o blog educativo que son de fácil acceso y de uso amigable están:

Google Sites: <https://sites.google.com/new>

Wix: <https://es.wix.com/>



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AulaPlaneta (2016) Diez herramientas 2.0 para evaluar a tus alumnos. Recuperado de: <https://www.aulaplaneta.com/2016/06/27/recursos-tic/diez-herramientas-2-0-para-evaluar-tus-alumnos/> . Fecha de última consulta: 19 de setiembre 2020.

Burbat, Ruth (2016) El aprendizaje autónomo y las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera: ¿Progreso o retroceso? Universidad de Granada. Porta Linguarum 26, junio 2016 pp. 37-51. Recuperado de: https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/53922/ART3_Ruth%20Burbat.pdf?sequence=1&isAllowed=y . Fecha de última consulta: 19 de setiembre 2020.

Costa, Joan (s.f.) Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. EXPERTIA. Volumen 2. Número 4., pág. 89-107.

Definición de material didáctico. Recuperado de: https://www.ecured.cu/Material_did%C3%A1ctico . Fecha de última consulta: 18 de setiembre 2020.

Definición de diseño. Recuperado de: <https://www.ecured.cu/Dise%C3%B1o> . Fecha de última consulta: 18 de setiembre 2020.

Fuentes Turrieta, Constanza (2020) Aprendizaje colaborativo en las aulas. Tesis para optar al título de Magíster en Educación con mención en Innovación Pedagógica. Santiago de Chile. Universidad Académica Humanismo Cristiano. Recuperado de <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/5353/TMED%20122.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Fecha de última consulta 18 de setiembre 2020.

García-Varcárcel, Ana y Muñoz- Repiso (2008). Investigación y Tecnologías de la Información y Comunicación al servicio de la Innovación Educativa. Medios y recursos audiovisuales para la innovación educativa. Ediciones Universidad Salamanca. Aquilafuente, España.

Jurado, Ángela y otros (2020) Herramientas digitales para evaluar de manera on lin. Anoialearning. Recuperado de <https://aonialearning.com/herramientas/herramientas-digitales-evaluar-online/> . Fecha de última consulta: 19 de setiembre 2020

MÓDULO IV

Ministerio de Educación Pública, Costa Rica (2015) Fundamentación pedagógica de la transformación curricular. Viceministro Académico. Costa Rica. Disponible en <https://cajadeherramientas.mep.go.cr/app/> . Fecha de última consulta 17 de setiembre 2020.

Ministerio de Educación Pública, Costa Rica (2020) Lineamientos para la elaboración del planeamiento didáctico, en el marco de la mediación pedagógica, para el desarrollo de los aprendizajes esperados y las habilidades. . Disponible en <https://cajadeherramientas.mep.go.cr/app/> . Fecha de última consulta 17 de setiembre 2020.

Peña, Katusca, & Pérez, María, & Rondón, Elsiré (2010). Redes sociales en Internet: reflexiones sobre sus posibilidades para el aprendizaje cooperativo y colaborativo. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, (16) ,173-205. ISSN: 1316-9505. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=652/65219151010> . Fecha de última consulta 18 de Septiembre de 2020.

Sevilla, Beatriz Susana. (2013) Recursos audiovisuales y educación. Cuaderno de Educación Multimedia. Vol 24. ISSN: 1575-9733. Recuperado de: Recursos audiovisuales y educación. Fecha de última consulta: 18 de setiembre 2020

Conclusiones

Al finalizar el proceso de Aprendizaje de la Maestría y el Diseño del Proyecto Final, se puede llegar a las siguientes conclusiones:

- La tecnología y su aplicación en la educación es una herramienta muy valiosa y vigente para el trabajo docente, es a través de ella que se pueden llegar a diversas poblaciones, explorar otras formas de enseñar y además permiten que tanto docentes como estudiantes puedan innovar al experimentar y utilizar aplicaciones que contribuyen con el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son para los docentes espacios de innovación, de desarrollo de la creatividad, de comunicación, donde se debe profundizar en la forma en que aborda un tema, revisar su adecuada explicación, buscar que quede claro a sus estudiantes. En el mismo hay una búsqueda de herramientas digitales que sean de apoyo y ayuda para dar a entender una teoría específica a un grupo de estudiantes.
- Los docentes de Entornos Virtuales de Aprendizaje tienen la tarea constante de actualizarse, de evaluar sus clases y de revisar las herramientas digitales que utilizan, con el fin de siempre mejorar y ofrecer una educación virtual de calidad, respetando el ritmo y tiempo de sus alumnos.
- Los EVA, ofrecen a los estudiantes organizarse según su tiempo, su ritmo y sus labores, permitiendo que sea el mismo estudiante quien lleve su proceso, es él mismo quien se compromete a leer los documentos del curso, a utilizar herramientas para su propio aprendizaje, es decir es el estudiante quien se hace cargo de lo que necesita estudiar, practicar o incluso repasar. Los materiales, las clases están ahí a la mano para ser utilizadas las veces que el estudiante lo desee o lo necesite, además le permite profundizar en temas que más le llaman la atención.
- En el desarrollo de los EVA es necesario que el docente sea claro, preciso y que la comunicación con sus estudiantes siempre sea amable, puntual y concreta, esto para una mejor comprensión de las consignas, donde el estudiante sepa

claramente qué se espera de su desempeño dentro del Entorno Virtual de Aprendizaje.

- La creación de cursos en EVA, son las formas actuales de llegar a diversas poblaciones, son en este momento de la historia necesarios dentro de los diversos procesos y ofertas educativas, hay muchas personas que les es imposible la presencialidad y buscan estas modalidades educativas que se adaptan mejor a su estilo de vida, su forma de aprendizaje o a sus necesidades concretas, por lo cual se vuelven en modalidades de alta demanda por las personas de diversas edades.
- El curso propuesto como proyecto final, ofrece a los docentes en ejercicio herramientas digitales para ser utilizadas en el desarrollo de sus lecciones. Busca que los docentes puedan actualizarse y logren aprender cómo mejorar su práctica docente utilizando materiales didácticos que sean de ayuda, que sean atractivos para sus estudiantes y que logren desarrollar clase más dinámicas y creativas.
- La actualización docente siempre es importante y necesaria, este curso ofrece esa actualización y preparación docente en el cuál exploran herramientas digitales útiles y actuales para que su ejercicio docente pueda responder a las necesidades actuales de los estudiantes.
- El curso permite una exploración de herramientas digitales que cada docente según su disciplina elegirá las que más les sean útiles y pondrá en práctica tanto como propuesta de material didáctico como apoyo docente, pero también como propuesta de estrategia de mediación para que sus estudiantes desarrollen.