Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D.
Licenciaturas en Educación Preprimaria y Primaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe

Sede: Jalapa, Jalapa

Estudiante: Ericka Concepción Ortiz Recinos

Curso:

Elaboración de Entornos Virtuales de Aprendizaje

Facilitador: Lic. Mario Diomedes Martínez Barrientos

INSTRUCTIVO #2
Fecha: 16 de marzo 2024

Temas
a) Rol y funciones del maestro
b) Rol del alumno
c) Competencias de la educación digital

Competencia:
✓ Valora la gestión educativa, incorporando en el quehacer del maestro los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Indicador/es de logro:
✓ Aplica los entornos de aprendizaje con un enfoque constructivista para el fortalecimiento de los contenidos planificados.

Introducción:

El curso de Elaboración de Entornos Virtuales de Aprendizaje se desarrolla en 8 sesiones presenciales, cada una de cuatro horas semanales. Los contenidos incluidos en el programa generan un aprendizaje significativo, a partir de las actividades de aplicación que permiten cambios de actitud propositiva de manera individual y colectiva, garantizando prácticas educativas que responden al contexto actual del aprendizaje de los alumnos.

Como facilitador del aprendizaje el docente es el encargado de:

LIVEWORKSHEETS

• Seleccionar y organizar los contenidos que se enseñarán a través del entorno.
• Enunciar objetivos de aprendizaje en relación con ellos.
• Definir las actividades virtuales que se propondrán a los alumnos.
• Elegir la o las herramientas del entorno virtual que se utilizarán.
• Seleccionar y/o crear los materiales digitales que se emplearán como recursos didácticos.
• Fijar tiempos de trabajo y establecer estrategias e instrumentos de evaluación.

El alumno en un ambiente virtual debe ser consciente que necesitará desarrollar algunas capacidades que le permitan aprovechar el aprendizaje. Por tanto, según Rivera (2004), el alumno debe cumplir con las siguientes competencias:

• Capacidad para aprender de manera independiente (aprendizaje autónomo): el alumno debe ser capaz de estudiar los contenidos en solitario.

• Capacidad de autorregular su estudio (aprendizaje autorregulado): el alumno deberá organizarse de acuerdo con su tiempo y limitaciones de estudio, con el propósito de seguir el plan de trabajo que se haya propuesto y acorde con la programación prevista por el sistema educativo.

• Capacidad de aprender en grupo (aprendizaje colaborativo): el alumno debe ser capaz de comunicarse tanto con el profesor como con el resto de los alumnos.

Actividades de desarrollo

Actividad de aprendizaje grupal

Actividad Grupal

Técnica: Mapa cognitivo de aspectos comunes

Descripción: El mapa cognitivo es un tipo de representación mental que sirve para adquirir, codificar, almacenar, recordar y decodificar información, en su entorno espacial, cotidiano o metafórico.

Tema: Funciones del profesor, funciones del alumno y funciones similares.

Estrategia

a) Se solicita a los estudiantes de manera anticipada que puedan leer las siguientes páginas, del 23 al 34.
b) Cada grupo elabora un mapa cognitivo de manera creativa de aspectos comunes, de forma digital o física. La idea es separar las funciones del profesor y las del alumno de acuerdo con el rol que les corresponden en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Entornos Virtuales de Aprendizaje, además de resaltar funciones compartidas entre ambas funciones o roles.

Fuente:
https://0701.static.prezi.com/preview/v2/26pkxmgmyizemfupf3l23lscr36jc3sachvcdoaizecfr3dnitcq_3_0.png

LIVEWORKSHEETS

c) El mapa puede diseñarlo en Canva u otra aplicación, una vez diseñado comparta la imagen a sus compañeros y docente por cualquier medio electrónico disponible, puede utilizar WhatsApp, Facebook, correo electrónico, blog, etc. (en caso excepcional se podrá realizar el mapa cognitivo de manera física)

d) Al finalizar la técnica, se estará compartiendo experiencias y aportes en plenaria, del trabajo realizado.

Módulo Elaboración de Entornos Virtuales de Aprendizaje, licenciatura PADEP/D, primera parte.

Actividad de aprendizaje individual

Tema: Competencias de la Educación digital

Técnica: Plenaria

Descripción: Una plenaria consiste en la reunión grupal posterior a un trabajo individual o de equipos, en donde se exponen puntos de vista y conclusiones acerca del trabajo realizado, con el fin de retroalimentar el aprendizaje.

Estrategia:

1. Se propone a los profesores-estudiantes que elaboren una infografía y se proporciona el siguiente enlace como sugerencia para su consulta y elaborar su infografía. https://www.canva.com/es_mx/plantillas/EAFIyuCfCno-infografia-algunas-cosas-que-puedes-hacer-en-tu-tiempo-libre-divertido-ilustrado-sticker-azul/
2. El facilitador orienta a los profesores estudiantes a elaborar la infografía con los elementos que la conforman.
3. Se premiará de manera simbólica a los que presentan primero su trabajo.
5. Se seleccionan de tres a cinco infografías para socializarlos en plenaria y presentar el contenido.

Fuente:
https://my.visme.co/templates/VXRGc05yZisyNlFyOFB1OFB5TUJZUT09OjpUcTM2dWZhSVJLa3BycGw4eHZ1ZkZ3PT0=/createProject#/infographics/allInfographic

LIVEWORKSHEETS

Actividad de cierre

Actividad: Post-it de Palabras

Es una actividad de evaluación donde el docente estudiante expresa lo que aprendió durante la sesión.

Estrategia:

- ✓ El facilitador crea un enlace utilizando la plataforma Ideaboardz.
- ✓ Comparte al grupo de docentes estudiantes, quienes ingresan y escriben una lección aprendida de la temática abordada en la sesión, https://ideaboardz.com/
- ✓ Agregan su nombre al final de la redacción.

LIVEWORKSHEETS

Instrumento de Evaluación

Instrumento: Escala de rango

Competencia:

Valora la gestión educativa, incorporando en el quehacer del maestro los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Instrumento de evaluación
Escala de rango

No.	Criterios a evaluar	Excelente = 2	Bueno= 1	Regular = 0.5	Total
1	Presentar las evidencias correspondientes a los trabajos realizados en la sesión dos.				
2	Emite juicio de valor sobre el contenido del video analizado y presenta un aporte personal sobre el contenido en la herramienta Jambord.				
3	Presenta enlace del portafolio digital y se evidencia avances en su contenido.				
4	Actividad grupal (Trabajó el mapa mental, respetando las ideas de los demás y aportando sus ideas)				
5.	El profesor estudiante elaboró la infografía con todos los elementos que debe contener en su estructura. Adjunta el enlace para su revisión.				
	Peso				/5

LIVEWORKSHEETS

Referencias bibliográficas

- ✓ DEDEV/USAC (s.f.) Diplomado en Docencia Digital. Módulo: Aprender a enseñar en la virtualidad. Guatemala
- ✓ USAC, EFPEM, PADEP/D. (s.f.) *Curso: Entornos Educativos Comunitarios EVA. (primera parte)* Nivel/Licenciatura)

- ✓ MINEDUC.DIGECUR. (2022) Herramientas de Evaluación de los Aprendizajes. Nivel Preprimaria, Primaria y media. Cuarta edición.

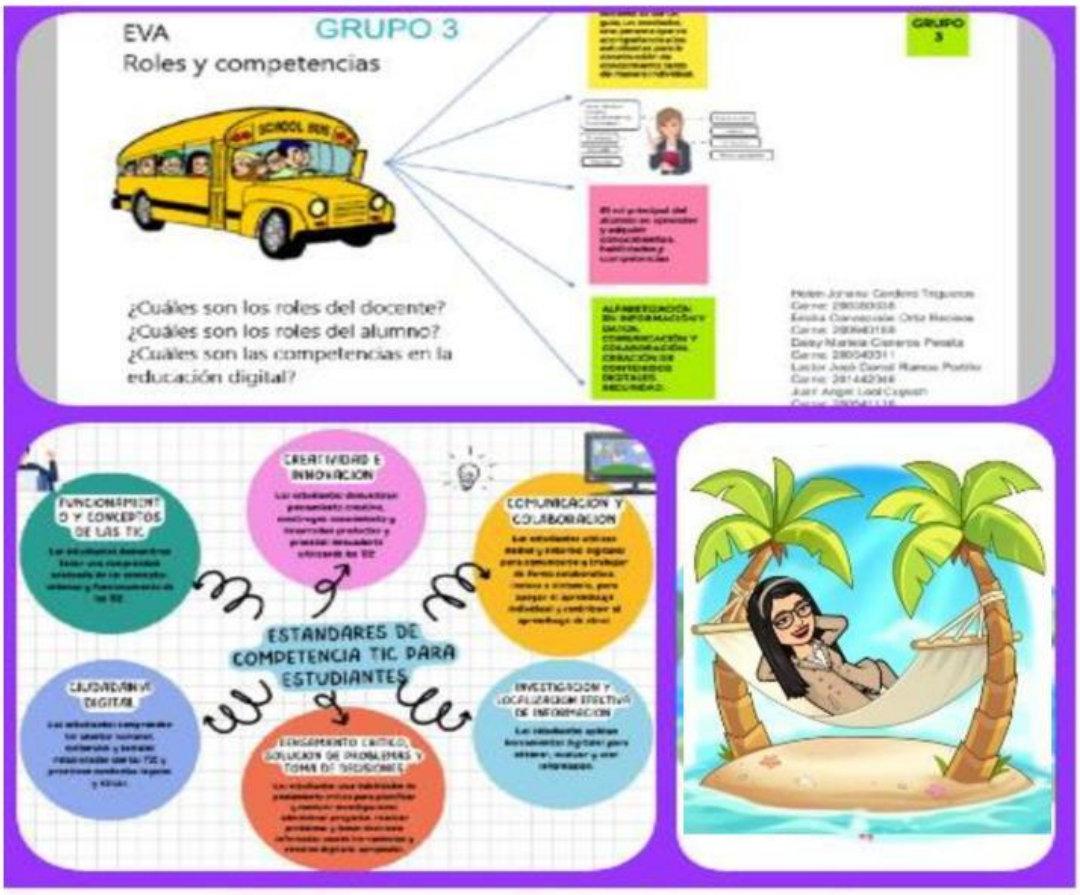
- ✓ MINEDUC.DIGECUR. (2022) Herramientas de Evaluación de los Aprendizajes. Nivel Preprimaria, Primaria y media. Cuarta edición.

- ✓ Pimienta Prieto, J.H. (2008) Constructivismo. Estrategias para aprender a aprender. Tercera Edición. México.

- ✓ Pimienta Prieto, J.H. (2008) Evaluación de los aprendizajes. Un enfoque basado en competencias. Tercera Edición. México.

- ✓ USAC, EFPEM, PADEP/D. (s.f.) *Curso: Entornos Educativos Comunitarios EVA. (primera parte)* Nivel/Licenciatura)

LIVEWORKSHEETS



LIVEWORKSHEETS