



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
Curso: Elaboración de Entornos Virtuales de Aprendizaje
Temporalidad: 09/03 al 04/05 del 2024

Nombre del Profesor-estudiante: Nazario Mejia Pancacoj

Nombre de la Sede: Chimaltenango Sección: "A"

Instructivo No. 1

SESIÓN 1



Contenido:

- a) Educación virtual
- b) Entornos virtuales de aprendizaje
- c) Modalidades de educación virtual
- d) ¿Qué es un MOOC?

Competencia.

Valora la gestión educativa, incorporando en el quehacer del maestro los entornos virtuales de aprendizaje.

Indicador de logro.

Aplica los entornos de aprendizaje con un enfoque constructivista para el fortalecimiento de los contenidos planificados.

Introducción.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) favorecen la innovación en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en sus diferentes modalidades, es decir desde lo presencial, virtual e híbrido. Un entorno virtual de aprendizaje (EVA), es una posibilidad emergente que busca implementar modelos constructivistas de carácter sociocultural que favorezcan el trabajo colaborativo y potencien la construcción de nuevos conocimientos así

como la construcción de comunidades de aprendizaje, generar espacios para reflexionar,



considerar la accesibilidad de lugar y tiempo, la capacidad de usabilidad y adaptabilidad, acceso a nuevos contenidos, accesibilidad de materiales y recursos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El curso de elaboración de EVA orienta la importancia de analizar la planificación desde una estructura tecno-pedagógica orientado al uso de nuevas competencias, nuevas metodologías, variedad de técnicas y estrategias para abordar el acto educativo, tomando como referencia las distintas formas en que aprenden los estudiantes y por ende profesores y estudiantes deberán asumir una postura autocrítica y crítica frente a la realidad social.

Actividades de desarrollo

Conocimientos nuevos.

Técnica. Exposición didáctica

Descripción. Según profesionales de la Unidad Educativa Asunción. (1999). Proyecto educativo experimental, expone lo siguiente:

La exposición didáctica, denominada también lección explicativa es una técnica por la cual el maestro define, analiza y explica un tema nuevo valiéndose para ello de todos los recursos a su alcance a más de un lenguaje claro, concreto y preciso. Para que la exposición cumpla con su propósito dentro de la acción docente es preciso que se cumpla con ciertas condiciones tanto a nivel de maestro como parte del alumno. (p. 6)

Estrategia.

- a) Se presenta a través de la herramienta PADLET cinco aportes sobre experiencias sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la educación.
- b) Se analizará el impacto y las oportunidades de EVA sobre la educación. c) Se expone el tema y se comenta con los facilitadores para concluir con cinco participaciones como máximo.
- d) Se solicitará que escriban en el PADLET un aporte diferente a los comentados en clase y enriquecer la herramienta didáctica.
- e) Se presenta el contenido a través del siguiente enlace y/o código QR
- f) Enlace de PADLET <https://padlet.com/miriamluis1973/diez-experiencias-sobre-los-entornos-virtuales-en-educaci-n--bwu8ogvnuawup54r>



Colocar tres fotografías de la actividad.

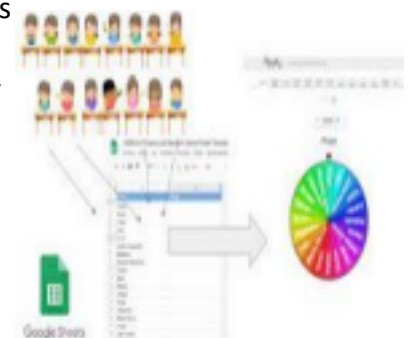
Foto 1	Foto 2	Foto 3
 <p>Experiencias en los Entornos Virtuales de Aprendizaje -A- Explorando las diversas dimensiones y contribuciones</p> <p>Educación Virtual Puede concebirse como el proceso de transmisión y adquisición de conocimientos a través de medios electrónicos que permitan la exploración de nuevos contextos mediante la red. Comprende los desafíos que impone la cultura actual, la información y el conocimiento.</p> <p>Modalidades de la Educación Virtual e-learning, aprendizaje electrónico: Permite estar conectados y eliminar barreras espacio-tiempo. b-learning, semipresencial o mixto: Hace uso de recursos tecnológicos tanto presenciales como virtuales. m-learning: Aprendizaje basado en</p>	 <p>Herramientas de Aprendizaje Innovadoras 36 Las herramientas digitales disponibles en los entornos virtuales, como simulaciones y juegos educativos, permiten una comprensión más profunda de los contenidos de manera divertida y efectiva.</p> <p>Retroalimentación Instantánea La posibilidad de recibir retroalimentación instantánea a través de quiz y exámenes en línea favorece un aprendizaje más eficiente y una adaptación más rápida a las necesidades de los estudiantes.</p> <p>Educación Inclusiva Armando Loeb. Mi experiencia con la tecnología es muy buena, me gusta aprender y aplicar lo aprendido con los niños. En la personal</p>	 <p>comunicación, mejorar la salud y aumentar la eficiencia en el trabajo. En lo personal a sido innovador y práctico para las tareas de la universidad y como herramienta de trabajo.</p> <p>un curso de computación a sus hijos, hay un maestro específico dando el curso de computación. Para que los niños se familiaricen con la tecnología.</p> <p>La tecnología es un desafío para mí, hay muchas cosas que se me complican aun sigo aprendiendo. Rosidalia</p> <p>Nazario Mejía La tecnología ha venido a evolucionar la forma de aprender en el ámbito educativo ya que es una herramienta que no se puede ignorar en la actualidad.</p>

Actividad grupal

Técnica. Discusión dirigida

Descripción. Didácticamente la discusión dirigida consiste en hacer que los alumnos examinen asuntos o problemas con libertad y que expongan sus ideas o puntos de vista que permita discutir sin prejuicios, con honestidad, franqueza, claridad y corrección bajo el arbitraje y dirección del maestro. Es necesario que para discutir un tema se considere su estudio, partiendo de igual manera de los conocimientos o experiencias que tiene el estudiante. Esta técnica tiene el propósito de despertar el interés de

los alumnos por los conocimientos que son razonados, analizados y enriquecidos con el aporte general.



Estrategia:

- Se conformarán grupos de trabajo a través de la herramienta didáctica tecnológica denominada Flippity.
- El facilitador debe crear la conformación de grupos a través de alguna herramienta digital. A continuación, se presenta un ejemplo.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fgfDK5gp_1dJmS46wnCrZI-D8CE5wChwqWPCgpiwo/edit?usp=sharing



- c) Se deberá consultar la guía metodológica del curso de Entornos Virtuales de Aprendizaje, primera parte.
- d) Puede hacer uso del libro herramientas de evaluación del MINEDUC a través del siguiente enlace: https://www.mineduc.gob.gt/digecur/documents/apoyo docente/Libro_Herramientas_de_Evaluacion_2022.pdf
- e) Puede hacer uso de otras fuentes de consulta.

- i. Grupo 1 tema – Educación Virtual.
- ii. Grupo 2 tema – Modalidades de la Educación Virtual.
- iii. Grupo 3 tema – Aprendizaje semipresencial.
- iv. Grupo 4 tema – Aprendizaje Electrónico.
- v. Grupo 5 tema – Mobile Learning.

f) Se proponen los siguientes recursos para exponer las ideas centrales del tema analizado.

- i. Mapas mentales
- ii. Organizadores gráficos
- iii. Plantillas de PPT (PowerPoit)
- iv. Herramientas de gamificación
- v. Video

Evidencias de la actividad grupal

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5
			https://www.educima.com/wordsearches/aprendizaje_electrnico/b412d0c38e54bbade72f2134524a7f4f	Video de WhatsApp 2

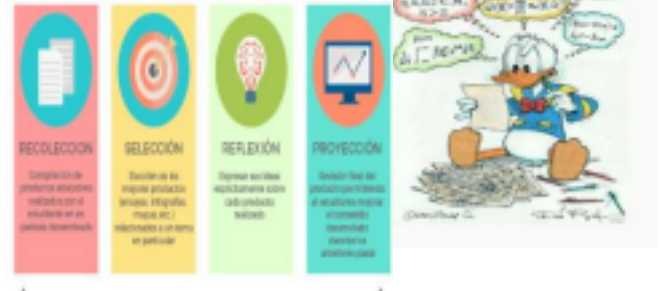


Actividades de cierre

Actividad 1.

Proceso. Autoevaluación

Descripción. La autoevaluación es un proceso que le permite al estudiante que valore su propia actuación, reconozca sus posibilidades, mida sus limitaciones y asuma los cambios para mejorar su aprendizaje.



Estrategia:

a) Ingresar al siguiente enlace:

https://docs.google.com/document/d/1QUN_xgL5rGwG3jENFVTPb6wMpCFb62GkA1fCvLhc0GE/edit?usp=sharing

b) Responder a los planteamientos presentados de acuerdo con los aprendizajes de la temática desarrollada.

Actividad 2.

Técnica. Portafolio digital

Descripción. El portafolio digital conocido también como portafolio electrónico o e Portafolio es una técnica de evaluación que permite la recolección y selección de trabajos, recursos documentales, producciones y evidencias físicas o digitales elaboradas por los estudiantes, donde demuestran sus habilidades y logros alcanzados en los diferentes momentos de la clase o de una unidad. Se elaboran de manera cronológica e incluye una autoevaluación y reflexión sobre su trabajo final.

Estrategia:

a) Cada facilitador propondrá el recurso digital para que los maestros estudiantes elaboren su portafolio digital.

b) Cada semana los maestros-estudiantes irán trabajando su portafolio con las actividades desarrolladas en cada sesión.

c) Algunas sugerencias para la elaboración del portafolio pueden encontrarlo en los siguientes enlaces:

a. <https://www.youtube.com/watch?v=Gf5Bm8y4LJY>

b. <https://www.youtube.com/watch?v=byM5WC0fhJk>

c. <https://www.youtube.com/watch?v=pXRqwdGU3VQ>

Evidencias de la actividad de cierre



Foto 1	Foto 2

Instrumento de evaluación

Instrumento: Escala de rango

	Criterios	Peso 8	Peso obtenido
1	Evidencia de la actividad basadas en los conocimientos previos, anagrama.	1	
2	Evidencia del aporte de la exposición didáctica en la herramienta PADLET.	2	
3	Actividad grupal - técnica discusión dirigida presentación de las ideas centrales.	2	
4.	Realización constructiva y objetiva de la autoevaluación.	1	
5	Entrega del instructivo en fecha asignada.	2	
Total		8	

Referencias bibliográficas

EDUTEC. Uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la educación a distancia.



Hirald, R. (2009). *Uso Educativo de Internet en las Instituciones de Educación Superior de la Provincia de Santiago de los Caballeros*. UNED-C.R. Costa Rica.

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

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