

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
Temporalidad: 09/03 al 04/05 del 2024

Curso: **Elaboración de Entornos Virtuales de Aprendizaje**

Facilitador: **Lic. Abraham González**

Nombre del Profesor-estudiante: Nazario Mejia Pancacoj

Nombre de la Sede: Chimaltenango Sección: "A"

Instructivo No. 4
SESIÓN 4

CONTENIDO:

- a) Recursos Educativos virtuales
- b) ¿Cómo hacer recursos educativos virtuales?
- c) Características de los recursos digitales educativos

Competencia:

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

Indicador de logro:

Incorpora gradualmente los Entornos Virtuales de aprendizaje disponibles en la red tomando en cuenta las características del contexto.

Agenda de trabajo

- Bienvenida
- Registro de asistencia
- Invocación
- Actividad motivacional *"Conociendo nuevos recursos virtuales"*
- Actividad de conocimientos previos e Integración grupal *"El Juego de la Oca"* ●
- Actividad de desarrollo grupal *"Trabajo Digital"*
- Actividad de desarrollo individual *"Sopa de Letras"*
- Actividad de cierre *"SQA Digital"*

Introducción:

En un mundo cada vez más digitalizado, donde la información fluye a un ritmo vertiginoso y el acceso al conocimiento se democratiza a través de las pantallas, los Recursos Educativos Virtuales (REV) se erigen como una herramienta fundamental para el aprendizaje del siglo XXI. Estos materiales, disponibles en línea y accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet, ofrecen una amplia gama de posibilidades para transformar la educación, adaptándola a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante.



La educación mediada por entornos virtuales, centrada en el alumno y el aprendizaje activo, exige de los docentes nuevas competencias comunicativas no verbales y un enfoque innovador del aprendizaje que le permita acompañar a sus alumnos en el complejo proceso de adquirir conocimiento. La incorporación creciente de herramientas de producción y de contenidos en la educación presencial, exigen de los docentes nuevas competencias y la adecuación de las tradicionales a las exigencias de la educación del siglo XXI. (Gómez, Fonseca & Valdés, 2007).

Los REV se definen como materiales digitales, de carácter educativo, que se encuentran disponibles en internet y pueden ser utilizados para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos abarcan una amplia variedad de formatos, incluyendo: Textos: libros electrónicos, artículos, blogs educativos, wikis.

Imágenes: fotografías, infografías, mapas, diagramas.

Audios: podcasts, entrevistas, música educativa.

Vídeos: tutoriales, documentales, simulaciones, experimentos virtuales.

Interactivos: juegos educativos, aplicaciones, plataformas de aprendizaje.

Las características principales de los REV son:

Accesibilidad: disponibles en línea y accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Flexibilidad: adaptables a diferentes ritmos de aprendizaje y estilos de aprendizaje.

Interactividad: permiten una experiencia de aprendizaje más activa y participativa.

Actualización: pueden ser actualizados y mejorados de forma constante.

Adaptabilidad: pueden ser utilizados por un número ilimitado de usuarios.

Beneficios de los Recursos Educativos Virtuales

Existe una gran variedad de REV disponibles en línea, algunos de los más utilizados son:

Plataformas educativas: ofrecen una amplia



gama de recursos educativos, como cursos, tutoriales, evaluaciones y actividades.

Repositorios educativos: contienen una colección de recursos educativos organizados por temas, niveles educativos y tipos de recursos.

Blogs educativos: espacios de publicación de contenido educativo en formato de blog.

Redes sociales educativas: plataformas que permiten la interacción entre estudiantes y docentes para compartir recursos y experiencias.

Aplicaciones educativas: apps móviles con fines educativos.

Juegos educativos: juegos interactivos que permiten aprender de forma divertida.

Impacto de los Recursos Educativos Virtuales en la Educación

Los REV están transformando la educación de forma significativa, algunos de los cambios más relevantes son:

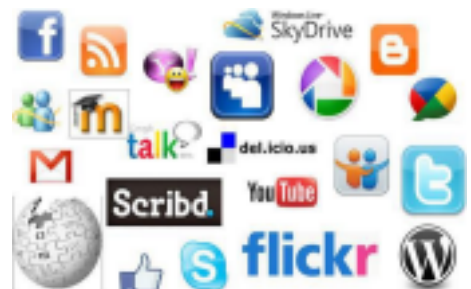
1. Flexibilización del aprendizaje: los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y en cualquier lugar.
2. Personalización del aprendizaje: los estudiantes pueden elegir los recursos que mejor se adapten a sus necesidades e intereses.
3. Mayor participación de los estudiantes: los REV permiten una experiencia de aprendizaje más activa y participativa.
4. Desarrollo de nuevas habilidades: los estudiantes aprenden a utilizar las tecnologías digitales de forma responsable y eficaz.
5. Mejora de la calidad de la educación: los REV ofrecen nuevas posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje.

Actividades de inicio

Actividad inicial.

“Conociendo Nuevos Recursos Virtuales”

Descripción: El objetivo de esta actividad es dar a conocer nuevos recursos virtuales que pueda utilizar a futuro, como herramienta para el proceso aprendizaje.



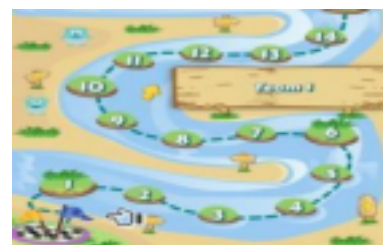
Colocar dos fotografías como evidencia de su participación en la actividad

Foto 1	Foto 2
	

Actividad de conocimientos previos y de integración.

Técnica: La Pregunta

Descripción: Se utilizará la plataforma interactiva Mobbyt, para realizar la técnica de la pregunta de forma interactiva y en equipos a través del juego.



Colocar dos fotografías como evidencia de su participación en la actividad

Foto 1	Foto 2
	

Actividades de desarrollo

Conocimientos nuevos.

Temática

- a) Recursos Educativos virtuales
- b) ¿Cómo hacer recursos educativos virtuales?

c) Características de los recursos digitales educativos

Metodología. Aprendizaje constructivo

Descripción: El aprendizaje constructivo es un método pedagógico que promueve la enseñanza a través de la socialización de los estudiantes. Es una metodología didáctica que también busca la interacción, la interdependencia, la responsabilidad y la autoevaluación entre otros procesos de formación.

Para el desarrollo de la temática en esta sesión cuatro, se sugiere el uso de diferentes recursos digitales.

Procedimiento:

El facilitador modelará el paso a paso para la creación de un recurso digital en Symbaloo.

1. Haciendo uso de symbaloo, se creará un espacio virtual para organizar contenidos educativos.
2. Se deben agrupar los recursos educativos virtuales de acuerdo a la plataforma, aplicación, plantilla o herramienta que tiene planificado para su evaluación final, así mismo, recursos académicos, laborales o de entretenimiento profesional.
3. Se compartirá el enlace en el espacio correspondiente.
4. El symbaloo debe contener como mínimo 20 recursos educativos virtuales.



Evidencia del Symbaloo

Enlace:	https://www.symbaloo.com/shared/AAAAArR18R8AA41_HwN5DA==
----------------	---

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE INDIVIDUAL

Técnica: Sopa de Letras

Consiste en buscar palabras en un cuadro compuesto de letras, enlazadas de manera horizontal, vertical o diagonal.

Estrategia:

1. El docente-estudiante selecciona un contenido



- curricular que pueda ser utilizada para realimentar el aprendizaje de sus estudiantes.
2. El docente-estudiante debe acceder al siguiente enlace donde observará un tutorial para utilizar el recurso virtual Educaplay.
https://www.youtube.com/watch?v=l_4t_6eKSx8
 3. El docente-estudiante puede acceder a Educaplay seleccionando una cuenta de Google o creando una cuenta.
 4. Al ingresar a Educaplay debe seleccionar la opción de creación de una actividad.
 5. Seleccione el recurso sopa de letras.
 6. En el recuadro sopa de letras el docente estudiante crea su propia actividad con palabras relacionadas al contenido del nivel educativo que atiende.
 7. El docente-estudiante debe compartir la actividad creada por medio del enlace generado en Educaplay en el espacio correspondiente.

Evidencia de la Sopa de Letras

Enlace:	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16306805-sustantivos_en_espanol.html
----------------	---

Actividad de cierre

Técnica: SAQ Digital

Descripción:

Esta técnica permite al profesor estudiante describir en un formato LO QUE SABÍA, LO QUE APRENDÍ y LO QUE QUIERO APRENDER, con el objetivo de consolidar lo aprendido, llegar a una comprensión e integrar los conocimientos.

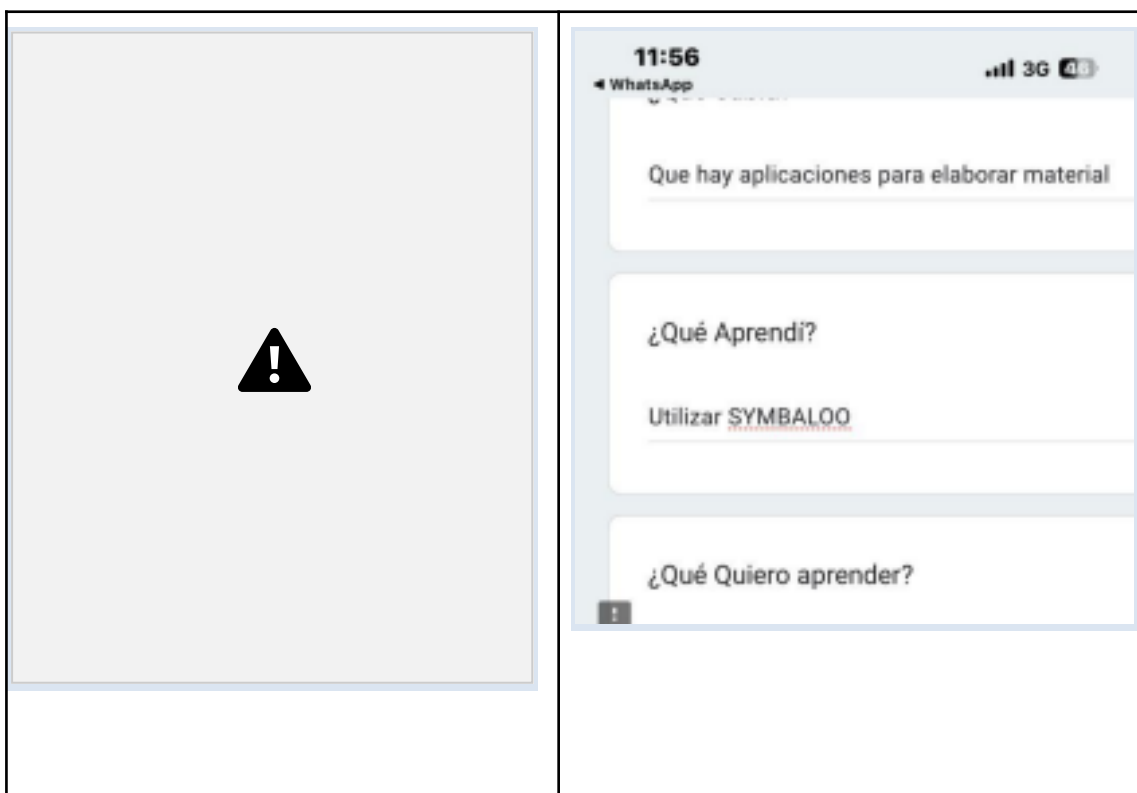
Estrategia:

1. El facilitador comparte el enlace del cuestionario digital.
2. Se explica de manera detallada el objetivo de la técnica, de manera que comprenda la importancia de integrar lo aprendido en un solo formato.



Colocar dos fotografías como evidencia de su participación en la actividad

Foto 1	Foto 2
---------------	---------------



Evidencia del Avance de la Construcción del Portafolio

Enlace:	https://classroom.google.com/c/NjU2MDA2NDA3NjM4
----------------	---

Nota importante: *Guardar el archivo en formato PDF, verificar asertivamente si los enlaces permiten acceder, verificar que las evidencias correspondan a la actividad realizada.*

logro:

Instrumento de

Escala valorativa Indicador de evaluación

Incorpora gradualmente los Entornos Virtuales de Aprendizaje disponibles en la red tomando en cuenta las características del contexto.

21			
No.	Criterios por evaluar	Bueno	NM
1	Adjunta dos fotografías como evidencia de su participación en la actividad inicial (Conociendo nuevos recursos virtuales).		

2	Adjunta dos fotografías como evidencia de su participación en la actividad de conocimientos previos y de integración (plataforma Mobbyt).		
3	Añade el enlace correcto y con acceso a su organizador de recursos educativos virtuales (Symbaloo).		
4	Añade el enlace correcto y con acceso a su sopa de letras (Educaplay).		
Peso 8			
Anexo		1 Bueno	0.5 NM
5	Adjunta dos fotografías como evidencia de su participación en la actividad de cierre (Formulario).		
6	Añade el enlace correcto y con acceso al avance de la construcción del portafolio digital.		
Peso Total: 10			

NM: Necesita Mejorar

Referencias bibliográficas:

Coll, C. (2019). Los recursos educativos virtuales y el aprendizaje del siglo XXI. Revista de Educación, 384, 14-33.

García-Peñalvo, F. J. (2018). Los recursos educativos virtuales como herramientas para la innovación educativa. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 53, 13-28.

Martínez-Salanova, J. M., & Sancho-Gil, J. M. (2017). Los recursos educativos virtuales: una oportunidad para la transformación de la educación. Revista Complutense de Educación, 28(5), 101-114.