



Universidad de Nariño
TANTVM POSSVMVS QVANTVM SCIMVS

VICERRECTORÍA ACADÉMICA



ORIENTACIONES PARA
EL USO DE ENTORNOS
VIRTUALES COMO
APOYO A LA
ENSEÑANZA Y AL
APRENDIZAJE:

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Guía No. 2

Concepciones
básicas para la
educación virtual

Guía No. 1

Estrategias
pedagógicas

Guía No. 2

Guía didáctica
para cursos
virtuales

Guía No. 3

Orientación básica en
el uso de moodle como
docente

Guía No. 4

**ORIENTACIONES PARA EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES COMO APOYO
A LA ENSEÑANZA Y AL APRENDIZAJE:**

Estrategias Pedagógicas

**Martha Jurado
Vicente Araujo
Álvaro Torres
Bárbara Ojeda
Adriana Pabón
Fernando Ibarra
Mario Egas
Universidad de Nariño**



ORIENTACIONES PARA LA EXPERIENCIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL

Reconociendo que la pandemia por Covid-19 ha afectado de modo singular el trabajo académico y formativo, sustentado en la presencialidad, se hace necesario crear dinámicas y estrategias pedagógicas que permitan la mediación de los encuentros virtuales, cuya amplitud tome en cuenta la enorme riqueza didáctica de los diferentes campos del saber y sus variadas formas de aprendizaje. Es decir, se trata de provocar sentidos que devienen como caudal de experiencias diversas, nutridas en la interacción, la sensibilidad y la emoción. Estos planteamientos otorgan validez a la búsqueda entusiasta de estrategias y herramientas que posibiliten la eficacia de los procesos educativos. Sobre esta base, el presente documento establece trazos de un tejido pedagógico para afrontar con eficacia los escenarios emergentes en las relaciones formativas universitarias.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Diseñar estrategias pedagógicas pertinentes para las actuales condiciones requiere la sensibilidad docente que no define el acto educativo solamente en la relación, más bien simple, entre contenidos vs. tiempo y cumplimiento, sino que valora la provocación de una puesta en escena de la experiencia pedagógica como respuesta a los nuevos espacios de aprendizaje. Desde esta perspectiva, los contenidos se vuelven un pretexto y no un fin, concediendo valor tanto al desarrollo de ciertas habilidades como a la formación integral como garante de la construcción de nuevas formas de aprender y estar en el mundo, para responder con asertividad al caudal de incertidumbres que nos presenta la realidad.

Las nuevas circunstancias valoran de manera significativa el rol del docente facilitador, guía y tutor, sin menoscabo del reconocimiento de sus propias experiencias transformadoras y sus afecciones vitales.

Bajo esta dinámica se consolida el acto educativo desde las fortalezas, falencias, carencias e intereses de aprendizaje en la compañía docente-estudiante como protagonistas del proceso formativo. De esta manera se puede entender que una estrategia pedagógica va más allá del hecho de enseñar, es posible identificar un sinnúmero de herramientas, recursos,



metodologías, entre otros, que aportan al encuentro pedagógico, donde los sujetos involucrados en la experiencia pedagógica se definen y redefinen desde sus roles, aportes y acciones educativas.

A continuación, se presentan algunas técnicas, estrategias escriturales y estrategias de aprendizaje que ayudan a generar acciones formativas diversas y permiten afianzar habilidades de pensamiento y competencias de nivel superior, para favorecer el interés por realizar las tareas asignadas de una manera amena e integradora, otorgando sentido a los aprendizajes.

Ciertamente, no se trata de una síntesis exhaustiva de estrategias en apoyo del acto educativo, sino de una aproximación al amplio universo de oportunidades y recursos que hoy más que nunca convoca la construcción creativa de posibilidades enmarcadas en el uso de una variedad de herramientas tecnológicas y aplicaciones como: Zoom, Jitsi, Email, WhatsApp, Facebook, entre otras, que facilitan el encuentro, acompañamiento y asesoramiento del estudiante.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Teniendo en cuenta los retos emergentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto del entorno digital se pone a consideración del lector una serie de estrategias cuyos propósitos se enfocan en la mediación pedagógica a través de acciones estructuradas de acuerdo con unos principios de autorregulación del aprendizaje, selección y elaboración de contenidos pertinentes, selección de herramientas digitales, escogencia de los materiales de trabajo, coherencia y adecuación de las acciones de mediación. Dichas estrategias se desarrollan desde lo conversacional, lo escritural, la representación gráfica del conocimiento, la búsqueda de información y la construcción narrativa del denominado Diario Viajero, sugerido como experiencia, acto pedagógico y memoria del tejido creativo o las pedagogías invisibles.



Estrategias conversacionales

Conferencias, diálogos a la luz de preguntas, foros, video foros, discusiones guiadas, debates, chats y asesorías personalizadas.

Descripción

El éxito de esta estrategia se fundamenta en el nivel de confianza que se le brinde al estudiante para expresar sus ideas, en la participación grupal tanto como en la disposición sensible del docente para orientar o corregir.

Conversación heurística

Se trata de una estrategia que surge de los modelos de enseñanza problémica, que procura establecer una conversación colectiva como mecanismo de descubrimiento o construcción del conocimiento a partir de las experiencias de los sujetos.

Descripción

El profesor establece un diálogo con los estudiantes dirigido mediante preguntas que van orientando el proceso de razonamiento. Las conclusiones son la evidencia de las habilidades cognoscitivas y argumentativas desarrolladas por el estudiante para dar cuenta de la construcción de sus conceptos.

Estrategias escriturales

Resumen, toma de notas, carta, monólogo, crónica, ensayo, relatoría, comentario, autobiografía pedagógica, poesía, copla, diario de campo, artículo, reseña crítica, mapa mental, cuadro sinóptico, matriz, informe que puede ser de avances desde una de las solicitudes como: analítico, crítico, reflexivo, propositivo, de avances o resultados de investigación.



Descripción

Estas estrategias implican actividades previas como la lectura de textos, análisis de videos, documentales o películas, ejercicios de consulta, entre otros. Las orientaciones y los elementos o ítems que deben estar presentes en el producto solicitado serán definidas de manera democrática.

Estrategias de representación gráfica del conocimiento

Mapa mental, infografía, línea de tiempo.

Descripción

Son herramientas que permiten establecer un flujo de información jerarquizada y una asociación de ideas utilizando, palabras, imágenes, colores o diagramas.

Búsqueda parcial de información

Se trata de la recopilación de insumos teóricos que permitan la interacción grupal argumentada para ir construyendo los sentidos del objeto de estudio.

Descripción

A partir de una bibliografía básica, se orienta la búsqueda y selección de información y se genera un espacio argumentativo para compartir la información obtenida.

En estas indicaciones se puede emplear la técnica de lluvia de ideas para contar con insumos y desde ahí generar el diálogo con los estudiantes desde el nivel de importancia de la temática e ir avanzando de una búsqueda parcial de información a una conceptualización participativa.

Diario viajero

Esta estrategia puede incorporar imágenes, sonidos, poemas, cuentos cortos, composiciones musicales, producción visual, entre otros productos posibles. Además, su elaboración puede



sucedan como un trayecto en el cual el aporte y elaboraci3n de un estudiante se enriquece con la contribuci3n creativa de cada participante.

Descripci3n

Se trata de un espacio de construcci3n colectiva que recoge sensibilidades, formas expresivas, afecciones vitales, como trayectos diversos de construcci3n de conocimiento y apertura pedag3gica en devenir de incertidumbres.

Ahora bien, las estrategias descritas pueden desarrollarse promoviendo la cooperaci3n entre los estudiantes al compartir un mismo espacio de trabajo virtual y promueve el respeto, la tolerancia, el reconocimiento y aceptaci3n de la diferencia, el liderazgo y el apoyo entre pares.

CLAVES PARA LA EVALUACI3N: PERMANENTE, INTEGRAL Y FORMATIVA

- Reconocer la singularidad de los ritmos de aprendizaje de los estudiantes.
- Establecer criterios evaluativos amplios que involucren el desarrollo de habilidades cognoscitivas, comunicativas, socioafectivas y 3ticas, entre otras posibles.
- Aprovechar la fortaleza que ofrece el entorno digital en la interacci3n con cada estudiante para apoyar sus desempe1os particulares.
- Reconocer la diversidad como caracter3stica humana esencial hacia la construcci3n de formas integrales de evaluaci3n.
- Establecer procesos de concertaci3n que soporten una evaluaci3n pertinente.
- Dise1ar estrategias de seguimiento y control de los procesos.
- Reconocer la oportunidad de interacci3n que ofrece la variedad de herramientas fundamentadas en las TIC, superando los obst3culos probables en conectividad o acceso a equipos.



ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE FUNDAMENTADAS EN HERRAMIENTAS QUE APOYAN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

A continuación, se presenta una compilación de herramientas digitales y actividades que pueden ser utilizadas como parte de las estrategias de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto de la educación virtual.

ACTIVIDAD	PROPÓSITO	HERRAMIENTA WEB
<p>Mapa Conceptual</p> <p>Estrategia que focaliza la atención hacia aquellas ideas o nociones más relevantes dentro de un documento específico.</p>	<p>Establecer relaciones conceptuales y jerárquicas entre diferentes significados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mindomo • Mindmeister • Gliffy • Creately • Popplet • Mindmup
<p>Mapa Mental</p> <p>Estrategia que permite crear una imagen mental de un contenido concreto, que posteriormente se puede utilizar para guiar “la memoria”. Utiliza diferentes elementos, imágenes, códigos de colores, tipos y tamaño de letra, etc.</p>	<p>Identificar las ideas relevantes de un contenido, aclarar el pensamiento, organizar, presentar y priorizar la información, establecer relaciones entre conceptos, integrar nuevos conocimientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coggle • Imindmap • Thebrain • Xmind • Connected Mind (<i>Extensión Chrome</i>)
<p>Línea de Tiempo</p> <p>Representación gráfica de la información, a través de la cual se destacan en una línea recta graduada en unidades de tiempo</p>	<p>Permite ordenar una secuencia de eventos o hechos sobre un contenido determinado, de tal forma que se visualice con</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Timetoast • Realttimeboard • Remembre • Lucidchart



hechos y/o momentos históricos relevantes.	claridad la relación temporal entre ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Tiki-Toki • Venngage
<p>Infografía</p> <p>Estrategia enfocada a facilitar la comprensión de procesos complejos mediante la síntesis de una gran cantidad de datos representados de manera visual.</p>	Presentar mensajes o ideas mediante la colección de imágenes, gráficos y texto simple (minimalista) que resume un tema para que se pueda entender fácilmente.	<ul style="list-style-type: none"> • Easelly • Visme • Canva • Genially • Piktochart
<p>Producción Digital</p> <p>(imagen, audio, video)</p> <p>Estrategia fundamentada en la producción o adecuación de contenidos digitales con intencionalidad educativa.</p>	Personalización de los contenidos digitales en función de la intención educativa del docente sobre el tema de estudio, generando motivación, empatía y contextualizando el aprendizaje.	<p>Imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pixlr • Canva <p>Captura Pantalla</p> <ul style="list-style-type: none"> • Screencastomatic • Collaaj <p>Video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quick • Wideo <p>Audio</p> <ul style="list-style-type: none"> • SoundCloud • BearAudio
<p>Pizarra Virtual</p> <p>Estrategia que posibilita la coordinación y comunicación efectiva de un docente con sus estudiantes, presentando en línea las ideas centrales de un tema</p>	Presentar un contenido específico mediante el uso de herramientas digitales al estudiante a través de internet. Las exposiciones del profesor o	<ul style="list-style-type: none"> • Pictoeduca • Classroomscreen • Limnu • Notebookcast • ExplainEverithing • Idroo



específico, tal como ocurriría en una clase o exposición presencial.	de los alumnos se realizan de forma sencilla y efectiva.	Scribblar
<p>Producción Textual (Ensayo, cuento, noticia, discurso, etc.)</p> <p>Estrategia que permite plasmar ideas y pensamientos en forma coherente a través de la palabra. Los textos pueden ser descriptivos, narrativos, informativos, argumentativos, expositivos, instructivos.</p>	<p>Plasmar las ideas, pensamientos y acuerdos previos en función de la construcción de conocimiento. (Se requiere para ello comprensión de lectura, investigación, creatividad, vocabulario, redacción, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Google Docs • Office 365 • Canva • Storybird • Zooburst • Storyboardthat • Calameo • ISSUU • Pixton • BlogBooker
<p>Presentación Audiovisual</p> <p>Producción de contenidos mediante la incorporación de recursos de audio y/o video.</p>	<p>Favorecer la percepción de la información a través de los sentidos, motivando e involucrando al estudiante durante el proceso de formación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Genially • VideoScribe • Emaze • Crello • Canva • PowToon • Knovio • YouTube • Vine
<p>Producción Web (Blog, páginas Web, Marcadores sociales, etc.)</p> <p>Se caracteriza por la interacción del lector con el contenido al</p>	<p>Permite la disponibilidad de material de estudio para los alumnos preparado por el profesor, los cuales pueden ser revisados fuera de horas de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WordPress • Wix • Jimdo • Padlet



<p>posibilitar la navegación por el mismo, se pueden integrar imágenes, texto, audio y video.</p>	<p>clase incluso por quienes no estuvieron en la clase el día que se explicó el tema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mural.ly • Smore • Diigo • SaveToPocket (Extensión Chrome)
<p>Trabajo cooperativo Integración de dos o más personas que se organizan de una forma determinada para lograr un objetivo común.</p>	<p>Cada miembro del equipo aporta a éste sus recursos personales para ayudar al logro del objetivo común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Google Apps • Office 365 • Trello • Evernote • Lucidchart • MeetingWords • Social Media (WhatsApp, Facebook, Twitter)
<p>Aprendizaje Colaborativo Incentiva la colaboración entre individuos para conocer, compartir, y ampliar la información que cada uno tiene sobre un tema. Esto se logra compartiendo datos mediante espacios de discusión reales o virtuales.</p>	<p>Propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo social) donde dos o más personas aprenden juntas capitalizando las experiencias de aprendizaje individual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Foros Moodle • Penzu • Slack • Blogger • Social Media (WhatsApp, Facebook, Twitter)
<p>Evaluación de Saberes Contrastar el desarrollo de las competencias: Saber Conocer</p>	<p>Obtener una retroalimentación inmediata o analizar resultados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Google Forms • Moodle • Quizizz



(conocimientos), Saber Hacer (habilidades) y Saber Ser (actitudes y valores).	estadísticos en función de un proceso de formación.	<ul style="list-style-type: none">• Kahoot• Mentimeter• Socrative• Plickers• Testmoz
---	---	--

