

Planificación y Justificación del curso EDU 710: Aprendizaje a través de los medios digitales I. Muestra del Material Didáctico

Cristina Del Mar Tossas Torres

Departamento de Educación General, Universidad del Sagrado Corazón

EDU 715: Portafolio Digital

Profesora: María de la Paz Fernández Posdeley

3 de noviembre de 2024

Planificación

El proceso de planificación fue llevado a cabo en alguna de las etapas en colaboración de tres compañeras: Zaida Sánchez Matos, Daritza Sánchez Sostre y Brenda Rivera Ramos, a quienes se les agradecen sus aportaciones. Mediante las reuniones iniciales se comenzó por un proceso de análisis, lluvia de ideas y definición del tema en relación con la plataforma tecnológica que apoyaría a la creación del material didáctico. Como proceso de planificación, se observa un proceso de producción tipo ADDIE, donde se trabajan algunas fases como el análisis, el diseño, desarrollo y composición de la evaluación para el material didáctico en referencia.

Se tuvo reunión con profesor del curso para el apoyo en cuanto a la definición del tema. Se analizan las posibles tecnologías a utilizar, tales como Wix o Nearpod, y luego de un análisis de usabilidad y accesibilidad se selecciona la plataforma Nearpod por su fácil navegación e integración de múltiples herramientas educativas como la gamificación, las distintas alternativas para integrar lecciones utilizando distintos medios como videos, gamificación, música, entre otros modelos de diseño interactivo que permiten la construcción de cursos didácticos en distintos formatos, tanto presencial como semipresencial. De igual manera, la oportunidad de obtener informes para trabajar los métodos de evaluación.

Consecuentemente, se continúan las reuniones donde se logra definir la audiencia y las ideas sobre la composición de videos para un diseño instruccional por medio de la plataforma Nearpod. Se obtuvo una breve explicación sobre la plataforma CapCut en el Centro de Comunicaciones de la Universidad del Sagrado Corazón y se

nos ofrece la oportunidad de practicar con la plataforma en uno de los estudios localizados en el mencionado centro.

En la etapa de desarrollo, se comienza a dar forma a ese proceso de preproducción por medio del escrito de un guion y las posibles ideas para los elementos visuales, como el *background* del video, el tiempo por video. En esta etapa se analiza la usabilidad y accesibilidad en relación a los temas que se estarían trabajando, como lo son:

- Introducción a Nearpod
- Creando gamificación en Nearpod: Time To Climb
- Opciones para proyección de gamificación en clase, en formato presencial o semipresencial.
- Resultados de las actividades, ¿qué hacer con ellos?

Luego pasamos a una etapa de desarrollo donde se comienzan a realizar las grabaciones y ediciones tanto de audio como de video utilizando e integrando los elementos de accesibilidad aprendidos, como lo son el uso de subtítulos, tipografías y colores legibles, la limpieza del sonido en relación con la calidad del video y los distintos elementos que se estaban proyectando de forma que estuvieran balanceados y fáciles de entender para cumplir con un material didáctico accesible.

A pesar de que para este ejercicio no se ha podido implementar el material didáctico de forma real, se trabajó un plan de evaluación mediante una encuesta con el propósito de medir los conocimientos adquiridos mediante el uso del material didáctico

en relación con el usuario para propósitos de identificar posibles oportunidades de mejora y optimizar detalles que logren potencializar el proceso de aprendizaje y enseñanza por medio del material didáctico integrado en formato de video para un curso titulado “Opciones para proyección de gamificación en clase, formato presencial o semipresencial”.

Justificación

Se pueden identificar en la muestra y el aprendizaje adquirido mediante el contenido del sílabo bajo “Experiencias de diseño y creación de un material didáctico digital de aprendizaje”. Valcárcel (2016) expone que:

El diseño de los materiales didácticos con fines educativos exige que se elaboren o se seleccionen para ser usados en una actividad educativa mediada por las TIC, debiendo cumplir con los criterios derivados de la didáctica, tales como la interactividad, la motivación, la creatividad, la colaboración y la representación del conocimiento (citado en Real 2019, p. 17).

Para esta muestra se presenta el proceso de un video como material didáctico y la importancia de las tecnologías para empoderar a educadores en sus procesos de enseñanza con el uso de tecnologías interactivas, donde puedan enriquecer sus cursos y clases mientras sus alumnos se nutren de un proceso de aprendizaje activo por medio de la gamificación. Por otro lado, el alumno tiene la oportunidad de practicar y aprender tanto en formato presencial como en formatos

semi presenciales, ofreciéndoles alternativas más accesibles con un diseño de plataforma legible al poder acceder al material y repasar lecciones a través de plataformas como Neorpod, donde ofrecen esta oportunidad de interactuar con elementos visuales y entretenidos donde sin duda alguna obtendrán un aprendizaje significativo.

Será de gran importancia fomentar cursos que ofrezcan nuevas perspectivas sobre la educación mediante el uso y diseño de materiales didácticos educativos, ya sean en entornos virtuales de aprendizaje o presenciales. Frontera (2023) explica un dato importante sobre la tecnología en relación con las escuelas, mencionando lo siguiente:

La transformación del sector educativo: es pertinente trabajar mancomunadamente con la comunidad, teniendo una visión a largo plazo donde se implemente un uso pedagógico y no instrumental de las herramientas tecnológicas, diseñando diversos escenarios posibles que atiendan a los requerimientos de los agentes educativos en beneficio de aportar un valor agregado a las experiencias educativas.

Dada la importancia y el poder que tiene la tecnología y los medios digitales, tanto en los niños, jóvenes y hasta adultos. El sector educativo tiene una gran encomienda en fomentar educadores que puedan diseñar e integrar materiales digitales a niveles pedagógicos para desarrollar tanto el valor cognitivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje bajo modelos que refuercen, apoyen y a su vez faciliten la carga administrativa de estos educadores. Con el propósito de que

puedan enfocarse en lo más importante, que son el desarrollo y aprendizaje de sus alumnos en relación con el diseño de cursos interactivos y motivacionales.

Mediante un modelo de enseñanza centrado en las necesidades del alumno, fomentando el aprendizaje activo y significativo a través de lecciones interactivas que integren estrategias tales como la gamificación o ludificación, multimedios, vídeos, audios, música, entre tantas otras herramientas que logren redirigir el enfoque de los estudiantes desde las distracciones que ofrecen los medios de comunicación o redes sociales, para de esta forma se logre captar la atención y desarrollo del compromiso hacia los procesos de aprendizaje de los alumnos.

Real (2019) enfatiza que “Dado que la integración curricular de las TIC es una cuestión pedagógica y no sólo técnica, la disponibilidad de materiales y la formación del profesorado son condiciones decisivas para hacer posible su integración”.

Gené (2015) menciona como una de las razones primordiales el uso de la gamificación como estrategia educativa de la siguiente manera: “Otorga compromiso con el aprendizaje y fidelización en la memoria al ser más atractivo” (citado en Frontera (2023)). Por esta razón, el mostrar, empoderar y motivar a los educadores en el buen uso de plataformas digitales tales como Nearpod mediante la integración y proyección de ejercicios de gamificación, lograremos impactar de forma positiva sus procesos de enseñanza para que de manera orgánica se vea reflejado en la calidad del aprendizaje de los alumnos.

A mediano y largo plazo se implementará el material didáctico sobre el curso de la plataforma Nearpod dentro de un plan piloto para integrar modelos de diseño instruccional donde se le muestre a los educadores la aplicabilidad de un modelo instruccional diseñado en base a los objetivos y contextos reales de sus lecciones o tareas. Este proceso será parte del contenido del material didáctico titulado “Opciones para proyección de gamificación en clase, formato presencial o semipresencial”.

Referencias:

Frontera (2023). Neuro Tecno Educación. Claves para gestionar los pensamientos, las emociones y la tecnología dentro del aula. Editorial Bonum.

Real Torres, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: Un Recurso Innovador en la Docencia del Siglo XXI. (Spanish). <https://doi.org/10.17993/3ctic.2019.82.12-27>