

**Propuesta de intervención
Ambiente Virtual de Aprendizaje**

Por:

**Indira Liliana Palmera Castillo
Liliana María Gómez Escalante
Juan Felipe Ochoa Orrego**

Docencia en ambientes Virtuales mediados por TIC

**Universidad Pontificia Bolivariana
Facultad de Educación
Maestría en Educación Virtual
Medellín
2023**

Docencia en Ambientes de Aprendizaje mediados por TIC
Propuesta de intervención
Primera versión
**Ambiente de aprendizaje -Competencias Digitales: Hacia una cultura digital-
página Web**

Análisis inicial / Justificación

Vivimos en una era digital en la que las tecnologías de la información y comunicación están presentes en todos los ámbitos de nuestra vida. Es fundamental preparar a los estudiantes para que sean ciudadanos competentes en un mundo cada vez más digitalizado. Es así como se considera que la formación de los estudiantes y la práctica docente debe conllevar hacia la innovación y la transformación de los procesos educativos, en este orden de ideas cabe mencionara a España y Viguera (2020) cuando dicen que la innovación a través de los tiempos ha permitido formar seres humanos capaces de enfrentar una sociedad exigente y cambiante. Esta es una de las razones por las cuales consideramos que la integración de las TIC en la práctica pedagógica permite desarrollar habilidades y competencias digitales necesarias para su participación activa y crítica en la sociedad.

El uso de las TIC en el aula puede ser una poderosa herramienta para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes ya que los recursos interactivos, multimedia pueden hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y significativo para los estudiantes. Al aprovechar las capacidades y recursos tecnológicos, se puede fomentar una mayor participación y un aprendizaje más autónomo y auténtico.

Finalmente, consideramos que es pertinente y actual generar espacios de aprendizaje virtuales donde se fomente la autonomía y la libertad del estudiante, de una manera dinámica y atractiva pero no solo para él, también para el docente que guía ese proceso de enseñanza y aprendizaje.

PROPOSITO DE INTERVENCION

Nuestro objetivo con la propuesta es, identificar desde conocimientos previos la manera más práctica de aprender a aprender sobre competencias digitales de manera colectiva, para ello lo conocido es esencial para que, dentro del ambiente de aprendizaje, se pueda enseñar y conocer aún más.

Como soporte de nuestro objetivo consideramos que un ambiente virtual de aprendizaje como lo es la web “*Competencias digitales: hacia una cultura digital*” creemos puede ser una oportunidad de crecimiento en la práctica pedagógica con apoyo de las TIC en la implementación de proyectos de aprendizaje en el aula. El uso de tecnologías como plataformas educativas en línea, herramientas de comunicación digital y recursos multimedia pueden facilitar la colaboración entre los estudiantes, permitiéndoles trabajar juntos en la creación de proyectos significativos promoviendo el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad. Ésta propuesta está dirigida a estudiantes de media vocacional de grados 10 y 11 y a maestros que deseen tejer conocimientos referentes a las competencias digitales.

Una problemática específica que se podría abordar en el aula de clase con el uso de las TIC es la falta de motivación y participación de los estudiantes. Se pueden utilizar herramientas interactivas como juegos educativos en línea, plataformas de gamificación o aplicaciones de votación en tiempo real para hacer que las clases sean más dinámicas y atractivas. Además, se puede fomentar la participación activa de los alumnos a través de actividades en línea que les permitan expresar sus opiniones, colaborar en discusiones virtuales o incluso crear contenido multimedia para presentar sus ideas.

El uso de las TIC en el aula debe estar bien planificado y adaptado a las necesidades y características de los estudiantes. Es importante brindarles el apoyo y la formación necesaria para que puedan utilizar y navegar con las herramientas de manera efectiva y significativa en su proceso de aprendizaje.

Componentes de intervención: Participación

En nuestra web de competencias digitales, se espera promover la participación activa de los estudiantes e incluso de los docentes. Sin embargo, los principales participantes son los estudiantes, quienes tendrán la oportunidad de involucrarse de manera activa en el proceso de aprendizaje. A través de actividades interactivas, proyectos colaborativos y herramientas digitales, los estudiantes serán protagonistas de su propio aprendizaje, aportando ideas, trabajando en equipo y expresando sus opiniones.

La participación en esta propuesta de intervención implica que los estudiantes se conviertan en sujetos activos, constructores de su propio conocimiento y partícipes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al fomentar la participación, se les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades de colaboración, comunicación, pensamiento crítico y creatividad. Además, al utilizar las TIC como herramientas, se amplían las posibilidades de acceso a la información, se promueve la autonomía y se prepara a los estudiantes para el mundo digital en el que vivimos actualmente (Naciones Unidas, 2020).

Componentes de intervención: Evaluación

La participación activa de los estudiantes en las actividades y proyectos propuestos proporciona valiosa retroalimentación sobre su comprensión, habilidades y progreso en relación con los objetivos de aprendizaje. Mediante la observación, el seguimiento de la participación en línea, la revisión de tareas y la retroalimentación individual y grupal, se puede obtener información relevante para ajustar la enseñanza y proporcionar orientación específica para mejorar el desempeño de los estudiantes.

La creación de contenido digital por parte de los estudiantes, como resultados de los juegos, presentaciones, videos o infografías, puede ser evaluada tanto en términos de la calidad del producto final como del proceso utilizado para su creación. Se pueden establecer criterios y rúbricas para evaluar la precisión de la información, la estructura, la creatividad, la comunicación efectiva y el cumplimiento de los objetivos

establecidos. Esto permite evaluar tanto el dominio de los conceptos como las habilidades tecnológicas y de comunicación digital de los estudiantes (Dignum, 2021).

Promover la reflexión y la autorreflexión es esencial en el proceso de evaluación. Los estudiantes pueden ser invitados a evaluar su propio desempeño en relación con los objetivos de aprendizaje y a identificar áreas de fortaleza y áreas en las que necesitan mejorar. Además, se puede fomentar la coevaluación entre los estudiantes, donde se brinden comentarios constructivos entre ellos, fomentando así el desarrollo de habilidades de metacognición y la capacidad de evaluar y proporcionar retroalimentación efectiva.

Componentes de intervención: Moderación

En lugar de ser un transmisor de información, el rol del docente se enfoca en facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Esto implica crear un ambiente de aprendizaje seguro y estimulante, diseñar y planificar actividades desafiantes y significativas, y brindar apoyo y orientación a los estudiantes a medida que exploran y construyen su conocimiento. El docente actúa como un guía, animador y mediador en el proceso de aprendizaje, fomentando la participación activa de los estudiantes.

EL docente debe diseñar actividades y proyectos que sean coherentes con los objetivos de aprendizaje y que promuevan la participación activa de los estudiantes. Estas actividades deben incluir oportunidades para el uso de las TIC, la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico. Al diseñar estas actividades, se deben considerar los criterios de evaluación y los indicadores de desempeño que se utilizarán para evaluar el progreso de los estudiantes.

Además, el docente debe monitorear de cerca el progreso de los estudiantes durante las actividades y proyectos. Esto implica observar su participación, evaluar su desempeño, brindar retroalimentación oportuna y relevante, y ofrecer oportunidades para la autorreflexión. La retroalimentación puede ser individual o grupal, y debe estar enfocada en el desarrollo de competencias digitales, la mejora continua y el logro de los objetivos de aprendizaje.

A medida que se implementa la propuesta de intervención, el docente debe estar dispuesto a realizar ajustes y mejoras en función de las necesidades y características de los estudiantes. Esto implica estar abierto a nuevas ideas, retroalimentación de los estudiantes y resultados de la evaluación. El docente debe reflexionar sobre su práctica pedagógica, identificar áreas de mejora y buscar oportunidades para innovar y enriquecer el proceso de aprendizaje.

En síntesis, el éxito de la propuesta de intervención con apoyo de las TIC, desde la moderación, depende de la facilitación del aprendizaje, el diseño de actividades y proyectos relevantes, la monitorización y la retroalimentación efectiva. Además, se deben considerar los factores que pueden afectar o poner en riesgo la propuesta, como la infraestructura tecnológica tanto del contexto de los estudiantes a nivel institucional, como también a nivel individual y tomar medidas para mitigarlos y promover un entorno propicio para el aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales para enfrentar los retos de la sociedad actual (Silva y Maturana, 2017).

Referencias

- Dignum, V. (2021). El papel de los seres humanos en la sociedad digital. EL PAÍS. Recuperado de <https://elpais.com/tecnologia/2021-03-05/el-papel-de-los-seres-humanos-en-la-sociedad-digital.html>
- Entorno Empresarial. (s.f.). La influencia de las TIC`s en la sociedad actual. Recuperado de <https://entorno-empresarial.com/la-influencia-de-las-tics-en-la-sociedad-actual/>
- España Bone, Y., & Vigueras Moreno, J. (2020). La planificación curricular en innovación: elemento imprescindible en el proceso educativo. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(1), 1–13. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142021000100017&script=sci_arttext&tlng=pt
- Honduras Digital Challenge. (2020). Importancia de la aplicación de TIC´s a la sociedad. <https://hondurasdigitalchallenge.com/2020/07/05/aplicacion-de-tics-a-la-sociedad/>
- Naciones Unidas. (2020). Influencia de las tecnologías digitales. Recuperado de <https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies>
- Narváez Rivero, M. (2005). Autonomía para aprender y autonomía para vivir. *Docencia Universitaria*, (011), 35–47. <https://doi.org/10.26439/ing.ind1994.n011.2832>
- Silva Quiroz, J. y Maturana Castillo, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación Educativa*. México D.F, 17(73), 117-136. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117
- Rossi Cordero, Andrea Stefanía; Barajas Frutos, M. (2018). Competencia digital e innovación pedagógica: desafíos y oportunidades. *Profesorado*, 22(3), 317–339. <https://doi.org/10.30827/PROFESORADO.V22I3.8004>