

# Aprendizaje mediado por tecnología digital

---

Frida Díaz Barriga Arceo  
GIDDET-UNAM

PRIMER COLOQUIO DE EDUCACIÓN VIRTUAL DE LA UAM

# El aprendizaje es experiencia y ocurre en un contexto social e histórico



Es un acto social, no solo cognitivo.

Participación en una comunidad de práctica.

Problemas y situaciones auténticas, de la vida real.

Formación en competencias para la vida en sociedad.

Construcción de la identidad.

Reflexión y práctica.

Metodologías activas, de indagación y colaboración.

Evaluación auténtica, desempeños.

Experiencia: unidad de conocimiento, emoción y acción.

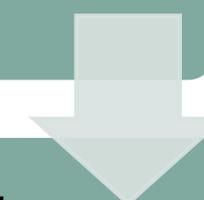
Mediación instrumental y social.

# EMPLEAR LAS TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN COMO FACTOR DE CAMBIO, APRENDIZAJE Y MEJORÍA DE LA CONDICIÓN HUMANA

**Son artefactos culturales**



**Son herramientas de la mente (mindtools).**



**Permiten crear ambientes de aprendizaje.**



Un derecho humano como bien educativo

# LOS ESTUDIANTES HABLAN DEL APRENDIZAJE EN PANDEMIA...

- Etnografía virtual, A. Flores

<https://www.youtube.com/watch?v=QMX-6vy20U8&t=4s>



Me la paso todo el día haciendo tareas y llenando páginas de ejercicios



En mi casa no tengo equipo de cómputo ni buen acceso a la red.

Estoy ansioso, tengo problemas de sueño, no puedo concentrarme



# Sugerencias para docentes en sus clases sincrónicas en línea

- El reto: que sea una excelente clase, que se entable la comunicación y se logre la comprensión. Recuerda la importancia de la apertura emocional con tu grupo, la colaboración y lo experiencial.



## ESTRATEGIAS BÁSICAS PARA ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA SESIÓN

Por: Mtra. María Luisa Morales Bautista  
GIDDET-UNAM

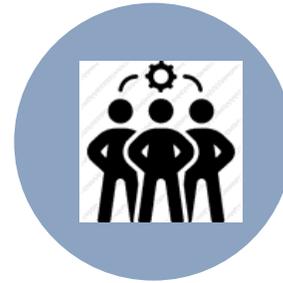
[https://youtu.be/e\\_i2j7rFFvo](https://youtu.be/e_i2j7rFFvo)

---

# EN LAS EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN LA VIRTUALIDAD DEBE EXISTIR



**PRESENCIA  
DOCENTE**



**PRESENCIA SOCIAL  
Y COLABORACIÓN**



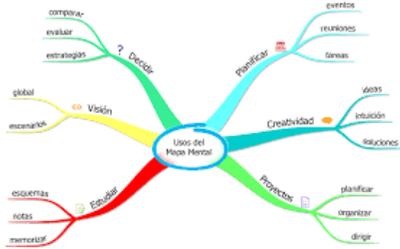
**PROMOCIÓN DE  
COGNICIÓN Y  
EMOCIONES**



**AYUDAS O  
DISPOSITIVOS  
PEDAGÓGICOS**

**enfoques experienciales, de indagación, construcción colaborativa, creación artística y científica**

Garrison & Anderson. (2011). E-Learning en el siglo XXI, Ed. Octaedro.



Mapas mentales y organizadores gráficos, cómic pedagógico



Proyectos colaborativos auténticos, STEAM



Aprendizaje basado en el juego, 'gamificación'



Narrativa, relatos personales, escritura auténtica, role playing

# Estrategias didácticas y TIC



Video educativo y fotografía participativa



Casos de enseñanza y problemas

RÚBRICA PARA EVALUAR COMPETENCIAS LECTORAS			
	1 punto	2 puntos	3 puntos
1. Identifica el contenido de un texto.	Distingue lo relevante de un texto y hace preguntas sobre lo que lee o sobre el significado de palabras por el contexto.	Distingue lo relevante de un texto y hace preguntas sobre lo que lee o sobre el significado de palabras por el contexto.	Distingue lo relevante de un texto, hace preguntas sobre lo que lee y ofrece el significado de palabras por el contexto y recupera continuamente el texto.
2. Comprende la estructura de un texto.	Resalta o subraya breves partes del texto y resume el contenido de las partes.	Resalta un texto breve con las partes importantes de los párrafos como consecuencia de una interpretación personal de los conceptos, ideas o argumentos presentados.	Resalta la estructura de dos o más textos empleando mapas conceptuales o esquemas de diversa índole.
3. Comprende la información de un texto.	Resalta ideas de manera clara, coherente y sintética en uno o más textos para desarrollar argumentos.	Identifica, ordena e interpreta las ideas y conceptos relevantes implícitos en uno o más textos considerando el contexto en el que se generaron y en el que se reciben.	Sustenta una postura personal sobre la información contenida en uno o más textos, valora la relevancia del texto y considera otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
4. Comprende la información de un texto.			Como resultado de utilizar la información contenida en uno o más textos, argumenta la solución de un problema, empleando gráficos o el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Rúbricas y portafolios, evaluación auténtica y colaborativa



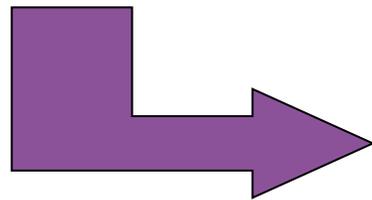
DUA y LF  
Inclusión educativa

# Learner-Centered on line Practices

Barbara McCombs (2015)

**Proporcionar oportunidades de contacto personal y desarrollar actividades en línea con fines tanto académicos como comunicativos y sociales para fomentar un sentido de comunidad y reducir los sentimientos de aislamiento**

implica



- Creación de espacios electrónicos dedicados tanto a **la interacción académica como social**:
- Ejemplos: foros, wikis y chats académicos, videoconferencias interactivas, círculos de estudio, clubes y redes estudiantiles, torneos y juegos en línea, libros y álbumes electrónicos elaborados por los grupos de alumnos, servicio electrónico de mensajes sociales, entre otros.

# Caso sobre la experimentación con animales



01 →  
SINOPSIS

02 →  
POBLACIÓN META

03 →  
OBJETIVO

04 →  
VIDEO SOBRE EL  
CASO

07 →

08 →

<https://view.genial.ly/607f269d65b64b0d84c3246d/interacti-ve-content-caso-experimentacion>

Casos de enseñanza con video educativo para desarrollar capacidad de análisis y poner el conocimiento en acción.

- Video: una buena narrativa con sentido profundo; dilema bioético.
- Preguntas de estudio (conocimientos e información básica).
- Preguntas facilitadoras (empatía y puntos de vista).
- Preguntas de discusión (argumentación y pensamiento crítico).
- Preguntas sobre el resultado de la discusión.
- Materiales de lectura y actividades complementarias.
- Evaluación del aprendizaje (rúbricas y producciones)

# APRENDIZAJE HÍBRIDO O BLENDED

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=NSOOTH4MV0K&AB\\_CHANNEL=LIRMI.COM](https://www.youtube.com/watch?v=NSOOTH4MV0K&AB_CHANNEL=LIRMI.COM)

¿Cómo implementar educación híbrida?

## Aula invertida

Habilidades de orden inferior

- Recordar
- Comprender

Realizan ejercicios  
Anotan sus dudas

Habilidades de orden superior y del siglo XXI

- Analizar
- Crear
- Evaluar
- Resolver problemas

como analizar, crear, evaluar, resolver problemas.

1:45 / 3:29

- Modo de aprendizaje que combina actividades cara a cara en el salón de clase con actividades de aprendizaje en línea (Garrison).
- Existen varios diseños: estaciones y laboratorios rotativos, alternancia, aula invertida, etc.
- Promover aprendizaje activo, centrado en el aprendiz, en competencias y habilidades, en estilos e intereses.
- Generar comunidades de indagación.

# En síntesis: Retos de la docencia virtual



- Promover aprendizaje con comprensión e interés en los estudiantes focalizando aprendizajes de relevancia y con sentido.
- Atender las necesidades de los estudiantes y grupos en situación de vulnerabilidad ante la emergencia que enfrentamos.
- Evitar en lo posible la repetición de cursos y el fracaso escolar, el rezago o el abandono de los estudios.
- Promover formas efectivas y significativas de enseñanza-aprendizaje y convivencia en la virtualidad y con los medios digitales.
- Comprender y ayudar a los jóvenes a entender que estamos ante una pandemia y enfocar el conocimiento desde marcos de referencia éticos, científicos y solidarios.
- Atender la situación de desventaja de las mujeres y estudiantes en situación de vulnerabilidad.

Sitio del Grupo GIDDET

Visita nuestro módulo  
COVID-19

# GRACIAS POR SU ATENCIÓN



FRIDA DÍAZ BARRIGA

[fdba@unam.mx](mailto:fdba@unam.mx)

<https://grupogiddet.wixsite.com/sitio-oficial>