



SEPTIEMBRE

EL REENCUENTRO POR LA EDUCACIÓN
/ LOS PUNTOS DE REENCUENTRO COMO
ESPACIOS PARA DESARROLLAR EL
TRABAJO COLABORATIVO



**EL REENCUENTRO POR LA EDUCACIÓN/
LOS PUNTOS DE REENCUENTRO COMO
ESPACIOS PARA DESARROLLAR EL
TRABAJO COLABORATIVO**

Revista Pasa la Voz. Quito - Ecuador
(Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica)
Ministerio de Educación. Vol. 2, 2021.

Código
PC.2.05.01.012

Equipo Pasa la Voz
Liliana Auz N.
Paola Flores L.

Diseño gráfico, diagramación e ilustración
Juan Bolaños E.



ÍNDICE

PRÓLOGO	4
INTRODUCCIÓN	5
1. LA IMPORTANCIA DEL TRABAJO COLABORATIVO ENTRE DOCENTES	6
2. PUNTOS DE REENCUENTRO, ESPACIOS PARA EL DESARROLLO COLABORATIVO	7
3. EL REENCUENTRO EN LAS AULAS	8
4. TRABAJO COLABORATIVO Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS EDUCATIVOS POST PANDEMIA	9
4.1. Los docentes y su vocación en tiempos de COVID	10
4.2. Nuevas herramientas tecnológicas y el trabajo colaborativo	10
4.2.1 Competencias digitales	10
4.2.2 Aprendizaje Colaborativo	11
4.2.3 Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA)	12
4.2.4 Las E-actividades	12
4.3. Conozcamos algunas aplicaciones y software de acceso libre	13
4.4. El trabajo colaborativo y su vinculación con las competencias digitales	16
JUGANDO A TRABAJAR	18
5. ENSEÑAR Y APRENDER DESPUÉS DE LA PANDEMIA	20
6. ESTRATEGIAS PARA EL DOCENTE	21
7. EL TRABAJO COLABORATIVO DENTRO PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PRESENCIAL Y VIRTUAL	23
BIBLIOGRAFÍA	28



Queridos docentes, directivos y lectores de la Revista Pasa La Voz:

El trabajo colaborativo en cualquier contexto implica el trabajo que se realiza entre varios individuos que con su conocimiento, formación, ideas aportan para fortalecer la labor que se está desarrollando. En el ámbito educativo, es un modelo de aprendizaje que busca la interacción entre los estudiantes y docentes para construir juntos a fin de lograr el objetivo en común.

A partir del mes de agosto, desde el Ministerio de Educación se vivió y se puso en efecto el trabajo colaborativo para el desarrollo e implementación de una estrategia priorizada llamada “Puntos de Re-Encuentro”.

¿Por qué esto es un ejemplo de trabajo colaborativo? Porque para el desarrollo de la estrategia se necesitaba el conocimiento y experiencia de distintos actores. Solamente al juntar conocimientos y experiencias de los participantes podíamos llegar a la meta final, la elaboración de la estrategia y la implementación de la misma. Los distintos actores del Ministerio de Educación sumaron ideas y generaron discusiones para finalmente tener el producto final de la estrategia de los “Puntos de Re Encuentro”.

Una vez implementado el plan también se pudieron dar algunas experiencias de trabajo colaborativo, donde los docentes interactuaban entre sí para desarrollar las distintas actividades pedagógicas, lúdicas, socioemocionales, mejorar el modelo y la experiencia de los estudiantes en estas actividades.

Este mes en la revista “Pasa la Voz” podrán leer y aprender más sobre el trabajo colaborativo, su implementación en el aula y en distintos contextos educativos.
¡Que lo disfruten!

Isabel Maldonado Escobar
Asesora Despacho Ministerial

EL REENCUENTRO POR LA EDUCACIÓN Los Puntos de Reencuentro como espacios para desarrollar el trabajo colaborativo

INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación forma parte del Plan Nacional de Desarrollo con sus cinco ejes de trabajo dentro de los cuales está el eje de trabajo llamado “ENCONTRÉMONOS” el cual tiene como objetivo la reactivación de las instituciones educativas y planes de reinserción escolar y nivelación.

Es así como se ha implementado la Estrategia Nacional Puntos de Reencuentro a través de la cual la comunidad educativa interactúa en la realización de actividades socioemocionales, pedagógicas y lúdicas.

En los Puntos de Reencuentro los docentes toman contacto y realizan un diagnóstico del estado de situación de las niñas, los niños y adolescentes que participan, para proporcionarles contención y acompañamiento. Estos espacios también se encuentran enfocados en incentivar la confianza en el encuentro presencial de la comunidad educativa.

Para la ejecución de esta estrategia, se realizó un trabajo colaborativo entre el equipo de funcionarios de Planta Central, Coordinaciones Zonales, Direcciones y equipos distritales, así como nuestros directivos, docentes, personal del DECE, de las UDAI y voluntarios en general. Todo el trabajo, en beneficio de las niñas, niños y adolescentes a nivel nacional.

El nivel de coordinación y los resultados favorables de los Puntos de Reencuentro muestran que la estrategia es un ejemplo clave del trabajo colaborativo en estos tiempos de pandemia.

Gabriela Izurieta
Dirección Nacional de Investigación
Educativa del Ministerio de Educación

1

LA IMPORTANCIA DEL TRABAJO COLABORATIVO ENTRE DOCENTES

El trabajo colaborativo entre docentes es una de las metodologías esenciales para llevar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología permite a los y las docentes a aprender a implementar acciones educativas innovadoras y solucionar los inconvenientes de manera participativa.

La importancia del trabajo colaborativo radica en que todos los miembros participan en las actividades como una comunidad para lograr metas comunes. Se trata de una forma de trabajar consiguiendo un beneficio mutuo, tanto para los docentes como para los niños, niñas y adolescentes.



2

PUNTOS DE REENCUENTRO, ESPACIOS PARA EL DESARROLLO COLABORATIVO

Los Puntos de Reencuentro son una oportunidad para que las y los docentes vuelvan a ver a los estudiantes después de casi 16 meses desde que la pandemia inició. Su labor fue clave para el desarrollo de la estrategia y además se destacó el compromiso que tienen con la educación de los niños, niñas y adolescentes del país.

Asimismo, los representantes que acudieron, entre ellos padres, madres y familiares, también pudieron presenciar, y en muchos casos participar y también facilitar las actividades cuando había necesidad de hacerlo. Para mí fue muy grato observar el trabajo colaborativo entre directivos, docentes y familias en las Instituciones Educativas que visité en Zona 2, Zona 6 y Zona 7.

Considero que se debe seguir fortaleciendo la corresponsabilidad entre la comunidad educativa por medio de estrategias como la de Puntos de Reencuentro, donde el pilar fundamental es el trabajo colaborativo. En estos momentos, estos espacios suman a los diferentes esfuerzos que se realizan para la reactivación de la comunidad y la continuidad educativa a pesar de la crisis sanitaria.



3

EL REENCUENTRO EN LAS AULAS

Los Puntos de Reencuentro evidenciaron la alegría y el optimismo de los niños, niñas y adolescentes por regresar a su escuela y ver a sus compañeros y docentes. Las y los docentes también se mostraron muy motivados por retornar a la escuela y crear espacios seguros donde todos puedan aprender.

La realidad que vivimos hoy en día nos ha llevado a desarrollar nuevas capacidades, a cambiar nuestras dinámicas y a repensar en la educación. Esta estrategia, impulsada por el trabajo colaborativo en todos los niveles, evidenció que sí nos podemos cuidar entre todos y que sí podemos confiar en que la presencialidad ahora no es una amenaza, sino una oportunidad para continuar con la educación.



4

TRABAJO COLABORATIVO Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS EDUCATIVOS POST PANDEMIA

A raíz de la declaración de pandemia del COVID-19 por la organización mundial de la salud (OMS) que perturbó de forma global, pero con mayor intensidad en la región latinoamericana y sobre todo a países en vías de desarrollo como el Ecuador, reflejó una de las situaciones más críticas en la historia de la humanidad, esto deriva a la fuerte toma de decisiones en medidas sanitarias como es el distanciamiento social, confinamiento y paralización prácticamente de todas las actividades afectando a la vida cotidiana.

La educación también sufrió un grave impacto en todos los niveles afectando las actividades escolares, implicando así en los actores principales como estudiantes y docentes, y todo el vínculo interno o externo a cada una de las unidades educativas del sistema nacional (Ordorika 2020, 2).

Esta crisis sanitaria desnudó una de las problemática en el área de educación que si bien ya existía hace tiempo atrás se refleja ahora con mayor intensidad; la carencia de dominio y aplicación sobre el trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos educativos, las competencias digitales, las tecnologías de información y comunicación (Tics) y los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), son algunas herramientas que permiten el aprendizaje y así alcanzar las destrezas con criterio de desempeño en los diferentes niveles y subniveles de educación.

MSc. Estalin Alfredo Bayas Barrera
Docente UE Primicias de la Cultura
de Quito



4.1. Los docentes y su vocación en tiempos de COVID

Muchos docentes enfrentamos esta situación con mucha valentía, optimismo y con ganas de aprender, desaprender y reaprender, transportar el aula física con la enseñanza tradicional a la virtualidad y generar espacios colaborativos con nuevas estrategias de aprendizaje como es a través de la conectividad.

4.2. Nuevas herramientas tecnológicas y el trabajo colaborativo

Según Siemens (2004, 5) el conectivismo se compone de una red, la cual debe recibir y enviar información, proveyendo así de nuevos conocimientos para el aprendizaje de los individuos.

Para mayor comprensión se conceptualiza algunos términos con relación a las nuevas herramientas tecnológicas que ayudan a integrar los contenidos del currículo y transportarlo hacia los estudiantes a través del trabajo colaborativo. Aquí comparto algunas:

4.2.1 Competencias digitales

Para comprender de manera integral los conceptos partimos definiendo lo que es competencia; es un cúmulo de conocimientos y de habilidades que permiten realizar apropiadamente cierta actividad (García-Valcárcel Muñoz-Repiso 2016, 2). Es así como a lo largo de la carrera docente se adquiere ciertas competencias, como educadores debemos innovar constantemente para desarrollar aptitudes en las diversas áreas del conocimiento y así poder resolver los problemas que se presenten en el ámbito educativo. Ahora bien, según Morales (2013, 89) “el desarrollo tecnológico actual nos coloca en un paradigma de enseñanza que da lugar a nuevas metodologías y



demanda una dinámica diferente”. Esto nos exige que a más del conocimiento de la asignatura o especialidad se debe integrar como un eje transversal al dominio de las competencias digitales para generar nuevas estrategias de aprendizaje.

4.2.2 Aprendizaje Colaborativo

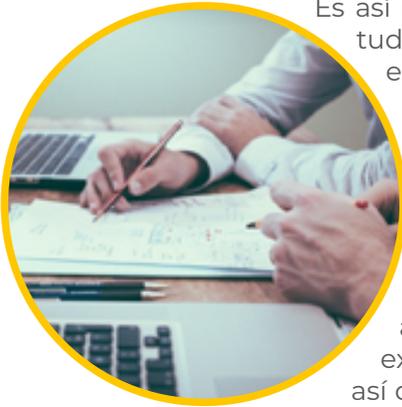
El aprendizaje colaborativo “busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos”(Lucero 2003, 3) both environments are analyzed and compared, and then a tour of the different collaboration resources existing in the network and their contribution to education. Subsequently, some (more representative. De esta manera los enfoques de Vygotsky y Piaget sobre la interacción social han evolucionado para aplicarse también en entornos educativos no presenciales con la interacción a través de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), software y aplicaciones.



4.2.3 Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

En la actualidad es imprescindible conocer y aplicar un “tipo de entorno o sistema adecuado para el e-learning, son los sistemas de gestión del conocimiento (LMS) o entornos virtuales de aprendizaje”(Belloch 2012, 2).

Estos entornos permiten el acceso a los recursos y herramientas educativas previamente creada por el docente, con el uso de un usuario y contraseña se puede seleccionar ciertos roles como estudiante, profesor y representante legal del discente, de tal manera que mediante esta interfaz facilita el aprendizaje colaborativo.



Es así como mediante los entornos el estudiante tiene la posibilidad de estar en cualquier punto geográfico y recibir la información de la misma manera que se desarrolla en los centros educativos presenciales tradicionales. La tecnología debe implementarse, pero para eso requiere de docentes capacitados y familiarizados con un alta gama de aplicaciones, los mismos que deben experimentar para su uso innovador y así dejar las formas tradicionales de enseñanza. (Occelli, Garcia, y Masullo 2012, 55)

4.2.4 Las E-actividades

Son diversas actividades que los discentes realizan y ejecutan con los recursos informáticos, si la interacción y entrega de estas actividades lo transfieren a través de la red pues son e-actividades de forma online. (Almenara 2005, 25). Los docentes pueden planificar las actividades e insertarlas a los diversos entornos para que los estudiantes interactúen de manera colaborativa.

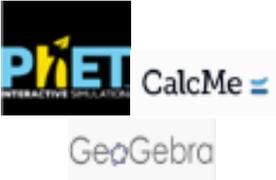


Fuente: Centros de Enseñanza y Aprendizaje para las Universidades de Latinoamérica en el siglo XXI

4.3. Conozcamos algunas aplicaciones y software de acceso libre

La integración del trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje a través de los recursos tecnológicos en modalidades que pueden ser presenciales o no presenciales son posibles.

En el siguiente cuadro se muestra algunas aplicaciones y software de acceso libre que desde la práctica docente en estos últimos años he aplicado con los estudiantes y me ha permitido desarrollar eficazmente el trabajo colaborativo y adaptarlas con nuevas estrategias de aprendizaje, es esencial aplicar la gamificación para motivar y despertar el interés del estudiante ya que según la neuroeducación es imprescindible despertar los procesos cognitivos, estas aplicaciones que presento a continuación se las puede aplicar en todas las asignaturas ya depende de cada docente adaptar a su contexto, sin dejar de lado los ejes transversales, la interdisciplinariedad, interculturalidad, ciudadanía entre otros.

TÉCNICA	INSTRUMENTO	APRENDIZAJE	EXPERIENCIA	HERRAMIENTA TICS
APRENDIZAJE COLABORATIVO	Organizadores Gráficos y presentaciones	Crear esquemas conceptuales de manera grafica.	Los estudiantes forman equipos y crean sus propios organizadores interactuando activamente en tiempo real.	
	Portafolio Estudiantil	Sección de interacción de tareas, trabajos y evaluaciones.	Los estudiantes crean un usuario y contraseña para acceder a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) donde automáticamente se guardan sus trabajos, pruebas y clases.	
	Interrogantes sobre una área o asignatura específica	Obtener información de la comprensión del estudiante de una asignatura en específico con preguntas.	Los estudiantes forman equipos y responden preguntas de manera sincrónica obteniendo puntos y al final ven el podio de los grupos ganadores.	
	Cuaderno de los alumnos	Espacio del estudiante para anotar o resolver ejercicios matemáticos de manera individual o colaborativa.	Los estudiantes tienen la opción de apuntar las clases o resolver los ejercicios matemáticos a través de esta pizarra digital con representaciones semióticas.	
	Debate	Planteamiento de argumentos	Los estudiantes interactúan de forma colaborativa y generan replica y contrarréplica acorde un tema planteado que puede ser verbal o escrito.	
	Cuaderno científico	Permite demostrar los algoritmos matemáticos.	Se plantea problemas matemáticos, físicos y químicos que los pueden resolver, graficar y experimentar para profundizar su aprendizaje.	

Fuente: Elaboración Propia

4.4. El trabajo colaborativo y su vinculación con las competencias digitales

Como docente he podido comprobar que realizar trabajo colaborativo fortalece las estrategias de aprendizaje, es gratificante observar el interés del estudiante al interactuar con las herramientas digitales que se adaptan a la necesidad del contexto sin dejar de lado a la política y realidad educativa del país.

El conjugar la teoría con la práctica en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), permite la fluidez de las competencias comunicativas e interacción de carácter abierto y flexible por parte de los estudiantes en su desarrollo cognitivo.

Los docentes expertos en sus respectivas áreas o especialidades, deben aplicar como eje transversal el dominio de las competencias digitales convirtiéndolo en un componente interdisciplinario que se ajusta progresivamente para transformar las estrategias de aprendizaje, las tecnologías avanzan a pasos agigantados y es una decisión muy importante el seguir innovando, pero sin dejar de la lado la esencia de la educación como la interculturalidad, genero, ciudadanía entre otras ya que somos formadores y transformadores de seres humanos.

Personalmente concluiría que al igual que la revolución industrial, se palpa que estamos atravesando el pico de una revolución educativa que surgió a través de una necesidad es imprescindible vincular de manera holística e integral todos estos recursos para una educación de calidad y calidez.



Jugando a **TRABAJAR**

El juego nos hace más humanos

“El trabajo es lo que uno tiene que hacer; el juego, lo que uno quiere hacer”
(Zolani).

DOCENTES DE INICIAL ¡TU TRABAJO ES IMPORTANTE!

Comparte con nosotros tus experiencias de aprendizaje innovadoras

5

ENSEÑAR Y APRENDER DESPUÉS DE LA PANDEMIA

En la actualidad la sociedad se encuentra cursando una educación en línea a causa de la pandemia producida por el COVID 19, y el principal propósito de la comunidad educativa es evitar la deserción escolar mediante la formación online que busca garantizar el acceso a la educación como un derecho, que rige en la Constitución de la república en el artículo 26. – “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” (Asamblea, 2008, p. 4), por tal motivo indagar sobre las necesidades, requerimientos académicos y factores asociados al proceso de formación de los estudiantes es importante para seleccionar estrategias innovadoras como el trabajo colaborativo, la gamificación, el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y las TICs para el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación actual.

Actualmente, estamos en la era tecnológica en donde las niñas/os y adolescentes son considerados nativos digitales, con estilos de aprendizajes diversos. El trabajo colaborativo en los entornos digitales se basa en fortalecer las necesidades de los estudiantes

asociada al Diseño Universidad de Aprendizaje como estrategia pedagógica enfocada en las inteligencias múltiples, recurso que permitirá a los docentes seleccionar la mejor información y las herramientas adecuadas para construir una clase online inclusiva, dinámica y entretenida que capte el interés del estudiante y lo mantenga motivado; con la finalidad de fortalecer las habilidades y destrezas de toda la diversidad de estudiantes en los ámbitos, social, emocional, cultural, deportivo y académico.



6

ESTRATEGIAS PARA EL DOCENTE

1. Trasformar un modelo conductista de enseñanza por un modelo constructivista debido a que las personas presentan cambios sociales y tecnológicos que requieren una actualización educativa, le permitirá al estudiante acondicionarse a las nuevas exigencias del mundo moderno y la tecnología, por tal motivo el implementar nuevas estrategias de aprendizaje acorde a las exigencias del medio educativo es importante, “mismo que estará enfocado a la formación integral de los estudiantes y al proceso de inclusión, en donde el estudiante pueda construir el conocimiento a partir de la experiencia y la multiplicidad de diferencias en sus habilidades” (Ocampo, 2017, p. 25)
2. Ser creativo, emprendedor, crítico, competente con el uso de las TICs, autónomo, con altos dotes sociales, destrezas permiten adaptarse fácilmente a los ambientes laborales mediante el trabajo colaborativo.
3. Aprender técnicas de aprendizaje como:
 - el trabajo colaborativo,
 - trabajo cooperativo,
 - aprendizaje basado en proyectos (ABP),
 - la gamificación con origen en el constructivismo social,

Serán de mucha utilidad para nosotros los docentes ya que nos permitirá motivar a todos los participantes del grupo a comprometerse activamente a trabajar juntos para alcanzar los objetivos señalados (Barkley & Cross, 2013), facilitando la resolución de problemas reales.

En el año 2020, el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC) implementó el plan educativo “Aprendemos Juntos en Casa” con el uso de la tecnología. De acuerdo con Hurtado (2020) que cita a Bejumea (2001):

La educación tecnológica es reconocida como parte de las nuevas reformas educativas de cada país, la cual se intenta desarrollar desde la edad de preescolar hasta Media General Técnica, sosteniendo un modelo de pensamiento que relacione el “ser” con el “hacer”, para que los estudiantes posean una formación integral que facilite las herramientas para la comprensión del medio artificial, y logren habilidades, destrezas y aptitudes donde se perfeccione el razonamiento, la creatividad, organización y planificación (p. 141).

No solo los docentes, también los estudiantes “deben estar dispuestos a cambiar los modelos tradicionales y encontrar roles más participativos para que esta situación que se dio en la emergencia se traduzca en un cambio a nivel educativo que perdure” (Talavera & Junior, 2020, p. 179), y mejore la calidad de educación en el Sistema Nacional con el uso de las TICs.



7

EL TRABAJO COLABORATIVO DENTRO PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PRESENCIAL Y VIRTUAL

Según Jhonson (1999), habla de habilidades mixtas cuando explica la función del trabajo colaborativo, es decir implica tanto características del desarrollo personal como de carácter y habilidades sociales, donde cada sujeto aporta mediante el diálogo como principal medio, su propia capacidad de prospección, misma que mediante la interacción se construirá el conocimiento a partir de la experiencia de cada uno de los participantes del grupo.



Fuente: <https://bit.ly/3hLWeJ9>

También, Roinstein (2006), habla de una visión compartida donde cada miembro toma en cuenta lo que el otro comprende, en este sentido la flexibilidad y la apertura son cualidades que se muestran mediante el intercambio y el diálogo, desde esta condición el error y el conflicto deja de ser un obstáculo y se convierte en sí mismo en experiencia de aprendizaje (Rodríguez Zamora et al., 2017, p. 6), con el propósito de desarrollar destrezas y habilidades de los estudiantes mediante la interacción y resolución de problemas.

El trabajo colaborativo dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje presencial y virtual es importante, porque, le permite al estudiante desarrollar habilidades sociales, académicas y resolución de problemas, enfocados en la interdisciplinariedad y construcción de proyectos, por tal motivo, usar la estrategia dentro del desarrollo de las actividades permitirá al docente delegar y designar tareas acorde a un grupo diverso en donde se pretende mediante el desarrollo de destrezas alcanzar un aprendizaje significativo, con la ayuda de todos los integrantes del grupo.



Fuente: <https://bit.ly/3tTnOcx>

El rol del docente es indispensable ya que identificará las habilidades de cada estudiante y designará en grupos heterogéneos de trabajo en donde no habrá un jefe de grupo sino un líder, además, el liderato deberá ser asumido por todos los miembros del grupo durante el desarrollo de las actividades, cada integrante del grupo ejercerá un rol en específico y todos rotarán para cumplir esa función, por ejemplo para trabajar en un entorno virtual con la estrategia del trabajo colaborativo se puede formar grupos de trabajo en zoom, en donde se asignará tareas específicas a cada estudiante con la finalidad de resolver o solucionar un problema, la comunicación, el respeto y el diálogo constante es indispensable para un buen desarrollo de la actividad, el docente ingresará a cada sala a verificar el buen desempeño de la actividad y asesorará sobre el tema si fuera necesario.

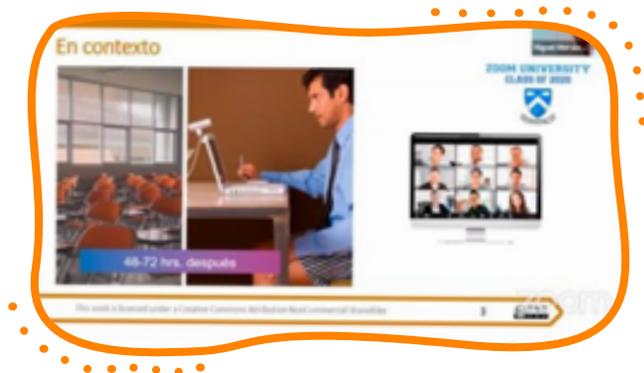


Fuente: [El Tiempo](#).

Las recomendaciones para realizar la actividad las pone el docente, pero, son flexibles a cambios si el grupo lo solicitará, para el desarrollo del trabajo se puede utilizar los siguientes recursos digitales; un padlet en donde los estudiantes escribirán en un muro sus experiencias sobre el tema, se puede acceder mediante un enlace y se trabajará en línea, también, se puede trabajar en un drive con documentos compartidos, los integrantes del grupo podrán realizar sus aportes en tiempo real, finalmente para valorar el trabajo de los estudiantes se sugiere aplicar la técnica de observación y una rúbrica, es importante evaluar el desarrollo de la actividad en los aspectos; académico, de comunicación y de relación personal, al finalizar el trabajo se evaluará de forma sumativa y se realizará el proceso de autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación mediante rúbricas.

Aquí dejo algunas actividades que se pueden realizar mediante el uso de herramientas tecnológicas:

- La App Lumosity ayuda al docente a desarrollar juegos lúdicos para activar la motivación, ya que tienen juegos de habilidad mental.



- Para la construcción de mapas mentales – mediante el programa Mentimeter aportará a experimentación de contenidos se realizará mediante una lluvia de ideas.
- El desarrollo de foros y chat académicos mediante grupos de WhatsApp y ZOOM ayuda a compartir conocimientos previos de cada uno de los estudiantes.
- Para la reflexión de la temática se puede apoyar en audio libros que se los puede encontrar en el YouTube en donde el estudiante observará y dará una reflexión crítica acerca de la temática.
- EducaPlay ayuda al docente con la presentación de videos interactivos importantes en la fase de conceptualización.
- En el proceso de aplicación de los conocimientos se realizará un trabajo colaborativo en donde los estudiantes realizarán una infografía en la aplicación Genially.
- La creación del muro creativo en Padlet será expuesto en una plenaria al finalizar el trabajo y será valorado mediante una rúbrica de exposición.
- Para la evaluación final se puede generar un enlace del formulario de Google que puede ser un cuestionario de 10 preguntas de selección múltiple, finalizado la actividad planificada se estará cumpliendo con el proceso de enseñanza-aprendizaje en base al diseño universal de aprendizaje DUA y el ERCA (Experiencia-Reflexión-Conceptualización-Aplicación).

Ángel Pilco
I.E Cinco de Junio



BIBLIOGRAFÍA

- Almenara, Julio Cabero. 2005. E-actividades. Un Referente Básico Para la Formación en Internet. MAD-Eduforma.
- Belloch, Consuelo. 2012. “Entornos Virtuales de Aprendizaje”. Universidad de Valencia 1 (1): 9.
- García-Valcárcel Muñoz-Repiso, Ana. 2016. “Las competencias digitales en el ámbito educativo”. Gredos Universidad de Salamanca 1 (58): 2–30.
- Lucero, María Margarita. 2003. “Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo”. Revista Iberoamericana de Educación 33 (1): 1–21. doi:10.35362/rie3312923.
- Morales Arce, Víctor. 2013. “Desarrollo de competencias digitales docentes en la educación básica”. Apertura 5 (1): 88–97.
- Ministerio de Educación. Estrategia puntos de encuentro diseñada.pdf. Quito.2021
- Occelli, Maricel, Leticia Garcia, y Marina Masullo. 2012. “Integración de las TICs en la formación inicial de docentes y en sus prácticas educativas”. Virtualidad, Educación y Ciencia 3 (5): (pp. 53-72).
- Ordorika, Imanol. 2020. “Pandemia y educación superior”. Revista de la educación superior 49 (194): 1–8.
- Quiroz, Juan Silva. 2011. Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Primera. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Siemens, George. 2004. “Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital”. Revista de educación 15: 2–5.

Agradecemos la participación y colaboración de:

- ▶ Gabriela Izurieta/Dirección Nacional de Investigación Educativa
- ▶ Estalin Bayas/ Docente UE Primicias de la Cultura de Quito
- ▶ Angel Pilco/ Docente Unidad Educativa 5 de Junio

Quienes aportaron con su entusiasmo y disponibilidad al enriquecimiento de la revista Pasa La Voz.



PASA LA VOZ

www.educacion.gob.ec

SEPTIEMBRE 2021

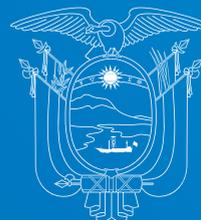


@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

Ministerio de Educación



República
del Ecuador