



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

**Actualización de docentes de educación básica a través del trabajo
colaborativo en ambientes virtuales**

Proyecto de intervención

Para obtener el grado de
Maestro en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales

Presenta

Rosa Elena López Cabrales

Guadalajara Jalisco, Diciembre 2018

Índice

Agradecimientos	1
Resumen	2
Introducción	4
I. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA	8
1.1 Contexto	8
1.2 Justificación	9
II. METODOLOGÍA	11
2.1 Pregunta de investigación	11
2.2 Objetivo general	11
2.3 Objetivos específicos	11
2.4 Variables	13
2.5 Técnicas e instrumentos utilizados para recolección de datos	13
2.6 Instrumento	14
2.7 Aplicación de instrumentos	19
2.7.1 Plan de Acción	19
2.8 Análisis de resultados	20
2.9 Análisis de la información	26

2.10 Matriz FODA	27
III MARCO TEÓRICO	31
3.1 Concepto trabajo colaborativo	31
3.2 El constructivismo y la relación con el trabajo colaborativo.	34
3.3 ¿Cómo se puede realizar o favorecer el trabajo colaborativo?	38
3.4 La comunicación en el trabajo colaborativo	37
3.5 El trabajo colaborativo en entornos virtuales	39
3.6 Herramientas tecnológicas que favorecen el trabajo colaborativo	42
3.6.1 Webquests	42
3.6.2 Wikis	43
3.6.3 Google groups	45
3.6.4 Foros	45
IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	49
4.1 Diagnóstico	49
4.2 Justificación del proyecto	49
4.3 Relevancia	51
4.4 Factibilidad	52
4.5 Objetivo general	52

4.6 Objetivos particulares	52
4.7 Recursos requeridos	53
4.8 Modelo instruccional	53
4.8.1 El modelo E-actividades para el diseño de la propuesta de intervención	55
4.8.2 El enfoque del conectivismo y el modelo E-actividades	55
4.8.3 Metodología del modelo E-actividades	58
4.8.4 Elementos del modelo E-actividades	59
4.9 Propuesta de entorno virtual	61
4.10 Descripción de entorno virtual	73
Conclusiones	98
Referencias	100

Índice de tablas

Tabla 1. Información proporcionada por la Inspectora de la Zona Maestra Esmeralda	8
Tabla 2. Información proporcionada por la Inspectora de la Zona Maestra Esmeralda	9
Tabla 3. Niveles escala de likert para el instrumento de diagnóstico	14
Tabla 4. Instrumento para el diagnóstico	15
Tabla 5. Cronograma plan de acción	19
Tabla 6. Porcentaje de maestros en el servicio profesional	20
Tabla 7. Matriz FODA	28
Tabla 8. Recursos requeridos	53
Tabla 9. Elementos del modelo E-actividades	59

Índice de gráficas

Grafica 1. Tiempo de servicio como maestros	21
Gráfica 2. Maestros que han trabajado colaborativamente y que encuentran ventajas en hacerlo.	22
Gráfica 3. Las herramientas tecnológicas les han permitido compartir experiencias, materiales e información, además les ha ayudado a conocer el modelo educativo y la información la consideran pertinente y confiable.	23
Gráfica 4. Porcentaje de maestros que consideran que las TIC es una estrategia viable para el trabajo colaborativo	23
Grafica 5. Las TIC facilitan e trabajo y permiten compartir información.	24
Grafica 6. Herramientas tecnológicas que conocen y utilizan.	25

Índice de imágenes

Imagen 1 Ciclo del conectivismo	57
Imagen 2. Pantalla principal del entorno	62
Imagen 3. Iconos utilizados para identificar los elementos del entorno.	62
Imagen 4 Organización de iconos con la información	63
Imagen 5 Presentación del entorno	64
Imagen 6,7 y8 Contenido del vídeo.	65
Imagen 9, 10,11. Espacio de foro	67
Imagen 12. ¿Cómo usar el espacio virtual?	69
Imagen 13. Reglamento del espacio virtual	69
Imagen 14. Contenidos del entorno virtual.	71
Imagen 15. Módulos en los que están organizados los contenidos	72

Agradecimientos

A Dios por todo lo que me permitido lograr como persona y profesional, por haberme dado una familia que me quiere y me apoya en todo.

A mi familia, mis papás que con su presencia, oración y comprensión han sido colaboradores de esta nueva etapa en mi vida. Gracias por estar.

A Soledad gracias por coincidir.

Y mi asesora Edith Aguirre por creer en mí, por su apoyo. Gracias.

Resumen

El trabajo presenta el diagnóstico realizado con maestros de educación primaria de la zona escolar #30 y la propuesta de un ambiente virtual de aprendizaje a partir de las necesidades identificadas y las características del contexto para su intervención. El diagnóstico parte de la premisa, si la formación virtual podía ser una opción viable para la actualización de docentes de educación básica respecto al nuevo modelo educativo y los aprendizajes clave. La investigación permitió identificar que la modalidad virtual es una opción posible, ya que una de las causas más frecuente que tienen los maestros en servicio es no integrarse a los cursos por la falta de tiempo, además se identificó la necesidad de actualización en relación con el nuevo modelo educativo específicamente en los aprendizajes claves, actividad que se complica por razones de tiempo, la modalidad, y la motivación.

Se menciona la importancia de capacitarse, pero este proceso lo requiere hacer con otros es decir trabajar a través de manera colaborativa ya que la interacción le permite comprender, analizar y compartir, información y entre todos ayudan a construir aprendizajes, el trabajo con otros les ayuda exponer sus experiencias y sentirse acompañados en esta nueva experiencia pedagógica-didáctica.

Por lo que la propuesta de intervención gira en torno principalmente en el trabajo colaborativo, para atender la necesidad del tiempo y la modalidad factor también importante; para lograr la participación se propone que sea a través de la virtualidad, pues a través de ésta se pueden cubrir la interactividad involucrando herramientas y espacios que lo permitan. El entorno virtual de aprendizaje cumple las características que los maestros requieren como son: se prioriza el trabajo colaborativo, se pueden trabajar los aprendizajes clave, es posible mantener comunicación sincrónica y asincrónica, se puede acceder en el tiempo que se requiere y su navegación y utilización es amigable para el maestro.

El trabajo colaborativo se justifica en el constructivismo y el conectivismo ambas teorías del aprendizaje que enmarcan la importancia de esta estrategia, por lo que

el diseño del entorno virtual toma en cuenta los aportes de estos enfoques y gira el desarrollo apoyadas en ellas, así como en el modelo instruccional E-actividades que busca a través de las actividades construir aprendizajes, asignado el protagonismo al participante, promueve la participación e interacción, además de los aportes de la integración de espacios virtuales, se incluyeron herramientas de interacción como foros y un espacio para preguntas, el curso *Actualización de docentes de educación básica aprendizajes Clave a través del trabajo colaborativo* se instaló en una plataforma Wix en donde el objetivo es responder a las demandas actuales de los aprendizajes clave privilegiando el trabajo colaborativo entre maestros.

Palabras clave

Entornos virtuales, trabajo colaborativo, actualización /o capacitación.

Introducción

A lo largo de la historia de la educación, los maestros se han enfrentado a cambios que los lleva a adecuarse, modificar, integrar, reestructurar y replantear su práctica educativa, cambios a los que no tan fácil se logran adaptar, por un lado la poca claridad en los cambios, la falta de capacitación adecuada, entre otros muchos factores que hacen difícil asimilar los cambios y sobre todo ponerlos en práctica, pero en definitiva la única forma de enfrentarlos y aprenderlos es la capacitación y/o actualización, pero desafortunadamente existen condiciones poco favorables para los docentes que no permiten participar.

La reforma educativa vigente incorpora a los aprendizajes claves, integrando distintos contenidos y nuevas forma de llevar a cabo la labor educativa, lo cual implica modificar la pedagogía y didáctica, además de contenidos, estrategias, y procesos de evaluación; todos estos cambios provocaron en los maestros resistencia, pero también novedad y un reto, pues a lo largo de la historia la educación ha pasado por cambios en los cuales los maestros han sido protagonistas y han sabido enfréntalos.

Este contexto permitió cuestionar si los cursos virtuales pueden ser una opción para la actualización, para lo cual se realizó un diagnóstico con docentes de la zona escolar n°30 ubicada en Tlaquepaque Jalisco integrada por 11 primarias en el turno matutino y vespertino, 131 maestros y 11 directores, docentes que mayormente son de nuevo ingreso.

A partir del diagnóstico que se realizó se pudo identificar que los maestros no están negados a la actualización, pero existen factores que hacen complicado realizarla, como el tiempo, las modalidades en las que se imparte, no hay muchas opciones en donde se pueda participar, además de la poca motivación que tienen, pese a estas condiciones los docentes han participado en cursos de manera

presencial, virtual o en modalidad mixta, se rescató además la importancia del trabajo colaborativo pues los maestros requieren de otros para conocer, fortalecer su práctica educativa, la labor del docente no se realiza en solitario, requiere de otros de un trabajo colegiado.

Otro aspecto destacado en el diagnóstico es uso que los maestros hacen de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y como estas pueden ayudar en los procesos de actualización y/o capacitación ya que puede disminuir tiempos, espacio, estar comunicados de manera sincrónica y asincrónica, revisar la información, extraerla, complementarlas, ampliarla cuando lo requiera.

Esta información permitió realizar el análisis de la información para posteriormente diseñar una propuesta de intervención, atender la problemática y responder a la necesidad de capacitación y/o actualización de los maestros, en relación a los aprendizajes clave, destacando el trabajo colaborativo, a través de la virtualidad para lograr mayor participación.

La propuesta destaca sobre todo el trabajo colaborativo, autores como Johnson y Johnson, Lucero, Jiménez, etc. mencionan la importancia de éste, ya que favorece a la construcción de aprendizajes pero además fortalece lazos, promueve la empatía, respeto, tolerancia y participación, esta estrategia se justifica en el constructivismo, destaca al sujeto como protagonista de su aprendizaje, pero considera a la *interacción social* como factor clave para el aprendizaje, y como las relaciones entre los seres humanos ayudan a lograr funciones superiores, Vigotsky señala la importancia de un mediador, de otros para conocer, y construir su aprendizaje.

Y ¿cómo llevar a la práctica el trabajo colaborativo dentro de la virtualidad? Existen una gran variedad de herramientas virtuales que hacen posible la interacción, sin estar en el mismo lugar ni al mismo tiempo, la gran variedad de tecnologías ayuda a mantenerse comunicados, trabajar, consultar, compartir, intercambiar información, materiales, ponerse de acuerdo, crear conocimiento útil para la finalidad que se quiera y cuando se quiera. Herramientas como web

Webquests, Google groups, foros, wikis, son algunas alternativas que permiten el trabajo colaborativo.

La implementación de alguna de las herramientas reside en lo que se quiere lograr, la viabilidad, el objetivo para lo que se requiera trabajar y el entorno que se diseñe, pero sobre todo que responda a la necesidad a atender, por lo que se debe considerar la planeación, diseño, implementación y evaluación, cada etapa requiere elementos, además de la elección de la plataforma en donde se instalará el entorno, previsión de espacios y recursos, además de contenidos, las condiciones y requerimiento de uso.

Para la creación de un entorno virtual de aprendizaje se consideró el modelo E-actividades, está centrado en el estudiante, favorecer el aprendizaje colaborativo y autónomo permite el desarrollo académica y profesional, privilegia la Interactividad del usuario con los recursos de aprendizaje y con los participantes de una comunidad de aprendizaje de acuerdo con Silva Fernández y Astudillo (2015), se organiza a partir de actividades; además de los espacios propuestos por Chan (2004), espacio de interacción, exhibición, producción, información.

El entorno virtual de aprendizaje tiene por objetivo, propiciar la actualización a través del trabajo colaborativo bajo la modalidad virtual diseñado para maestros en servicio de educación básica de la zona 30 que les permita apropiarse y aplicar los aprendizajes claves.

Además, su implementación se justifica en el conectivismo una teoría que fue expuesta por Siemens quien considera que el aprendizaje un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes, es una teoría de aprendizaje de la era digital, el conectivismo es comparado con nodos y conexiones y estas pueden ser conectados con otros nodos formando una red.

Todos estos elementos enmarcan la propuesta, “*Actualización de docentes de educación básica, aprendizajes Clave a través del trabajo colaborativo*” la cual se subió a una plataforma de uso gratuito llamada Wix en la que modelo instruccional

E-actividades, los espacios, incluyendo foros como la herramienta principal ya que a través de ella se podrá realizar el trabajo colaborativo, en donde los maestros que participen podrán trabajar actividades que les ayuden a conocer, analizar, y posteriormente aplicar los aprendizajes claves. Si bien, es una propuesta queda la posibilidad de que pueda implementarse.

En el entorno virtual se organizó en dos módulos cada uno integra tres actividades, cada actividad se compone de número de actividad, objetivo, duración, indicaciones, referencias/recursos, espacio de interacción en el que está incluido un foro, envío de actividades, y evaluación. El curso está contemplado para que se trabaje en dos meses con duración de 80 horas, se pretende que los maestros le dediquen 2 horas al día.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Contexto

La zona escolar no. 30, de sostenimiento estatal se localiza en el municipio de Tlaquepaque Jalisco, la cual comprende escuelas primarias de educación básica que se encuentran en las colonias San Pedrito, Emiliano Zapata, Santibáñez, Lomas de San Pedrito y Las huertas. La Zona escolar está integrada por 11 primarias que cubren turno matutino y vespertino pertenecen al sistema público bajo el sistema estatal y solo una es privada, las condiciones de la mayoría de las escuelas respecto al nivel de marginación son muy bajo.

En la tabla 1 se muestran las diferentes escuelas que integran la zona y los docentes con los que cuentan cada una.

Nombre de la escuela	Docentes que pertenecen a cada escuela
Lázaro Cárdenas 1101 ubicada en la colonia Santibáñez	10 y un director
Benemérita de Jalisco V. 1211	10 y un director
Urbana 1098	12 y un director
Juan de la barrare V.1233	12 y un director
Carlos Cririlo Pérez Arambula V. 716	18 y un director
José Esteban Ramírez Guareño V 717	12 y un director
Nicolás Bravo V. 557	15 y un director
Carolina Romero Alcaraz 601	15 y un director
José Vasconcelos 1158	12 y un director
Emiliano Zapata 1188	12 y un director

Colegio privado Eric Formm	3 y un director
----------------------------	-----------------

Tabla 1. Información proporcionada por la Inspectora de la Zona Maestra Esmeralda

Son actualmente 131 maestros y 11 directores, la gran mayoría cuentan con plaza definitiva, respecto al tiempo que tienen en el servicio docente es variado, hasta el ciclo 2017-2018, su organización se observa en la siguiente tabla (ver Tabla 2):

Años en el servicio	Total de docentes
Más de 15 años	28
De 6 a 15 años	60
De 3 a 5 años	24
0 a 3 años	19

Tabla 2. Información proporcionada por la Inspectora de la Zona Maestra Esmeralda

Entre las principales dificultades que enfrentan los docentes frente al nuevo modelo educativo se encuentran: La organización del ámbito de autonomía curricular y que conlleva como es la oferta curricular, documento base, además el acuerdo de evaluación que entra en vigor en el ciclo 2018-2019 para alumnos de tercero a sexto.

1.2 Justificación

Los docentes requieren capacitación y /o actualización, pero ésta no resulta sencilla ya que existen factores que obstaculizan el acceso o participación a ellos, bien porque tienen dos plazas, por el trabajo administrativo, las distancias, las pocas opciones que tienen, siendo el tiempo y la duración la principal limitante por lo que es necesario un espacio en el que un gran porcentaje de docentes tenga acceso a ellos.

Los aspectos anteriores permiten diseñar una propuesta que ayuda a minimizar estas limitantes, parte de dos premisas la primera que sea virtual y la segunda utilizar la estrategia de trabajo colaborativo. El que sea virtual ayuda en el aspecto del tiempo y espacio, ya que es posible trabajar desde el lugar donde se encuentre y en el tiempo que lo requiera, por otro lado, el trabajo colaborativo le permite aprender con otros, interactuar; actualmente los consejos técnicos (CTE), han establecido el trabajo entre escuelas esto porque se han identificado la importancia de aprender con otros mejorar, evaluar, adecuar la práctica educativa.

La capacitación en los entornos virtuales, utilizando el trabajo colaborativo, pretende resolver la problemática del tiempo principalmente y contar con un espacio en el que pueda estar en continua comunicación e interacción con otros maestros, crear redes de aprendizaje, fortalecer su formación, pero también ayudar a otros a mejorar ya que este es un de los principales objetivos del trabajo colaborativo.

Resulta una opción viable ya que existen infinidad de espacios virtuales que se pueden adecuar a las necesidades de los usuarios, se puede enriquecer con las aportaciones de ellos, cada vez la tecnología es una herramienta utilizada, además existen entornos que son sencillos de ser utilizados, y que sobre todo parta de sus necesidades, brindan la oportunidad de construir y reconstruir conocimiento.

Los ambientes virtuales permiten la integración de diferentes herramientas que ayudan a mantener comunicación continua, intercambiar información escrita, visual y auditiva, compartir archivos, materiales y disponer de ellos siempre que el maestro lo requiera. La educación en entornos virtuales es una opción que ha permitido estudiar licenciaturas, posgrados y puede ser una opción valiosa y significativa para la lograr la capacitación y / o actualización docente.

II. METODOLOGÍA

2.1 Pregunta de investigación

¿Es posible que la capacitación y/o actualización de maestros de educación básica sea realizada a través de entornos virtuales?

2.2 Objetivo general

Conocer la percepción del docente para participar en la modalidad virtual como una opción viable para la actualización de docentes de educación básica respecto al nuevo modelo educativo y aprendizajes clave.

2.3 Objetivos específicos

- Diseño e implementación del instrumento que permita obtener información respecto a la pertinencia de la modalidad virtual por parte de maestros de educación básica.
- Analizar la información obtenida que permita identificar y delimitar la problemática que puede ser que pueda ser atendida a través de un proyecto de intervención.
- Realizar análisis FODA para identificar la viabilidad de la formación virtual para la actualización docente en educación básica.

La investigación fue cuantitativa- tipo de estudio descriptiva, ya que ayuda obtener información de datos y descripciones de la realidad social permite conseguir datos específicos y mostrar características de estos, además de “recoger, procesar y analizar datos cuantitativos o numéricos sobre variables previamente determinadas”. (Sarduy, 2007, p.5). Los estudios cuantitativos tienen su fortaleza en la validez externa y son generalizables a la población y están orientas al resultado lo anterior

es de interés para la sustentante debido a que se pretende utilizar el resultado del diagnóstico como referente para otras investigaciones.

Por su parte, Del Canto y Silva (2013) señalan que para realizarla es necesario tener claridad en los elementos que conforman el problema, y es necesario asignarle un “significado numérico a través de la estadística” (p.28), esto permitirá realizar inferencias. Por lo que esta investigación se relacionó con la teoría-investigación-y la realidad, partiendo de lo que se observa en lo cotidiano y partiendo del objetivo del diagnóstico, se desarrolló un marco teórico para visualizar el impacto o alcance del estudio, elaborar hipótesis, definir variables, definición y selección de la muestra, realizar la recolección de datos, el análisis y la elaboración del reporte final de resultados.

Fernández y Díaz (2002), señala que el método cuantitativo parte de evidencias tangibles, el proceso de investigación es riguroso, ya que la información que se recoge es sistemática y estructurada, está orientada en los resultados, identifica a la realidad como estática, se basa en la producción probabilística.

El presente estudio tiene un diseño de tipo descriptivo por el nivel de profundidad del estudio que se realizó y se analizaron las características de una sola muestra Rodríguez, Müggenburg y Pérez (2007), señalan que este tipo de estudio permite al investigador intervenir de manera observacional o experimental, para esta investigación la intervención fue experimental ya que hay objetivo determinado y existen dos o más variables que inciden una en la otra, cabe mencionar que la información se obtuvo en un solo momento ya que se pretendió describir las variables y analizar su comportamiento en un momento dado por lo que el estudio fue transversal. Las fuentes de donde se obtuvo información fue documental ya que se realizó una búsqueda de información para contextualizarla además de la investigación de campo ya que se acudió al lugar donde ocurre el fenómeno.

2.4 Variables

Para la recuperación de información y análisis de datos que serán la base y sustento del diagnóstico y determinar las necesidades que se considerarán en la propuesta de intervención, se proponen las siguientes variables que son base de la recuperación de los datos.

- Actualización docente
- El trabajo colaborativo como estrategia que favorece la actualización docente de educación básica
- Creación de un ambiente virtual de aprendizaje para llevar al trabajo colaborativo virtual.

2.5 Técnicas e instrumentos utilizados para recolección de datos

Se realizó una encuesta para lo cual fue necesario realizar un cuestionario, esta técnica puede incluir preguntas abiertas o cerradas según Andrade, Juárez, García, Padilla y Vargas (2010), se puede aplicar a un gran número de personas sin necesidad de estar cara a cara y en este caso se realizó de manera virtual. Los cuestionarios además de integrar preguntas incluyen una explicación de lo que se espera del encuestado, propósitos del estudio y los beneficios.

El cuestionario se diseñó utilizando la escala de likert, de acuerdo con Maldonado (2007), es un instrumento de medición cuantitativa en donde los participantes tienen la oportunidad de responder en términos de grados de acuerdo y desacuerdo, a cada respuesta se le asigna un valor numérico. Al final se realiza una suma de dicha puntuación e indica la posición dentro de la escala.

Este tipo de escala nos permite integrar una serie de ítems que están orientadas a conocer la opinión de los participantes y registrar el grado de intensidad o la frecuencia de alguna característica, la escala que se diseñó para esta investigación se especificaron cinco niveles como máximo, ya que esto ayuda a lograr altos niveles de confiabilidad, otra característica de las escalas es que requiere pocos ítems de acuerdo con lo planteado por Ospina, Sandoval, Aristizábal y Ramírez (2003). Esta herramienta permite analizar los resultados y pueden ser tratados de manera separada o bien las respuestas de un conjunto pueden sumarse y obtener un valor total.

La escala de likert se estructuró con tres variables cada variable integra de 6 a 7 ítems en el que se incluyeron indicadores y cinco niveles a estos se asignó un valor numérico esto permitió realizar el análisis de la información, como se muestra en la tabla 3 a continuación.

Siempre (5)	Casi siempre(4)	Algunas veces(3)	Pocas veces(2)	Nunca(0)
-------------	-----------------	------------------	----------------	----------

Tabla 3. Niveles escala de likert para el instrumento de diagnóstico

Además de otras respuestas como SI O NO u otras opciones dependiendo de la pregunta.

La escala de likert se diseñó en línea a través de google forms ya que facilita el envío y para los sujetos resulta sencillo de responder, el instrumento se envió a los docentes de la Zona 30.

2.6 Instrumento

El cuestionario consta de 20 preguntas, con opciones, se realizó en línea para facilitar su envío, y análisis de la información; fue creado en google forms. (Tabla 4).

Su opinión es valiosa para el proceso de investigación y realizar el diagnóstico, la información proporcionada será utilizada única exclusivamente para su estudio y análisis

Instrucciones: Marque la respuesta que represente su opinión

Datos

1. ¿Años de experiencia profesional?
 - De 0 a 3 años
 - De 3 a 5 años
 - De 6 a 15 años
 - Más de 15 años

2. Grado Académico que tiene actualmente
 - Licenciatura
 - Maestría
 - Doctorado

3. Sexo (M) (F)

Variable 1 Actualización docente

4. Ha participado en cursos de actualización docente

(SI) (NO)

5. Los cursos en los que ha participado han sido:
 - Presencial
 - Virtual
 - Mixto

6. Señala cuáles son los motivos que lo llevarían a participar actividades de formación:
 - Refrescar o mejorar mis conocimientos

- Adquirir nuevas habilidades respecto al nuevo modelo educativo
- Adquirir nuevas actitudes
- Propio interés personal
- Otros:

7. ¿Por qué considera que a los docentes se les dificulta participar en cursos de actualización?

- Por el tiempo
- Costo
- No hay muchas opciones
- Por la modalidad en que se imparte
- No hay motivación
- No aprenden nada valioso para la práctica educativa.

Variable 2. El trabajo colaborativa como estrategia que favorece la actualización docente.

8. Ha trabajado de manera colaborativa con otros docentes

(Si) (NO)

9. Encuentras ventajas al trabajar con otros compañeros docentes

- Siempre
- Casi siempre
- Pocas veces
- Nunca

10. El trabajar con otros compañeros le han permitido compartir con otros compañeros experiencias, información y materiales necesarios para su práctica docente

- Siempre
- Casi siempre
- Pocas veces
- Nunca

11. La información que comparte le permite conocer aspectos sobre el nuevo modelo educativo y aprendizajes claves

- Siempre
- Casi siempre

- Pocas veces
- Nunca

12. ¿Considera que obtuvo información pertinente, que le ayudó a conocer y aplicar el modelo educativo y aprendizajes claves?

- Siempre
- Casi siempre
- Pocas veces
- Nunca

Variable 3 Las TIC que se pueden utilizar para el trabajo colaborativo virtual.

13. Considera que la actualización virtual puede ser una opción para actualizarse

(Si) (NO)

14. Las Tecnología de la Información y comunicación facilitan el trabajo en grupo

- Siempre
- Casi siempre
- Pocas veces
- Nunca

15. Las herramientas tecnológicas deben permitir el trabajo colaborativo principalmente:

- Comunicación continua intercambio de información
- Mantenerse actualizado en temas
- Creación de documentos

- Construcción de conocimientos.

16. Ha utilizado alguna herramienta tecnológica para compartir información

- Siempre
 - Casi siempre
 - Pocas veces
 - Nunca
17. ¿Qué herramientas conoce
- Correo electrónico
 - Facebook
 - WhatsApp
 -
 - Foro
 - Chat
 - Otro
18. ¿Qué herramientas utiliza con más frecuencia?
- Correo electrónico
 - Facebook
 - WhatsApp
 - Foro
 - Chat
 - Otro
19. ¿Qué dificultades puede encontrar al utilizar las tecnologías para actualizarse?
- No saber utilizarlas adecuadamente
 - Se filtra información innecesaria
 - Quita tiempo
 - No saber utilizar la información correcta
 - No saber abrir o descargar y subir archivos
20. ¿Qué ventajas puede encontrar al utilizar la tecnología para actualizarse?
- Optimiza tiempos
 - Puedo estar comunicado continuamente con el grupo
 - Puedo ingresar a ellas cuando lo requiera
 - Puedo disponer de la información cuando lo requiera
 - Me permite estar actualizado en temas que me ayudan en relación al nuevo modelo educativo.
 -

Tabla 4. Instrumento para el diagnóstico

2.7 Aplicación de instrumentos

2.7.1 Plan de acción

Para la aplicación de instrumento fue necesario establecer contacto en primer lugar con la supervisora de la zona la Maestra Esmeralda, se aprovechó la semana intensiva de actualización que se tuvo del 6 al 17 de agosto del 2018, para solicitar el apoyo a los docentes para responder el cuestionario, a continuación, se describe el plan de acción; en la tabla 5 se muestra el cronograma de la aplicación del instrumento.

Actividad	Tiempo	
	Agosto	Septiembre
a) Diseño del instrumento		
b) Informar a la supervisora de la zona y solicitar la participación de los maestros.		
d) Envío del cuestionario realizado en google forms través de WhatsApp		
e) Recabar información		
f) Análisis de la información		
g) Resultados		

Tabla 5. Cronograma plan de acción

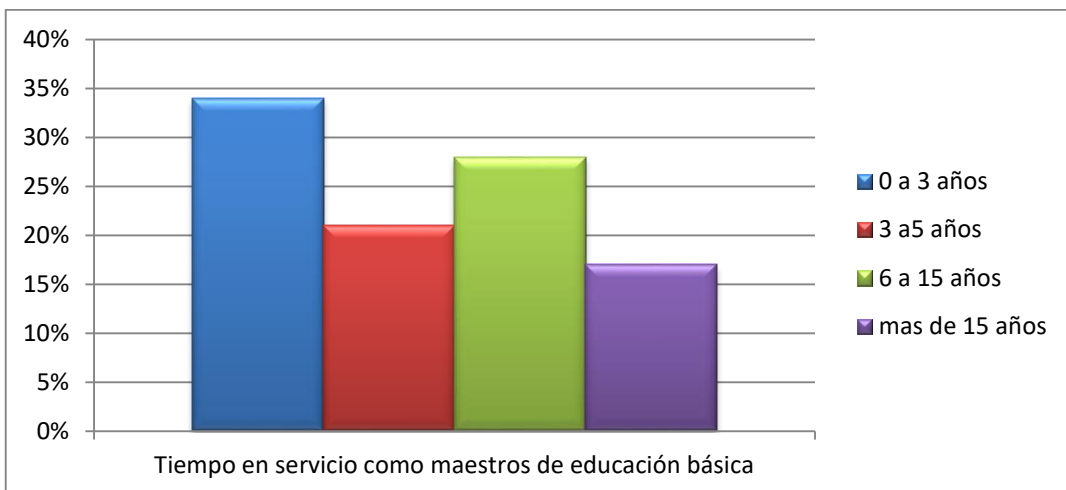
2.8 Análisis de resultados

De los 131 docentes que se les envió el cuestionario solo respondieron 65, lo que representa el 51% del universo, este porcentaje según lo planteado por Ramírez (1999), es representativo, señala que "la mayoría de los autores coinciden que se puede tomar un aproximado del 30% de la población y se tendría una muestra con un nivel elevado de representatividad" (p. 91). En general los datos obtenidos en el diagnóstico son favorecedores para el diseño de una propuesta de intervención. De los 65 maestros 41 son mujeres lo que representa el 62,1% y 25 hombres siendo el 37,9%. Los datos se analizaron a partir de las variables que se consideraron en el instrumento.

En relación con los años de experiencia en el servicio docente, en la tabla 6 y grafica 1 se muestran los resultados, en la que se destaca que hay maestros que tienen entre máximo tres años como maestros. (Tabla 6).

Años de experiencia	Total de maestros	Porcentaje
0 a 3	23	34.3%
3 a 5	14	20.9%
6 a 15	19	28.4%
Más de 15	11	16.4%

Tabla 6. Porcentaje de maestros en el servicio profesional.



Grafica 1. Tiempo de servicio como maestros

El relación con el grado de estudios el 73.1% de los maestros tiene licenciatura, mientras que el 25,4% tienen el grado de maestría y solo 2,5% tiene doctorado.

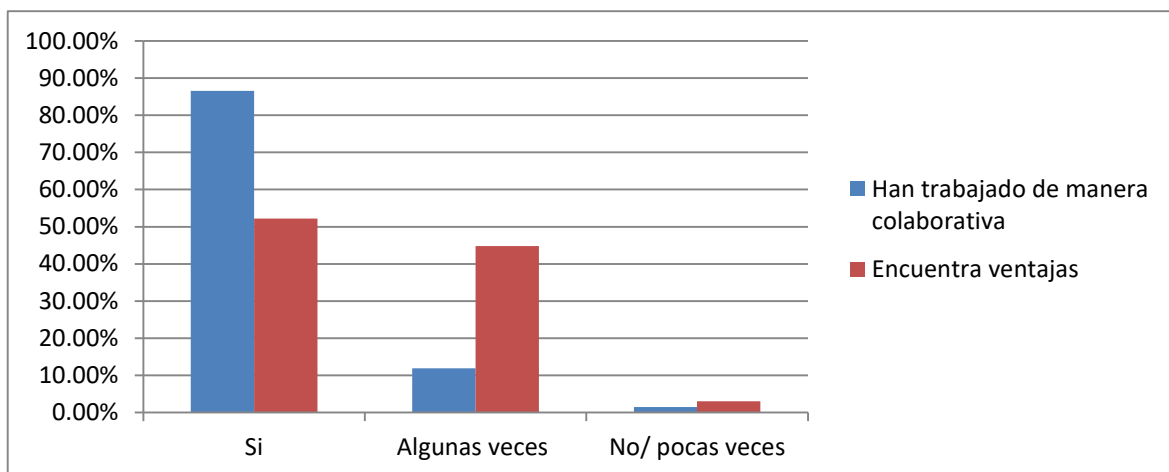
En la variable actualización *docente*, un gran porcentaje ha participado en cursos relacionados con el nuevo modelo educativo, siendo el 95,5% y solo el 4.5% no ha participado. Principalmente los cursos han sido mixtos es decir virtual y presencial 45,3% el 28,1% lo hicieron de forma virtual y el 26,6% presencial.

El 70,1% mencionaron que la razón de la participación sería o fue porque les ayuda a adquirir nuevas habilidades respecto al nuevo modelo educativo, el 16% dijo que lo haría para refrescar o mejorar conocimientos, el 6%, por propio interés personal y el 4% para adquirir nuevas actitudes y el 1.5% por otra razón.

Consideran que entre las causas que dificulta la participación en los cursos están, 43.3% por el tiempo, 20,9% dicen que no hay muchas opciones 17,9% no hay motivación, 11,9% mencionan que por la modalidad en la que se imparte, y el 1.5% dicen que no aprenden nada valioso para la práctica educativa.

En la variable trabajo colaborativo, el 86,6% de los encuestados respondieron que han trabajado de manera colaborativa, el 11,9% dijeron que algunas y el 1,5% menciona que no; respecto a las ventajas del trabajo con otros maestros el 52,2%

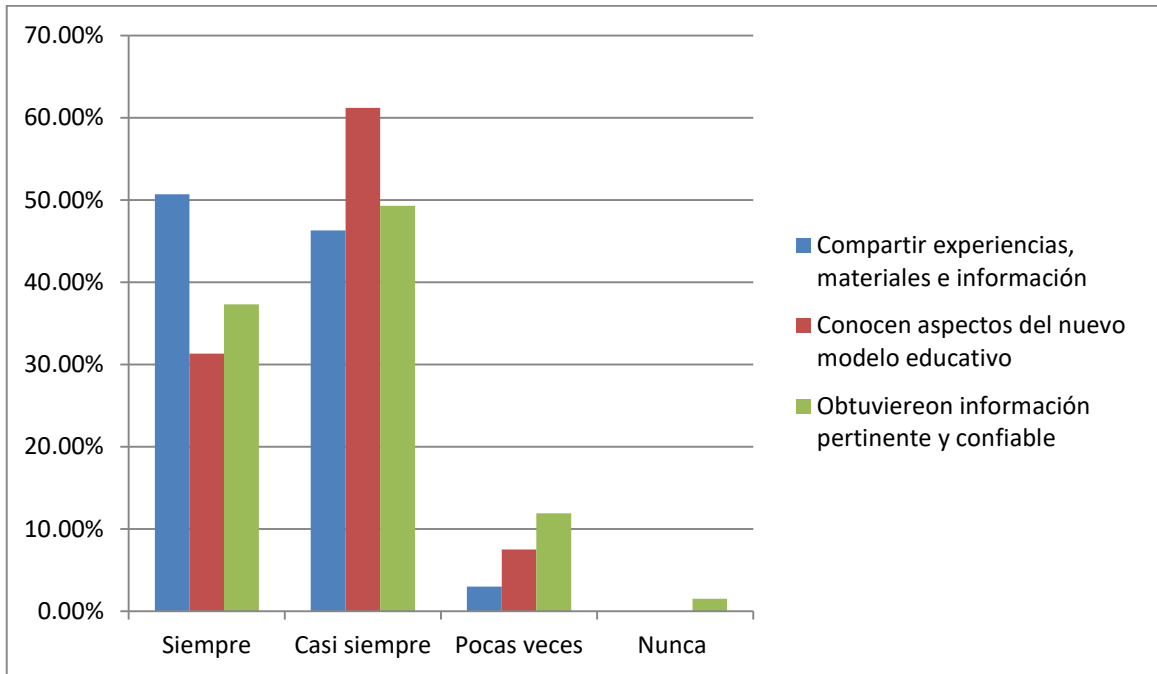
lo considera pertinente, el 44,8% dicen que solo algunas veces y el 3% pocas veces. (Gráfica 2)



Gráfica 2. Porcentaje de maestros que han trabajado colaborativamente y que encuentran ventajas en hacerlo.

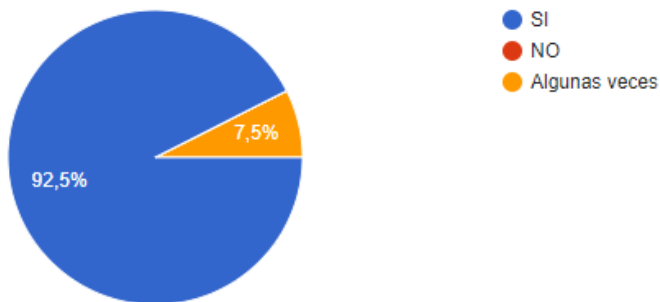
El 50,7% de los maestros mencionan que el trabajar con otros compañeros le ha permitido compartir experiencias, información y materiales, necesarios para su práctica docente mientras que el 46,3% dice que siempre, y el 3% dijeron pocas veces.

Consideran que la información que comparten con otros compañeros le permite conocer aspectos sobre el nuevo modelo educativo y aprendizajes claves, ante lo cual el 31,3% dice que siempre, el 61,2% casi siempre, y el 7.5 dijeron que pocas veces ocurre esto. En relación si consideran que obtuvieron información pertinente, que le ayudó a conocer y aplicar el modelo educativo y aprendizajes claves, 37,3% dijeron que siempre, el 49,3% casi siempre, el 11,9% pocas veces y el 1.5% dijo que nunca. (Gráfica 3)



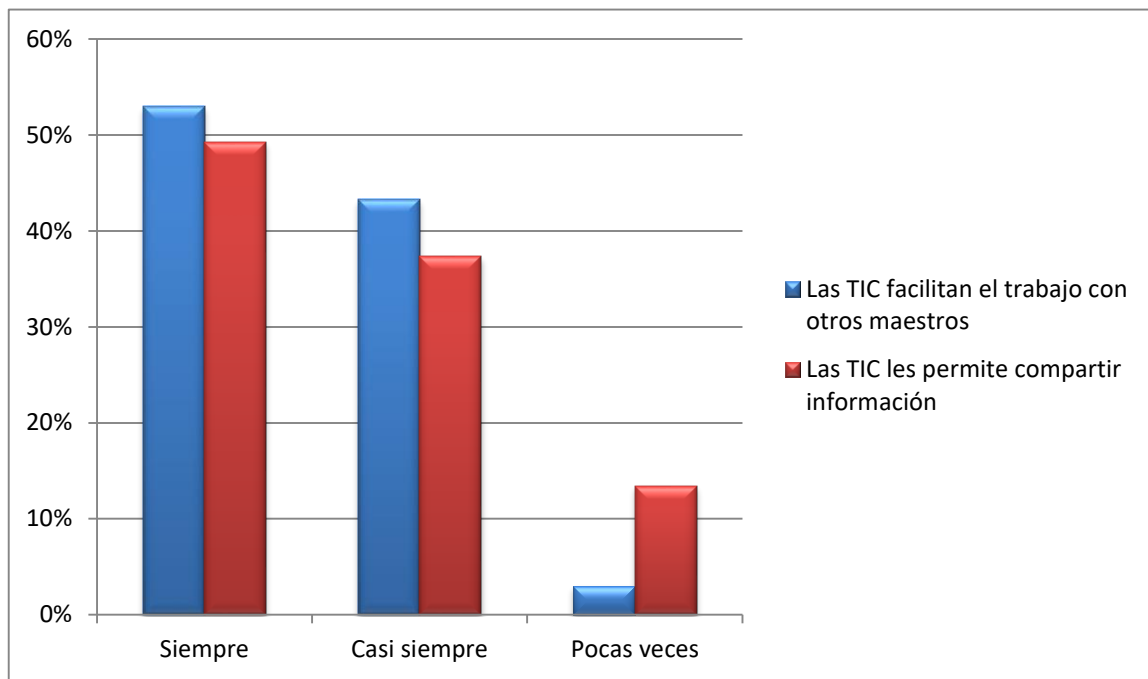
Gráfica 3. Las herramientas tecnológicas les han permitido compartir experiencias, materiales e información, además les ha ayudado a conocer el modelo educativo y la información la consideran pertinente y confiable.

En lo que respecta a la variable las TIC y el trabajo colaborativo, el 92.5% considera que el trabajo colaborativo puede ser una estrategia que favorece la actualización docente mientras que el 7,5% dijeron que algunas veces. (Gráfica 4).



Gráfica 4. Porcentaje de maestros que consideran que las TIC es una estrategia viable para el trabajo colaborativo

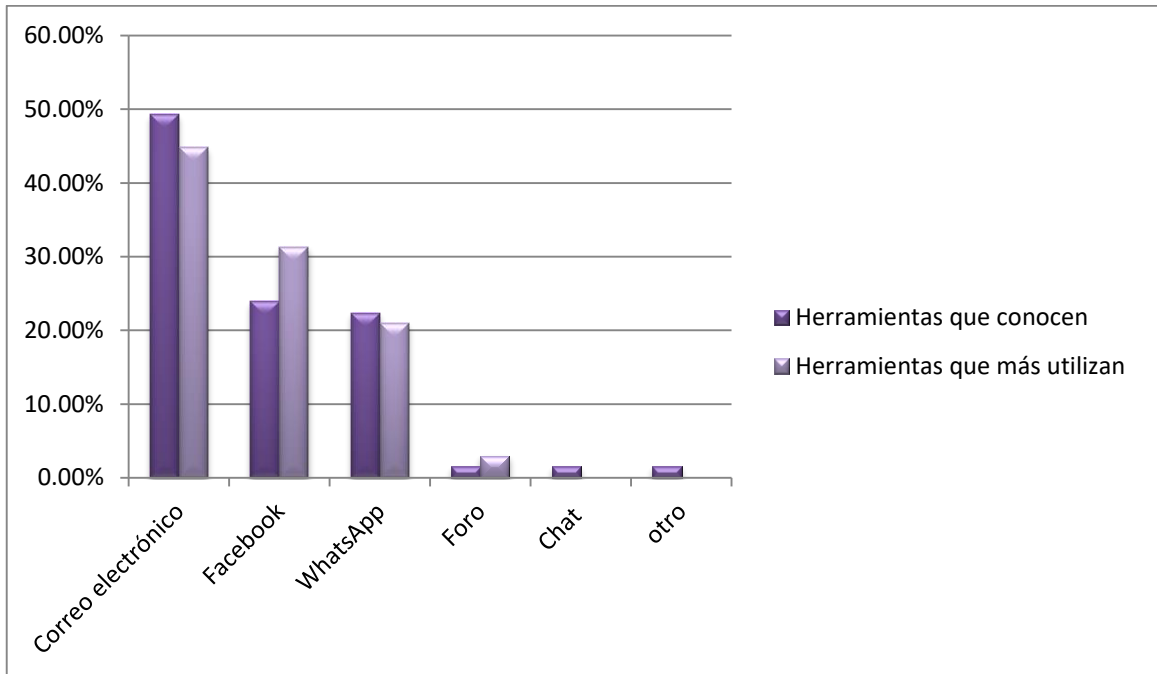
Las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) facilitan el trabajo con otros compañeros y les permite utilizarlas para compartir información con ellos. (Gráfica 5).



Gráfica 5. Las TIC facilitan el trabajo y permiten compartir información.

El 64,2% de los maestros mencionan que las herramientas tecnológicas deben permitir en el trabajo colaborativo principalmente comunicación continua e intercambio de información, mientras que 28,4% considera que les ayuda a mantenerse actualizados en temas, el 4,5% dicen que le ayuda a la construcción de conocimientos, el 3% señalan que pueden crear documentos.

Respecto al conocimiento y uso de algunas herramientas tecnológicas el 49% mencionaron que conocen el correo electrónico, pero solo 47% lo usa, el 23% lo conocen y el 31% lo usa, mientras que el 22% conoce el Whtas App y solo el 21% lo utiliza (Gráfica 6).



Grafica 6. Herramientas tecnológicas que conocen y utilizan.

Entre las dificultades que pueden enfrentarse en el uso de las TIC, 38,8% mencionan que el no poder utilizarlas adecuadamente, el 34.3% señala que se filtra información innecesaria, el 23%, dicen que el no saber utilizar la información correcta. 3% dicen que quita el tiempo.

Respecto a las ventajas el 26,9% dijeron que pueden estar comunicados continuamente con el grupo, el 26,9% señalaron que pueden disponer de la información cuando quieran, el 19,4% dijeron que optimiza tiempo, el 14,9% dijeron que les permite estar actualizado en temas relacionados con el modelo educativo, y el 11,9% dijeron que pueden ingresar cuando quieran.

2.9 Análisis de la información.

La gran mayoría del personal docente de la zona tienen poco tiempo laborando en el sistema educativo estatal, ya que de los 65 maestros encuestados solo 23 tienen máximo 3 años en el servicio docente estatal, parte de esta situación fue consecuencia de la normatividad actual del servicio profesional docente “obligo” o apresuró la jubilación de muchos maestros, dando paso a nuevas generaciones de docentes, a los cuales les ha tocado vivir los nuevos cambios del modelo educativo y por ende asumirlos de mejor manera. La gran mayoría cuenta con licenciatura, pero también se identifica un alto porcentaje de docentes con el grado de maestría, por lo que se puede inferir que los maestros tienen interés por seguir preparándose.

Las distintas variables permitieron identificar aspectos relevantes; el primero permitió conocer lo que piensan respecto a la actualización ellos la consideran como un factor importante para enfrentar el nuevo modelo educativo actual y lo expresan al haber un alto porcentaje de maestros que han buscado distintas modalidades para capacitarse(presencia-virtual), se identifican algunos obstáculos que limitan la participación siendo principalmente el tiempo ya que generalmente los maestros tienen dos plazas, otros más mencionaron que no hay muchas opciones para capacitarse, y no hay motivación la cual recae el factor económico, de esta primer variable se rescata: los maestros tienen voluntad y buscan actualizarse, pero existen situaciones que limitan esta actividad.

Respecto al variante trabajo colaborativo un gran porcentaje de maestros la consideran como una estrategia viable y lo han puesto en práctica ya que les ha permitido el intercambio de experiencias, información y materiales que les ha permitido entender, analizar, e intercambiar contenidos útiles en relación con el nuevo modelo educativo.

La variable TIC y el trabajo colaborativo, mencionan que estas herramientas pueden ser una opción para llevar a cabo la actualización principalmente porque optimiza tiempos, facilita el trabajo con otros maestros, comparten información en el tiempo que lo requieran y estar comunicados de manera sincrónica y asincrónica. Los

maestros han utilizado mínimo alguna TIC, para realizar alguna de las acciones actividades anteriores y hacer frente al nuevo modelo educativo, si bien hay desventajas como no utilizarlas adecuadamente, que se comparte información que no es útil o necesaria para lo que fueron creados los espacios o la gran cantidad que se comparte que luego ya se lee, y se pierde la realmente importante, valiosa y luego ya no se revisa ninguna.

Existen más aspectos positivos en usarlos solo se requiere utilizarlos adecuadamente y orientarlos a lograr capacitación o actualización, esto permite dar respuesta al objetivo planteado en el diagnóstico,

Conocer la percepción del docente para participar en la modalidad virtual como una opción viable para la actualización de docentes de educación básica respecto al nuevo modelo educativo y aprendizajes clave.

En donde se considera que por las distintas condiciones en las que se encuentran los maestros sobre todo que no disponen del tiempo suficiente para acudir a un lugar específico y participar de un curso, que no existen muchas opciones de cursos, la necesidad de conocer y profundizar en el nuevo modelo educativo, todo lo anterior se considera pertinente para llevar a cabo la creación de un ambiente virtual de aprendizaje que permita la actualización de los docentes de educación básica.

2.10 Matriz FODA

Para conocer fortalezas y las áreas de oportunidad respecto a la actualización virtual de docentes de educación básica, para la cual fue necesario utilizar la técnica FODA esta se organiza en una matriz en la que de acuerdo con Nikulin y Becker (2015), se establecen las fortalezas y debilidades como factores internos y las oportunidades y amenazas como factores externos, que presenta la información que se ha recolectado dentro de una organización.

Para el diagnóstico se identificaron las fuerzas (fortalezas) que intervienen para facilitar el logro de los objetivos y las limitaciones que impiden su alcance (debilidades), mientras que el análisis externo permitió conocer las condiciones o circunstancias positivas del entorno (oportunidades) y las tendencias del contexto que pueden ser perjudiciales es decir las amenazas y de las cuales no se tiene control alguno como es la normatividad vigente, planes y programas, reforma educativa, aprendizajes clave.

La información obtenida en el cuestionario, además del contexto y la justificación ayudaron en el diseño de la matriz FODA en la que se enuncian las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de la actualización bajo la modalidad virtual destacando el trabajo colaborativo

En la tabla 7 se muestra la Matriz FODA con la información proporcionada

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • Hay un alto porcentaje de maestros que recién ingresan al servicio docente y están más familiarizados en el uso de la tecnología. • Todos los maestros han participado alguna vez en cursos de actualización. • Tienen interés por participar en cursos relacionados con el nuevo modelo educativo y los aprendizajes clave. • Medio para mantenerse actualizados. • se puede acceder en cualquier momento • No requiere participar o interactuar en un tiempo definido o limitado. • Se puede trabajar desde cualquier lugar. • Se puede utilizar cualquier dispositivo para acceder. • Disminuye distancias • Se puede trabajar en cualquier momento y favorece sobre todo en el tiempo. • Se puede compartir grandes cantidades de 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes utilizan principalmente WhatsApp y correo electrónico para crear grupos en los que pueden compartir información. • Se pueden realizar desde preguntas, comentar, compartir materiales, lecturas, formatos y otros materiales que cada uno encuentra y que puede ayudar a los compañeros. • Consideran que la virtualidad puede ser una opción viable para capacitarse. • Identifican ventajas en el uso de la tecnología. • Se ofertan cursos en línea que permiten organizar el tiempo para otras actividades. • La SEP oferta cursos diversos en línea.

<p>información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se puede llevar grandes cantidades de información a dónde quieras que vayas, • Se puede consultar la información en el momento que quieras disponer de ella, manipularla, mejorarla, compartirla, ampliarla, disminuirla, presentarla de diferentes maneras <p>La virtualidad permite a los docentes estar actualizados tener al alcance la información, seleccionar solo lo que se desea, y esto tiene una gran ventaja ya que puede construir con otros docentes información nueva, tomar solo aquello que sirve en la práctica educativa</p>	
<p>Debilidades</p>	<p>Amenazas</p>
<ul style="list-style-type: none"> • A los maestros que ya tienen tiempo en el servicio mayormente se le dificulta el uso de la tecnología o bien se resisten a usarla. • El poco interés por saber utilizar, lo complejo que puede ser adjuntar archivos, pegar información, descargar archivos, compartir un enlace o abrir un enlace, en fin, funciones que resultan complejas. • Se filtra información irrelevante en relación con el tema que se trabaja. • Se pierde tiempo en aprender a usar las en lugar de realizar la acción que se quería, y esto quita tiempo y resulta desesperante no saber utilizarlas. • No existen muchas opciones de cursos en donde los maestros puedan participar. • No se sienten motivados para participar, principalmente los maestros que ya tienen tiempo trabajando. • No existen muchos espacios virtuales que permitan la interacción real donde se compartan experiencias significativas • Las redes sociales como WhatsApp son utilizada como medio de crítica hacia los 	<ul style="list-style-type: none"> • Se destina menos del 1% del presupuesto educativo para la formación de docentes. • La reforma Educativa integra mecanismos de evaluación para la permanencia y promoción de los maestros, pero no se establecen estrategias de formación y capacitación que les permita ser valorados. • El Instituto nacional de evaluación educativa (INEE) sanciona a los docentes que no acreditan la evaluación, y es hasta en ese momento que se realizan cursos remediales y no antes como debiera ser, de lo contrario puede perder su plaza. • La reforma educativa valora la importancia de la formación continua y desarrollo profesional, pero no hay claridad en los cursos que se puedan ofertar. • La SEP propone cursos virtuales, pero previamente no hay capacitación para saber utilizar las plataformas. • No cubren las necesidades de los docentes ya que carecen de información pertinente, • La plataforma virtual que se diseñó para el trabajo del aprendizaje claves no es funcional, es difícil acceder a los materiales,

<p>otros maestros, directores, compartir memes, u otra información irrelevante y no se utiliza para compartir información valiosa entre los docentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los maestros hacen al no conocer de manera profunda lo relacionado con los aprendizajes clave llevan su clase implementándolos como los entienden. • Se carece de sentido de los aprendizajes clave. 	<p>subir tareas, estas situaciones terminan por desmotivar y lo mejor es buscar otras opciones mismas que se convierten en presenciales y no siempre se puede participar.</p>
---	---

Tabla 7. Matriz FODA

La información obtenida en la matriz FODA permitió orientar y dirigir el proceso de investigación, realizar un instrumento que permitiera recabar y contrastar información. A partir de lo anterior y retomando el objetivo se puede concluir que la modalidad virtual es una opción viable y factible que se puede implementar para la capacitación y/o actualización de los maestros de educación básica se encuentran aspectos positivos en el trabajo colaborativo por lo que esta estrategia puede ser el motor de la intervención, y se deben considerar las herramientas necesarias para desarrollarlo.

A partir de lo anterior se puede señalar que:

- No existen muchas opciones de cursos de capacitación que responda a las necesidades de los docentes en relación al tiempo y espacio.
- Es necesario la actualización ya que el nuevo modelo educativo implica la capacitación continua.
- Los docentes requieren de espacios en los que se pueda interactuar con otros, mantener comunicación continua.
- Requieren de entornos sencillos que no les complique su quehacer educativo y más los ayude a enriquecerlo.

III. MARCO TEÓRICO

3.1 Concepto trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo según Lucero (2003), es una estrategia metodológica que permite el trabajo con un grupo de personas, fortalece el aprendizaje, este se construye de manera personal, pero se enriquece y fortalece con otros, para lo cual es necesario la interacción, Jiménez (2009) añade que la “colaboración es una variable social esencial para el desarrollo “(p. 96), ya que ninguna actividad se logra solo, siempre se necesitará de otros para lograrlo. Requiere de un compromiso individual y grupal, ser conscientes de las aportaciones que realizan, además “establecer relaciones socio-afectivas positivas” (Jiménez, 2009, p. 97), este tipo de trabajo fortalece el pensamiento proactivo, interés y respeto por lo que opinen los demás, se fortalece la comunicación.

El trabajo con otros según Pineda (2008), permite al ser humano establecer relaciones y su propia existencia lo hacen parte de una relación con otros, además que,

“El ser humano no puede considerarse como un ser incluido (en), sino que, a partir de su característica humana, de su conciencia, de su existencia y permanencia en el mundo, establece una relación que lo lleva a estar en y con el mundo, condición que es certificada por la praxis, como acción-reflexión, como trabajo que transforma no sólo el entorno natural, sino al ser humano” (Pineda, 2008 p.48).

El ser humano es un ser social, vive con otros, los primeros años de vida depende totalmente de otros para alimentarse, protegerse, de lo contrario muere, diversas actividades las realiza con los demás, si bien el ser humano tiene la capacidad de aprender construir por sí solo, éste toma de su entorno de su cultura, de los otros, se apropia de ellos y desarrolla su propia percepción, “en el aprendizaje ocurre lo mismo el ser humano necesita de los otros para potenciarlo”, (Johnson y Johnson, 2014, p. 64).

El trabajo colaborativo permite al alumno responsabilizarse de su aprendizaje, pero también debe ser responsable del aprendizaje de otros, ayudar para conseguirlo; el conocimiento es visto como un constructo social, en donde el grupo camina junto con el otro para llegar a una determinada meta Johnson y Johnson (2014).

De acuerdo con la teoría de Vigotsky, el ser humano requiere la acción de un agente mediador para llegar a la zona de desarrollo próximo quien es el responsable de crear un andamiaje que le ayude a tener seguridad y pueda apropiarse del conocimiento para luego aplicarlo en su entorno, Sempere, García y Marco (2011), señala que ese mediador en un espacio escolar puede ser el asesor, pero también el grupo de alumnos.

Echazarreta, C, Prados, Poch y Soler (2009) mencionan que el trabajo colaborativo no es solo el intercambio de información o la suma de interacciones, si no el aprendizaje y haber logrado alcanzar el objetivo en común. Gutiérrez, Yuste, Cubo, Lucero (2011) señalan que a través del trabajo colaborativo es posible el *aprendizaje colaborativo*, este es visto como una filosofía que orienta el trabajo en grupos pequeños de tal forma en que todos los miembros aprendan lo máximo posible y todos pueden construir y aprender, cada participante aporta sobre su propio proceso.

El alumno es el protagonista de su aprendizaje, se fortalece la autonomía y las competencias grupales y

“aumentando así percepción de autonomía y de competencia percibida, ya que ésta es la suma de las competencias de todos los miembros del grupo. Debemos destacar que además del plano cognitivo, el afectivo y el social se desarrollan de manera muy positiva, a través de las redes de aprendizaje colaborativo que se generan” (Gutiérrez et al, 2011, p. 7).

En la educación se identificó por mucho tiempo al aprendizaje como una actividad individual, Moreno, et al. (S/f) consideran lo contrario ya que la interacción es la clave para la “renovación pedagógica” (P.1), las TIC han propiciado un cambio en

esta interacción, en la educación tradicional se consideró al maestro como el centro del aprendizaje, pero en la actualidad el trabajo colaborativo es una estrategia que mejora los procesos de enseñanza- aprendizaje, el trabajo colaborativo la responsabilidad es compartida, por alumnos y maestros.

3.2 El constructivismo y la relación con el trabajo colaborativo.

El trabajo colaborativo permite la participación activa y la interacción tanto de estudiantes como de maestros, a través de grupos pequeños en los que orientados por un conjunto de actividades y objetivos en común, desarrollan actividades educativas; esta estrategia de trabajo se ve favorecida por el intercambio de información, formar diversas formas de resolver los problemas, compartir información que les ayuda a construir aprendizajes significativos los cuales se ven enriquecidos y fortalecidos.

Sempere, et al (2011), señalan que los “alumnos trabajan de forma coordinada para construir el conocimiento, solucionar problemas o tareas y desarrollar su propio aprendizaje” (p. 92), además Moreno et al. (S/f), menciona que el trabajo colaborativo, permite a los estudiantes explorar, razonar, gestionar aprendizajes, conflictos, analizar, promover la motivación individual y grupal, ayuda a la comprensión y apreciación de contenidos, pensamiento crítico, resolución de problemas además de evaluar su propio aprendizaje, el trabajo colaborativo ayuda a romper barreras y encontrar los puentes de intercambio de interés entre los miembros del grupo.

Al hablar del trabajo colaborativo, bajo la teoría del constructivismo, implica en primer lugar identificar al ser humano como constructor de su propio aprendizaje, que comparte con otros sus puntos de vista, la forma en que él se apropia del entorno, y como pone en práctica lo aprendido, pero en segundo lugar rescata el aspecto cultural y la importancia de la actividad conjunta y cooperativa, el conocimiento por lo tanto es una actividad colaborativa.

El constructivismo identifica a la educación como un proceso de socio-construcción, en el que es importante el punto de vista de todos y con otros es posible encontrar diversas formas de solución, propuestas, que llevan a elaborar conclusiones, aportes conjuntos además de desarrollar la capacidad de escucha, apertura, investigación, creatividad, y llegar a la metacognición y meta evaluación, autonomía pertinencia, prudencia, respeto y tolerancia ante las formas distintas de pensar, de acuerdo con Johnson y Johnson (2014), el trabajo colaborativo va más allá de ayudar a aprender o adquirir conocimientos, lleva a los integrantes a desarrollar habilidades emocionales, aptitudes sociales y valores, estas habilidades interpersonales le son necesarias al ser humano en su vida personal, social y profesional.

Afirma Collazos y Mendoza (2006) que es más fácil establecer colaboración con personas que se encuentran en la misma situación es decir alumnos-alumnos, la calidad de las interacciones y cómo influyen en el conocimiento, a través de este proceso es posible negociar, argumentar, analizar para lograr concretar la comunicación se vuelve un factor clave en el trabajo colaborativo, estar abiertos, escuchar las ideas, darles sentido, articularlas, conciliar con ideas contradictorias, utilizar diversas estrategias para encontrar soluciones.

3.3 ¿Cómo se puede realizar o favorecer el trabajo colaborativo?

Ya se ha hablado de lo que es el trabajo colaborativo, y su relación con el constructivismo, pero es importante señalar como es posible desarrollarlo. Sempere et al. (2011), considera que todos los alumnos tienen conocimientos que aportar, y de esto debe estar consciente; el trabajo colaborativo debe ser atractivo de tal forma que:

- Invite a compartir los conocimientos previos,
- plantear tareas que le signifiquen
- que los motive a aplicarlos,

- que se sean un reto relevante e interesante para su formación.

Además, debe tener actividades diversas en la que cada alumno pueda utilizar y favorecer su estilo de aprendizaje, por lo que en la conformación de grupos debe haber diversas formas de aprender.

Otro aspecto a considerar es la cantidad de los miembros del grupo ya que entre mayor sea el número de integrantes es más difícil llegar a acuerdos, también se debe considerar el rol que tendrá cada integrante esto dependerá de la actividad y el tiempo en que se va a realizar. Es necesario establecer las normas para el trabajo, reglas de participación y convivencia, el asesor debe establecer las tareas y condiciones del aprendizaje, objetivos, materiales, actividades, criterios de evaluación.

Sempere et al. (2011) señala lo que se debe considerar al diseñar una tarea de aprendizaje colaborativo:

- ✓ “La tarea debe ser relevante, adecuada y servir para lograr los objetivos de la asignatura”.
- ✓ “Ajustar la tarea a las competencias y habilidades de los alumnos”.
- ✓ “Estructurar los procedimientos de manera que todos los alumnos participen”. (p.98).
- ✓ Propiciar la interdependencia, cada alumno debe asumir su responsabilidad e identifique que su participación es importante para concretar la actividad.
- ✓ Distribuir las actividades de tal forma que sean equitativas para cada integrante.
- ✓ Que cada miembro se responsabilice de su participación individual para lo cual se puede establecer una rúbrica que le permita al alumno autoevaluar y evaluar la participación individual y grupal.
- ✓ Llevar poco a poco al alumno al trabajo colaborativo de tal forma que disminuya la resistencia a participar.
- ✓ El asesor debe ayudar a interactuar y comunicarse asertivamente, en donde pueda poner en práctica las habilidades sociales.

- ✓ El asesor deberá estar atento y dar seguimiento al proceso del trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo identifica y valora tanto el rol del asesor y del alumno en donde cada uno tiene actividades específicas que son valiosas y necesarias para lograrlo, Sempere et al. (2011) menciona que el docente tiene un papel importante ya que él es que planea, diseña, implementa y evalúa, además el asesor debe ser guía, motivador, y problematizador de los planteamientos relacionados con los contenidos de enseñanza. Implica dedicarle tiempo un trabajo consiente y claro, identificar cuando y porque se quiere realizar ya que el resultado no puede ser el mismo al inicio, durante o bien utilizarla al final de un curso, así como no todos los contenidos son aptos o adecuados para trabajarlos de manera colaborativa, se debe planear como se presentará esta forma de trabajo, definir el objetivo, metodología, requiere que sea una estrategia controlada en que el profesor debe facilitar la colaboración de los estudiantes(Cenich y Santos 2005).

Johnson y Johnson (2014), señala que debe enseñar las habilidades de colaboración y brindar comunicación, retroalimentación, atención y asistencia continua, asegurarse de que los alumnos entiendan y atiendan las actividades planeadas y los motive hasta el final del trabajo.

Jiménez (2009) menciona que el docente debe mantener siempre un clima de comunicación, respeto, comprensión, mostrar interés por el trabajo que realizan los integrantes del grupo, motivarlos, rescatando los aspectos destacables y ayudándole a mejorar sus debilidades, se debe plantear buenos problemas, temas que le sean significativos y complejos, que propicien la exploración reflexión y fortalecer la cohesión, lograr sentirse parte del grupo identificar los roles, respetar las normas que se establezcan en el grupo, definir objetivos, para que todos caminen hacia una misma dirección, es importante la interdependencia es decir cada miembro se da cuenta de la importancia de su aportación y sabe que debe dar el 100% de su esfuerzo, para lograr concluir la actividad o proyecto, Jiménez (2009) además propone:

- Claridad en el tema objetivos, metas en el que estén involucrados todos.
- Propiciar la responsabilidad individual y grupal.
- Conocimiento mutuo para identificar el progreso y saber cuándo requieren ayuda
- Crear un calendario
- Un esquema en donde se especifiquen las actividades y los tiempos en los que se debe realizar.
- Normas mínimas de participación
- Disponer diferentes espacios para realizar el trabajo.

El asesor debe disponer espacios y actividades en el que los alumnos sientan la libertad de participar, en donde puedan expresar sus opiniones, Lucero (2003) señala que al propiciar trabajo colaborativo se fortalece el sentimiento de solidaridad y se enriquece la experiencia del aprendizaje.

Por otro lado, los alumnos tienen un papel protagónico en el trabajo colaborativo, ya que, si bien el asesor dispone todo para que pueda generarse, el estudiante debe ser autónomo, “madurar social e intelectualmente, y también a aprender lo esencial de una disciplina, no como datos concluyentes, sino como resultado de un proceso social disciplinado de investigación” (Sempere et al., 2011, p. 95). Además, deben ser responsables del proceso enseñanza- aprendizaje, conocer los objetivos, interés, motivación por el aprendizaje, colaborar, valorar el papel que él tiene, pero también el valor de sus compañeros, construir conocimientos, ser creativos, participativo, que aporte soluciones, el trabajo colaborativo permite al alumno identificar que él es el responsable de su propio aprendizaje (Sempere et al. 2011).

3.4 La comunicación en el trabajo colaborativo

La comunicación, permiten el aprendizaje; es con otros como se aprende es decir a través de la interacción social mediado por el lenguaje, Zapata (2015), menciona, que en los ambientes virtuales la comunicación se hace posible a través de las distintas herramientas tecnológicas que se utilizan para lograrlo, en

donde el docente asume el rol de mediador pedagógico y el alumno como el actor protagonista de su aprendizaje.

“Se puede inferir entonces que el proceso educativo es un proceso de comunicación, donde profesor y estudiantes construyen el conocimiento mediante procesos de interacción”. (Zapata 2015. P. 2). Para que sea posible gestionar el aprendizaje es necesario de acuerdo con Abarca (2014) “la cercanía y eficiencia del equipo docente de la institución involucrada” (P. 287), de tal forma que guíe, apoye, el proceso educativo de cada alumno. A través de las distintas TIC’S es posible mantener comunicación sincrónica y asincrónica, ya sea de manera oral, escrita.

El papel del asesor es unir procesos de construcción del alumno, aprender y pensar sobre contenidos que sean significativos para él en su entorno social, por lo que es importante la interacción frecuente entre asesores y estudiantes.

Los cambios en la forma, cantidad y calidad de la interacción entre docentes y alumnos o entre alumnos han sido un factor fundamental, si bien la educación a distancia promueve el desarrollo de la autonomía del estudiante, es importante la comunicación frecuente con el asesor y entre los estudiantes, esta relación crea un sentimiento de motivación que es favorable en el proceso de aprendizaje, el alumno puede reconstruir a partir de la retroalimentación que realiza el asesor, es posible desarrollar un placer intelectual por los logros alcanzados en su aprendizaje. La interacción entre el alumno y el asesor genera una atmósfera y lenguaje propios de una conversación amistosa más cercana a una relación personal. Es por eso la importancia de la elección adecuada de las herramientas tecnológicas según lo expuesto por Abarca 2014.

“propone cuatro cualidades básicas que deben identificar al tutor a distancia: (1) la capacidad para hacer sentirse a los alumnos respetados y cómodos, (2) la habilidad para aceptar al alumno, (3) la autenticidad la honradez y (4) la capacidad de ser empático, es decir, ponerse en el lugar del alumno. Estas cualidades son la base para que el tutor pueda tener una relación armoniosa y honesta con el estudiante que les

permita a ambos trabajar juntos en la consecución de las metas y objetivos de aprendizaje propuestos por el programa educativo” (P. 290).

Lo anterior permite identificar la importancia de la interacción entre el asesor alumno-alumnos, y sobre todo buscar aquellas herramientas que le permitan lograr esta cercanía no solo cognitiva con el estudiante si no también afectiva y emocional, ya que estos son aspectos valiosos para la gestión del conocimiento.

3.5 El trabajo colaborativo en entornos virtuales

La integración de las de la Tecnología de información y comunicación (TIC), en la educación es eminente, poco a poco con el uso cotidiano de herramientas en los dispositivos móviles, computadoras es más frecuente ya que a través de ellas se puede realizar infinidad de actividades, por lo que poco a poco las vamos incorporando en el trabajo, estudio, diversión, realizar pagos, compras, en fin, una gran variedad de acciones las hacemos a través de la virtualidad.

Específicamente en la educación se ha buscado reproducir un ambiente tradicional adaptándolo, y realizando las modificaciones para llevar a cabo a través de la virtualidad, lo han llevado a organizarlo y crear ambientes de aprendizaje. En un ambiente tradicional existen relaciones maestro-alumno-alumnos, y en los ambientes virtuales esto sigue así la diferencia es el medio por el cual se da esa interacción es decir se requiere de un medio tecnológico computadora o cualquier otro ordenador que lo permita según lo exponen Martínez, Galindo y Galindo (2013). Incluso los roles se modifican, en los ambientes virtuales el alumno es más participativo, autónomo, gestor de su propio aprendizaje y generar formas de resolver diversas situaciones.

Chan (2004) hace mención que un ambiente virtual permite la interacción sincrónica y asincrónica, en donde existe un programa, actividades, que son parte de un programa educativo y que es posible llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje, es decir está organizado estructurado, para generar conocimientos.

La UNESCO (como se citó en Martínez, Galindo y Galindo 2013), señala que

los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de Tecnología Educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a Nuevas Tecnologías. (p. 5).

Por su parte Mora y Hooper (2016), señalan que es “conocido como e-learning ya que el trabajo en red propicia el aprendizaje constructivo-colaborativo “situándonos en el «aprendizaje colaborativo mediado por ordenador» (CSCL: Computer Supported Collaborative Learning)” (p.66), plantean además la “relación entre las teorías del aprendizaje y la tecnología basados en el paradigma sociocultural del aprendizaje, apuntan que las tecnologías tienen un potencial que permiten enriquecer los “contextos de aprendizaje” (García y Basilotta, 2014, p.66).

Las tecnologías brindan la posibilidad de ser mediadoras, gracias a ellas es posible crear comunidades de aprendizaje, es importante mencionar que las herramientas son eso herramientas que nunca sustituirán a las personas que son las que generan el conocimiento, pero que ayudan en gran medida cuando los participantes se encuentran en distintos espacios.

Las TIC son un canal de comunicación y de información necesarios y que ofrecen oportunidad de estar con otros y buscan desarrollar la autonomía, creatividad, interdependencia. Contreras, Willys y Ramos (2012), mencionan que los entornos virtuales son espacios diseñados e instalados en aplicaciones o bien en programas informáticos para llevar a cabo procesos educativos, esta puede ser a distancia, presencial o mixta, a través de estas aplicaciones es posible acceder en cualquier momento y mantener comunicación sincrónica o asincrónica con solo dar un clic.

La creación de ambientes o entornos virtuales de aprendizaje implican metodologías, estrategias diversas para que los alumnos aprenden, generen conocimientos, el trabajo colaborativo es una opción valiosa para lograrlo. Si bien las herramientas que se dispongan para realizarlo es importante, lo realmente valioso es lo que es posible generar en ellos, lograr que los alumnos participen, así como los asesores es un reto al que tienen que responder. ¿Cómo lograr que un grupo de alumnos se involucren, interactúen, discutan, participen, construyan, dialoguen, argumenten, logren apropiarse y sentir parte de ellos la actividad para lograr realizar una actividad y propiciar un producto, pero sobre todo aprender?

El trabajo se puede centrar en:

- 1) Responsabilidad y participación del alumno de manera individual
- 2) Trabajo grupal
- 3) La tarea a realizar (objetivo)
- 4) Uso de las herramientas tecnológicas adecuada (medios).

Hacer partícipe al alumno de sus propios procesos, que identifique su papel autónomo y gestor de su aprendizaje. El trabajo grupal debe identificar el liderazgo compartido, todos son responsables de todo y de todos, no para sancionar, ni para criticar, mandar, restringir, eliminar, anular o minimizar las propuestas, de los demás, si no en el sentido de ayudar, motivar encontrar los puntos en común, ayudarse, orientar para que puedan concretar, o llegar a acuerdos que favorezcan el trabajo.

Lo que permitirá orientar la actividad es conocer desde el inicio el objetivo hacia donde se encaminaran los esfuerzos, que se espera lograr y como realizarlo. Los alumnos deben conocer desde el inicio lo que se espera lograr y como lo han de lograr, los medios con lo que lo realizarán el tiempo del que disponen, materiales, recursos, las instrucciones, el proceso de mediación que tendrá el asesor y alumnos.

En la actualidad se han desarrollado infinidad de herramientas que permiten el trabajo colaborativo de acuerdo con Wilson (1999), citado por Contreras et al. (2012) señala que

existen redes de información que ofrecen herramientas como la World Wide Web (WWW), los motores de búsquedas, los correos electrónicos, las herramientas para la discusión y la conferencia, para el trabajo en grupo y colaboración, como es el caso de Google Groups, así como las tecnologías de presentación multimedia” (p.6).

La creación de entornos virtuales debe ayudar a generar sistemas de gestión del aprendizaje y construcción del conocimiento siendo esta la razón de existir, acercar a las personas a pesar de la distancia y el tiempo, estos permiten nuevas perspectivas y prácticas para aprender y conocer.

Lo anterior permite orientar la selección de aquellas herramientas tecnológicas que favorezcan el trabajo colaborativo y por ende el aprendizaje colaborativo; es importante destacar que a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se puede crear redes de aprendizaje colaborativo, actualmente herramientas como “la web 2.0, entre ellas las plataformas Moodle, Adobe Connect, Google doc, Elluminate, cuyas cuatro características principales son: “compartir, comunicar, colaborar y confiar que están tan acordes con lo que ya hemos definido como el aprendizaje cooperativo”. (Gutiérrez et al., 2011, p.7), las herramientas que se dispongan deben según Mora y Hooper (2016) ayudar a lograr productividad, motivación mejorar la relación entre alumnos y solidaridad.

3.6 Herramientas tecnológicas que favorecen el trabajo colaborativo

Existen una gran variedad de herramientas que pueden ayudar a favorecer la interactividad y mantener comunicados a los participantes a continuación de presentan algunos de ellos.

3.6 .1 Webquests

Del Moral y Villalustre (2008) menciona que el trabajo colaborativo favorece el aprendizaje colaborativo, a través de la participación activa de los alumnos y docentes, en la interacción social y a partir del intercambio y evaluación de resultados le permite identificar los logros de todos, para lograrlo es necesario diseñar e implementar herramientas tecnológicas que lo favorezcan como las “Webquests”.

Las Webquests se consideran como “metodología orientada a la investigación colaborativa, que apoyada en los recursos contenidos en Internet, puede ayudar a sistematizar el trabajo grupal desarrollado con el apoyo” (Del Moral y Villalustre 2008, p. 74), permite realizar proyectos de manera colaborativa en la que se establecen las tareas y los pasos a desarrollarla, permite utilizar hipermedia, “enlaces a páginas web, gráficos, animaciones, y otros elementos multimedia” (Del Moral y Villalustre, 2008, p. 75).

3.6.2 Wikis

Por otro lado, las Wikis son colecciones de páginas web que adoptan la narrativa hipermedia (Baggetum, 2006) citado por Del Moral y Villalustre (2008) permiten la interacción, comunicación, construcción colectiva de conocimiento, y crear comunidades de aprendizaje, en los que participan los alumnos y maestros Del Moral y Villalustre (2008), este servidor permite que los documentos allí alojados sean escritos de forma colaborativa a través de un navegador.

“En términos sencillos, la *wiki* es un sitio donde el usuario puede editar el contenido de forma rápida; de hecho, la palabra *wiki* proviene del hawaiano y significa “rápido”. (Mora, 2012, p. 114), es un software para la creación de contenido de forma colaborativa de forma rápida y eficaz, es parte de la Web 2.0, hacen eficaz el trabajo colaborativo, propicia el papel activo de los participantes ya que pueden interactuar con más de un miembro del grupo, no requiere demasiados conocimientos en fácil de utilizar, además que contribuye a desarrollar trabajos o proyectos de forma sincrónica y asincrónica las actividades

y participaciones se pueden registrar y eliminar aquellas que no son parte del tema.

Las wikis desarrollan el aprendizaje colaborativo, la creatividad, y el conocimiento de manera dinámica, cada participante “puede agregar, editar y borrar información a su gusto, así como vincular múltiples recursos multimedia” (Mora, 2012, p. 113), pueden ser parte de una página web o programas ya que su instalación es sencilla, generalmente son gratuitos y fáciles de crear, es posible agregar contenidos, videos y enlaces.

Los wikis admiten un registro de los participantes, las aportaciones, cambios que realicen los usuarios, a través de un historial, mismo que le ayuda al asesor para dar seguimiento de los a participantes, respecto a su aprendizaje y de aquello que requiere ser fortalecido; pueden ser para grupos cerrados o hacerse públicas, y cualquier cambio se notifica a través del correo electrónico, el administrador o creador del wiki tiene la autoridad de eliminar, aquello que no corresponda al tema que se trabaja o no cumpla con la finalidad para lo que fue creado. Las wikis permiten a los usuarios la interacción virtual, disminuye las reuniones presenciales, generan mayor autonomía en el uso del tiempo.

Algunas desventajas de esta herramienta es que al ser gratuitas se difunde publicidad generada por los sitios, por otro lado, al ser una herramienta fácil de utilizar se edita o elimina información en ocasiones sin consentimiento, por lo que el administrador debe estar pendiente continuamente y crear los filtros necesarios para evitarlo.

Al trabajar un wiki con un fin educativo se debe considerar:

- 3 Generar actividades atractivas
- 4 Proponer un tema, tópico, problema o actividad la cual guiará el trabajo colaborativo
- 5 Disponer materiales, enlaces, contenidos útiles para los participantes

- 6 La opinión de los participantes.
- 7 El respeto de las opiniones de los participantes.
- 8 Identificar que los alumnos podrán redactar, escribir y reconstruir
- 9 Registro de participaciones de cada participante.
- 10 Jiménez (s/f) señala que “La funcionalidad de las wikis y su impacto en el proceso educativo depende en gran medida del diseño instruccional” (p.8).

Además, se pueden realizar actividades como lluvia de ideas, desarrollo de wikis temáticos, revista colaborativa, investigaciones, o bien como un cuaderno o portafolio. “Desde la perspectiva del aprendizaje de los estudiantes, las *wikis* son recursos útiles para el desarrollo de proyectos de investigación en una perspectiva socioconstructivista del conocimiento”. (Mora, 2012, p. 115).

Algunos entornos virtuales para integrar wikis

- Moodle (http://moodle.org/?lang=es_es)
- Wikispaces (<http://www.wikispaces.com/>)
- @Wiki <http://atwiki.com/>
- Clearwiki <http://www.clearwiki.com/>
- Zoho Wiki <http://wiki.zoho.com/login.do?serviceurl=%2Fregister.do>
- Wiki dot <http://www.wikidot.com/>(Mora, 2012, p. 116).

3. 6.3 Google Groups

Es una herramienta incluida en G Suite antes conocida como google Apps, ayuda a crear trabajo colaborativo de manera novedosa, dinámica y gratuita, esta herramienta permite desplegar y participar en foros de discusión, aportaciones, debates dudas, y se asocia a una dirección de correo electrónico Google Groups (2017), permite participar en foros de discusiones, debates, dudas, requiere de

una dirección de correo electrónico, se puede pertenecer a más de un grupo, las conversaciones quedan almacenadas.

3.6.4 Foros

De acuerdo con Adán (2011), los foros son espacios de comunicación en los que es posible el intercambio de información, este intercambio se genera a partir de un interés común, y a través de los foros es posible lograr competencias comunicativas, por su parte Castro, Suárez, Cretton y Soto (2016), mencionan que los foros pueden “definirse como espacios para discusiones académicas que contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico estratégico a partir del dialogo” (p.25). Tienen la finalidad de propiciar un debate a partir de un tema, idea, problemas, documentos breves, generada a través de una pregunta, idea o postulado, solo se requiere de participación argumentada.

Ayudan a desarrollar el pensamiento crítico, puede ser utilizado como herramienta de evaluación colaborativa, resolución de problemas de manera grupal, se propicia el rol activo entre los participantes, y le ayuda a valorar sus tareas, tener control y será autónomo, se logra la autorregulación ya que los estudiantes pueden controlar sus propios recursos, planear, analizar y ejecutar procesos cognitivos a través de las distintas actividades. “El foro virtual favorece de manera significativa el desarrollo de diferentes aspectos cognitivos, metacognitivos y comunicativos del pensamiento crítico estudiantil.” (Castro et al. 2016, p.27)

Los foros virtuales de la web 2.0 permiten la discusión de los usuarios se utiliza para desarrollar el trabajo colaborativo, a través de las intervenciones de los participantes, los foros permiten mantener comunicación realizar debates o discutir sobre un tema y obtener recursos, para utilizarlos solo se requiere conexión a Internet y un navegador web, para utilizarlos en ocasiones para intervenir solo es necesario registrarse como usuario y utilizar un Nick que es el nombre para firmar los mensajes y crear una contraseña asociado a un correo electrónico, y otros no requiere de estos permisos o registrarse. Luna (2013) señala además que la

comunicación puede ser asincrónica, debe haber un moderador quien vigilara la pertinencia de la información que se comparte.

Cuando los foros virtuales son educativos estos deben tener una intención, un tema en torno al cual gira la discusión, además “necesariamente requieren un diseño instruccional que propicie una interacción especial por parte del moderador (asesor) y los participantes (alumnos) mediante la discusión.” (Luna, 2013, p. 146), los foros requieren de la participación activa de los participantes, pero también del asesor o quien tenga la función del moderador.

Es necesario un moderador y administrador pero cada sujeto es responsable de sus intervenciones y participaciones, las interacciones que le permiten debatir, sustentar, decidir, y aprende a convivir. Al generarse el dialogo entre los participantes, se puede comunicar, exponer lo que se piensa, pero se requiere disposición a escuchar, reflexionar respecto a lo que los demás comparten. Castro et al. (2016).

En los foros se puede propiciar el dialogo, a través de secuencias, esto es, cuando un participante inicia la primera participación dando pie a que otros participen, para luego llegar a conclusiones, y cerrar el tema. El docente o moderador puede utilizar estrategias e instrumentos para realizar la evaluación, autoevaluación, y coevaluación, dentro de los foros a través de rúbricas o lista de cotejo que ayude a mejorar las interacciones dentro del foro, Luna (2013) menciona al respecto que la evaluación potencia el aprendizaje, y ayuda a los participantes a reflexionar sobre su propio aprendizaje y el de los demás con el fin de orientar las acciones que debe realizar el moderador o asesor.

Respecto a las herramientas para implementar un foro virtual se debe considerar las herramientas del asesor y participantes los permisos de acceso:

11 Panel de moderación (que permita observar el comportamiento, de los participantes y orientarlo hacia el tema que se trabaja y evitar salirse del tema)

- 12 Herramienta de coevaluación y autoevaluación (que permita la construcción del conocimiento)
- 13 Mensaje que recuerde a los participantes la actividad en el foro.
- 14 Mensaje de alerta para los asesores que les ayude a identificar a los alumnos que tienen nula o poca participación. (Luna 2013).

Las herramientas anteriores son algunas de las opciones tecnológicas que ayudan al trabajo colaborativo, y no son las herramientas las que hacen el trabajo colaborativo, sino todo lo que hay detrás de ellas la intención, planeación, los objetivos, la intención, función del asesor y de los participantes, lo que hace realmente el trabajo colaborativo, de nada sirve un espacio virtual dispuesto, sencillo, fácil de utilizar sí, nos e cumple el propósito fundamental, si no hay un seguimiento, si no hay aprendizaje, si no se genera conocimiento, si se convierte en un obstáculo para favorecer la interacción.

Antes de iniciar con el trabajo colaborativo a través de herramientas tecnológicas se requiere de un análisis previo, de los usuarios, los contenidos, la intención, para poder elegir la más adecuada y permita mejorar la práctica docente, y no complicar más sus actividades cotidianas, más bien al contrario, que sume abone, y le permita obtener información necesaria para implementarla.

Castro et al. (2016) mencionan algunas de las desventajas de los foros puede ser el no tener comunicación no verbal, el aislamiento, y el tiempo que se requiere invertir para participar. Pero ofrece más beneficios que desventajas por lo que puede ser una opción viable en los entornos virtuales, por lo que la elección de la herramienta que responda a las necesidades de los usuarios depende en gran medida del objetivo y lo que es posible realizar en ella.

IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Diagnóstico (problemática a atender).

La reforma educativa y la implementación de los aprendizajes claves en los centros educativos de educación básica, y las exigencias actuales llevan a los maestros a buscar capacitación continua, actualizarse en estas áreas, pero existen factores que no permiten lograrlo como es el tiempo y espacio, ni muchas opciones a donde ellos pueden acudir, además de la importancia del trabajo colegiado, colaborativo como parte valiosa en la formación docente.

4.2 Justificación del proyecto

A partir del diagnóstico se puede señalar que los ambientes virtuales son un medio que puede fortalecer el trabajo colaborativo, primero porque responde a las necesidades de los docentes en relación al tiempo la interacción, y el trabajo colegiado, ya que se reconoce que el trabajo con otras personas es un medio fundamental para el trabajo educativo. Rodríguez (2017) menciona al respecto que un "entorno virtual es un entorno de aprendizaje" (p.7), en el que es posible la interacción de personas. Castro et al. (2016), mencionan al respecto que la

incorporación de herramientas virtuales influye en el desarrollo de autonomía ya que los participantes ejercen control en sus actividades.

Siendo un espacio centrado en propiciar el trabajo colaborativo se busca eliminar la distancia física, flexibilidad en el horario, organizar su tiempo, acceder cuando lo requiera o pueda, controlar la comunicación, fortalecer el trabajo cooperativo, compartir información, recursos, compartir lo que se quiera cuando se quiera, interactuar con varios docentes, seleccionar la información y materiales que le sea necesario, como mencionan Mora y Hooper (2016), además permitirá reflexionar sobre su propia práctica docente.

Por otro lado, el incorporar la tecnología en la creación de los ambientes de colaboración, proporciona beneficios y responden a las demandas actuales, Rodríguez (2017) menciona que el uso de las tecnologías,

“proporcionan la organización de la información digital al alcance y con ello la posibilidad de la interacción con el mundo, eliminando los contratiempos que la distancia contrapone al contacto presencial; en el ámbito del aprendizaje abre la ventana a un nuevo formato en el que la autonomía y la autodirección se convierten en la forma idónea para administrar el proceso cognitivo” (p.7).

El uso de las tecnologías y la forma de interactuar se apoya además de las teorías del aprendizaje, en el que proceso de aprendizaje se centra en el alumno o los participantes por lo que debe partir de sus necesidades e intereses para lograr la interacción.

Es importante identificar la finalidad del entorno virtual y aprovecharlo para lo que fue creado, aportando información valiosa constructiva, formativa, útil y que ayude a conocer y aplicar el nuevo modelo educativo y los aprendizajes claves u otros temas relacionados con su desempeño docente, enriquecerlos, solucionar, valorar el propio conocimiento y que puedan aportar los demás, se desarrolla el pensamiento crítico se es más abierto a lo que piensan los demás. Se crean lazos más estrechos y se fortalece la solidaridad, para lograrlo se requiere de un compromiso personal por aprender con otros.

Además, según Mora y Hooper (2016) se genere motivación, participación y responsabilidad individual y colectiva, les permite tomar decisiones, mayor manejo de la tecnología, son gestores de información, ya que pueden sugerir, compartir contenidos útiles para él o ella y sus compañeros. Al poder participar de manera asincrónica le permite estar siempre informado, cuando él lo requiera.

De acuerdo con Mora y Hooper (2016), los ambientes virtuales deben considerar el diseño y la evaluación; en el diseño se debe considerar un moderador quien será el responsable de monitorear los temas cuidando, de no incluir aquellos que no correspondan a las temáticas que se han de trabajar

Respecto a la evaluación esta debe ser continua, sencilla que ayude a los participantes a identificar si la herramienta, contenidos son útiles y realmente aportan información valiosa para la práctica docente, conocer si responde a las expectativas y en qué medida.

Es importante asegurarse de que el grupo funcione, que la información, fluya, que se vea el apoyo mutuo, la solidaridad para mejorar como docentes y que los maestros puedan sentirse satisfechos de pertenecer y compartir.

4.3 Relevancia

En los procesos educativos los docentes tienen un papel importante por lo que su formación y su actualización, ha sido valiosa hoy los cambios en la educación, la implementación de los aprendizajes claves son un factor que inciden para que los maestros se actualicen, además que se ha privilegiado el trabajo colaborativo siendo esto un factor valioso en la propuesta pues se propone esta estrategia como el medio que conduzca el curso además de la utilización de un espacio virtual para desarrollarlo. Esto le permitirá poner en práctica al diseñar ambientes de aprendizajes enriquecidos, que contribuyan al logro de aprendizajes claves, aprendizajes significativos y duraderos. Por eso es importante detenerse a reflexionar respecto a su práctica como docente, este curso plantea por un lado capacitar a los a los docentes

en dichos temas y por otro modificar la forma en impartir las clases aplicando lo aprendido.

La capacitación continua de los docentes es una estrategia fundamental para mantenerse actualizados, y modificar su quehacer, este proyecto abre esta oportunidad apoyadas de las TIC como medio para desarrollarlo; esta modalidad está orientada para captar a la mayor población de los docentes de educación básica que así lo requieran.

4.4 Factibilidad

Los maestros consideran valiosa la capacitación y /o actualización sobre los aprendizajes claves, existe disponibilidad en participar en cursos de actualización mientras estos sean accesibles, motivadores y que propicien el trabajo colaborativo.

Por lo que la propuesta brinda estrategias diversas para que los temas sean más atractivos y favorezcan el aprendizaje, y que respondan a las necesidades de los docentes de educación básica, para lo cual se han diseñado espacios de interacción.

El diagnóstico permitió identificar que uno de los factores que impide que los docentes asistan a cursos es el tiempo en el que se realizan los cursos por lo que una opción puede ser a través de la modalidad virtual y de esta manera disminuir este problema.

4.5 Objetivo general

Propiciar la actualización a través el trabajo colaborativo bajo la modalidad virtual diseñado para maestros en servicio de educación básica que permita apropiarse y aplicar los aprendizajes claves

4.6 Objetivos específicos

- Propiciar la participación de los docentes a los cursos de actualización a través de la difusión pertinente del curso en línea.
- Diseñar un curso mediado por las TIC que sea amigable fácil de utilizar.
- Evaluar el curso para valorar el impacto, pertinencia y relevancia del proyecto de intervención.

4.7 Recursos requeridos (Tabla 8)

	Hojas	\$50.00
	Impresiones	\$100.00
	Copias	\$150.00
	Constancias	\$ 250.00
	Total	\$2.950.00
Físicos	Computadoras, internet, material impreso, para difundir el curso, constancias.	
Humanos	Asesor del curso.	

Tabla 8. Recursos requeridos

La propuesta se organizó en dos momentos por un lado se partió del modelo instruccional E-actividades propuesto por Silva Fernández y Astudillo (2015), se toman además los elementos para la organización de espacios propuestos por Chan (2004), se alojó en la plataforma WIX, la información se describe en los siguientes apartados.

4.8 Modelo instruccional

El diseño instruccional o diseño educativo necesita la anticipación de acciones que orienten al aprendizaje de los alumnos, de acuerdo con Chan (2004) el diseño implica habilitar los espacios, imaginar y visualizar los objetos y herramientas que puede favorecer el trabajo colaborativo y las interacciones, realizar un plano un esbozo para luego habilitarlo y pueda ser utilizado.

La creación de un entorno virtual requiere de etapas, procesos que permitan adecuar los procesos de enseñanza- aprendizaje con la tecnología, sin olvidar que lo más importante es los aprendizajes, son los conocimientos que se puedan generar en ellos, Chan (2004) señala que un ambiente de aprendizaje virtual requiere la siguiente estructuración:

- Elección de una plataforma que responda a las necesidades de los participantes
- Previsión de espacios y recursos
- Identificar los contenidos, recursos
- Establecer los requerimientos y condiciones para su uso.

Por su parte Baez, Lloréns, Espinoza, Castro (2013) señala que para el diseño de un ambiente de aprendizaje virtual se requiere de un modelo que oriente el proceso enseñanza- aprendizaje, el “diseño instruccional es un proceso sistémico planificado y estructurado” (Lagunes, Ortiz, Flores y Torres 2013, p.2).

Según Mora & Hooper 2016 es necesario realizar algunas actividades previas que permitan el trabajo colaborativo

- a) ORGANIZACIÓN
- b) COLABORACIÓN
- c) Y FASE FINAL (RFELEXION).

a) ORGANIZACIÓN es necesario plantear el objetivo del espacio, presentar las actividades posibles que se pueden realizar, identificar y conocer a los miembros del grupo

b) COLABORACIÓN para lo cual será necesario conocer el entorno virtual, se identifica al moderador, se indica que temas serán tratados en la plataforma.

c) FASE FINAL (REFLEXIÓN), las distintas rubricas ayudaran a realizar la evaluación esto permitirá identificar como se sienten los miembros del grupo, si es posible desarrollar tareas, solucionan tareas, los logros, pero sobre todo respecto a propio proceso de aprendizaje y conocimiento, que ayude a conocer sus experiencias del trabajo colaborativo en que participaron, si fue posible crear una comunidad que aprende.

4.8.1 El modelo E-actividades para el diseño de la propuesta de intervención

Para lograr lo anterior es necesario tomar un modelo que oriente el diseño instruccional de esta propuesta y que responda a la problemática que se está interviniendo. La razón de la elección entre la infinidad de modelos radica en que el modelo E-actividades, está centrado en el estudiante, permite favorecer el aprendizaje colaborativo y autónomo que le ayuden en su desarrollo académica y profesional de acuerdo con lo expuesto por Silva Fernández y Astudillo (2015).

Este modelo parte de una propuesta metodológica de aprendizaje centrada en el estudiante y de la premisa pedagógica de que el estudiante aprende “haciendo” e “interactuando”. Desde este punto de vista, se fomenta el desarrollo de “actividades” que privilegien el trabajo en equipo y generen la recreación de situaciones de la vida

real para la resolución de problemáticas o el desarrollo de habilidades de orden superior”. (Silva et al., 2015, p. 652). “El modelo privilegia la Interactividad del usuario con los recursos de aprendizaje y con los participantes de una comunidad de aprendizaje”. (Silva et al., 2015, p. 652) propiciando la socialización y retroalimentación.

4.8.2 El enfoque del conectivismo y el modelo E-actividades

El conectivismo de acuerdo con Siemens (2004), es una teoría alternativa, además del conductismo, cognitivismo y constructivo, González (2017) menciona que es la teoría del aprendizaje en la era digital. Dado a la inclusión de la tecnología y que gracias a ella es posible crear conexiones o nodos externos de información que pueden construir aprendizajes, y se encuentran alojados en plataformas participativas abiertas. Considera al aprendizaje como “un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo.” (Siemens, 2004, p. 6), el conocimiento puede ser aplicable y puede estar fuera de nosotros, como puede ser una base de datos, que se va formando por información especializada que es posible enriquecer además de aprender.

El conectivismo es comparado con nodos y conexiones y estas pueden ser conectados con otros nodos formando una red, estas redes se fortalecen cuando otros comparten la información, cuando se construye con otros para lo cual es necesario diversidad, autonomía apertura y conectividad según González (2017).

La información se adquiere, modifica, y se actualiza continuamente por lo que se debe saber identificar aquella que es real, cual es la más actual, aquella que responda a las necesidades.

Los principios del conectivismo son:

- La Teoría de Aprendizaje que se basa en principios de la teoría del caos, la complejidad, redes neuronales complejas y auto organización.
- El aprendizaje es la formación de conexiones en una red.

- Hay que crear conexiones entre personas, conceptos, ideas, cosas diferentes.
- Compara las redes sociales con redes neuronales. (González, 2017, p. 12).
- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones,
- Conecta nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede estar en dispositivos y no solo en las personas
- Capacidad de crítica de la información que recibe.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizajes
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. (Siemens, 2004, pp. 6-7).

El conectivismo busca la gestión del conocimiento, por lo que es preciso que la base de datos se nutra con conocimientos de especialistas, de profesionales para que realmente pueda ser clasificado como aprendizaje, pero lo más valioso es que este se debe compartir, fluir para enriquecerlo además de fortalecer las instituciones u organizaciones.

Este crear, promover, intercambiar, fortalecer, actualizar y selección de conocimiento es posible realizarlo a través de la tecnología, pero que es gracias a las personas que esto ocurre, él es quien alimenta a las organizaciones e instituciones, ellos a través de la gestión del conocimiento, son lo que nutren la red, para que otros puedan apropiarse e enriquecerla, volviéndolo un ciclo interminable.

Por lo que resulta valioso saber dónde buscar información, distinguir aquella que es importante de la que no lo es, identificar cuando cambia y se actualiza. (Imagen 1).

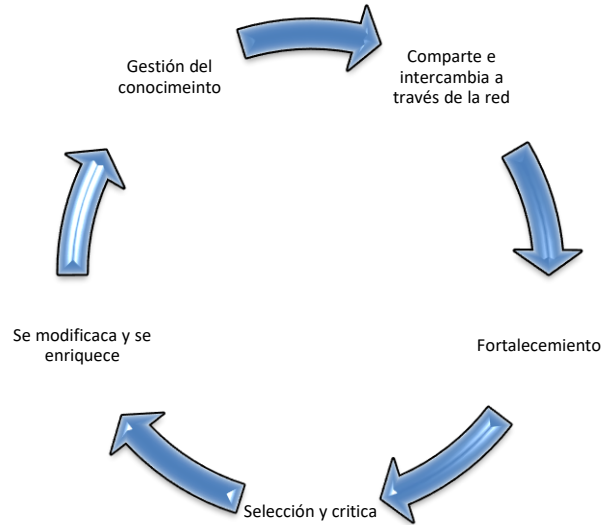


Imagen 1. Ciclo del conectivismo

“El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos.” (Siemens, 2004, p. 7).

4.8.3 Metodología del modelo E-actividades

El modelo parte de la metodología *trabajo colaborativo* a partir de resolución de problemáticas que se establecen en los contenidos, favoreciendo el aprendizaje social, se plantean competencias y al ser competencias los alumnos podrán aplicar los aprendizajes en su contexto o medio en el que se encuentren.

El objetivo del modelo:

- Desarrollar experiencias de aprendizaje.
- Trabajo en equipo, interacción y trabajo colaborativo.
- Partir de problemáticas reales
- Propiciar la reflexión a través del debate

- Construcción de productos personales y colaborativos. (Silva et al., 2015, p. 653).

“Los objetivos consideran lo Conceptual, Procedimental y Actitudinal”. (Silva et al, 2015, p. 653). En lo que se refiere a lo conceptual se disponen elemento teóricos explícitos e implícitos como pueden ser: textos, vídeos informativos, sitios web externos, aplicaciones móviles. Procedimental: las actividades de aprendizaje, en las que el alumno debe realizar tareas o productos que están especificados en las actividades a través del diseño instruccional, estas actividades o tareas las realizará apoyados de estos recursos además del trabajo colaborativo a través del debate, dialogo, análisis, propuestas, y la co-construcción

Actitudinal: Esta dimensión del modelo, considera los elementos valóricos o la actitud que queremos que desarrolle el participante durante el proceso del curso en línea. Aspectos como el compromiso, la responsabilidad frente a su rol de estudiante, resulta vital para un proceso de aprendizaje que requiere y establece un fuerte componente proactivo y autónomo. (Silva et al., 2015, p. 653).

El modelo considera al aprendizaje como “Conocimiento Aplicado”, en donde estas tres dimensiones aprenden-práctica –muestra actitudes y habilidades se combinan para consolidar el aprendizaje.

4.8.4 Elementos del modelo E-actividades

De acuerdo con Silva et al. (2015) algunos aspectos a considerar en el ambiente virtual es centrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificar el rol del docente y del alumno, los materiales, tener un dominio en el uso de las TIC.

El modelo E-actividades centra su atención en las actividades que se plantean y que permiten el logro de los objetivos además contribuyen a la adquisición de competencias, pretende lograr la calidad para lo cual es necesario organizar el diseño, estrategias didácticas y actividades.

Las distintas actividades deben incluir indicaciones claras de lo que se debe realizar además de que deben estar articuladas con los recursos, materiales, documentos y las herramientas que se han dispuesto en la plataforma, (ver Tabla 9).

Elementos para la estructura del Modelo	Cada módulo considera los siguientes aspectos:	Elementos para el diseño de una e-actividad (Las actividades están integradas en módulos)
<ul style="list-style-type: none"> a) Nombre de la actividad b) Propósito c) Motivación d) Número de participantes e) Tiempo para el participante f) Tiempo para el tutor g) Acciones del moderador h) Acciones de los participantes i) Evaluación. Silva et al (2015). 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Título, 2) Descripción, 3) Objetivos / Competencia, 4) Tiempo, 5) Actividades de apropiación, (conjunto de actividades que debe realizar el participante, Desde ellas se vincula al uso de recursos internos de la plataforma, (foro, wikis, glosarios, tareas, etc.), y los externos, (texto, video, imagen, audio, etc.)) 6) Evaluación 7) y Actividades Complementarias. (dan la posibilidad al estudiante de profundizar los contenidos tratados en la actividad de apropiación.) <p style="text-align: center;">Silva Fernández & Astudillo (2015)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Descripción 2. Objetivos 3. Tiempo de desarrollo 4. Indicaciones 5. Modo de evaluación 6. y referencias. 7. Implementación.

Tabla 9. Elementos del modelo E-actividades

Los elementos deben ser integrados en un solo espacio virtual de tal manera que el alumno pueda visualizarlos y disponer de ellos. Además, se debe tomar en cuenta conceptos, procedimientos y actitudes, el número de participantes que integran los grupos, lo que se espera en el intercambio comunicativo, (argumentación,

preguntas, respuestas). Se deben prever las actividades, el tiempo para realizarlas, materiales de apoyo, el rol del asesor, evaluación.

Las técnicas más acordes a los principios educativos del modelo y que se ven potenciadas por el trabajo en red son:

- Trabajo en parejas
- Lluvia de ideas
- Grupos de discusión
- Simulaciones y juegos de rol
- Estudio de Casos
- Aprendizaje basado en problemas
- Investigación Social, entre otras.

Las distintas actividades que pueden incluir para que realicen los alumnos son:

- Construir documentos o tablas de análisis colaborativas,
- Construcción de mapas conceptuales individuales o grupales,
- Elaboración de presentaciones,
- Generación de infografías, diseño de vídeos, etc.,

Usando las herramientas de la plataforma se puede solicitar construir:

- una base de datos colaborativa comentando los registros de los compañeros,
- un glosario,
- taller para la coevaluación,
- web quest para proyectos de investigación,
- los foros para el debate,
- construcción colaborativa a través de la wiki, entre otros. (Silva et al., 2015, p. 654).

4.9 Propuesta de entorno virtual

“Curso: Actualización de docentes de educación básica aprendizajes Clave a través del trabajo colaborativo”

Un ambiente de aprendizaje es un escenario en el cual se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje. En este escenario los participantes aprenden a través de un proceso auto dirigido, utilizando una serie de recursos que soportan el aprendizaje activo, cooperativo, progresivo e independiente, facilitando la construcción de conocimientos y la adquisición de competencias personales y profesionales.

La organización de un proceso de enseñanza y aprendizaje con el empleo de entornos o espacios virtuales, es un proceso pedagógico que tiene como objetivo el desarrollo de la capacidad de aprender, a partir de la creación de las condiciones específicas que lo favorezcan, apoyada en el empleo de la tecnología.

El entorno virtual de aprendizaje requiere ser alojada en un Learning Management System (LMS), por lo que el software elegido para implementar será WIX es una plataforma que permite incluir las herramientas necesarias para la actualización docente a través del trabajo colaborativo además de los elementos del modelo E-actividades, cada elemento del entorno virtual integra imágenes relacionadas con un tema, los iconos le ayudara a identificar y familiarizarse con los actividades de la plataforma, conocer lo que se puede realizar en cada una de ellas, estas imágenes fueron tomadas de páginas libres de derechos. (Imagen 2, 3 y 4)



Imagen 2. Pantalla principal del entorno



Actividad 1.



ESPACIO DE INFORMACIÓN/ RECURSOS



Foro



Envío de actividades



Evaluación

Imagen 3. Iconos utilizados para identificar los elementos del entorno.

Este página web se diseñó con la plataforma **WIX**.com. Crea tu página web hoy. [Comienza ya](#)



Actividad 1. ¿Qué son los aprendizajes clave?

Objetivo

Propiciar el trabajo colaborativo que ayude identificar los aspectos centrales de los aprendizajes claves que le ayuden a clarificar las actividades a realizar en su grupo escolar.

Duración

Una semana

Indicaciones

1. Revisar el apartado "Aprendizaje clave" del documento aprendizajes claves de la Secretaría de Educación Pública (SEP) (2017). Se encuentra en el apartado de referencias/recursos. (Página 107-108).
2. A partir de la lectura ingresar al foro "APRENDIZAJE CLAVE" en el que compartirás los aspectos más significativos, las dudas y aquello que te haya sido más relevante para tu práctica educativa. Recuerda mantener comunicación respetuosa, pertinente y continua con tu equipo.



ESPACIO DE INFORMACIÓN/ RECURSOS

Referencias/recursos

Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave Formación Integral.

https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf



Foro

"APRENDIZAJE CLAVE"

Compartirás los aspectos más significativos, las dudas y aquello que te haya sido más relevante para tu práctica educativa, respecto al concepto de aprendizajes clave.



Envío de actividades

Revisen la presentación



para que puedan enviar las actividades en google classrom

<https://classroom.google.com/u/o/c/MTkxNjU4MjQ3MjZa?hl=es>



Evaluación

Imagen 4 Organización de iconos con la información

Además, se integran infografías éstos recursos permiten informar de manera sencilla y atractiva gran cantidad de información, de esta manera puede comprender y poder utilizarlo de la mejor manera. Se incluyen además vídeos, tanto las infografías y el video resultan materiales atractivos ya que gracias a ellos es posible favorecer diversos estilos de aprendizaje de los participantes, pues contienen información escrita, y audiovisual, (cabe mencionar que todos los insumos fueron creados por la autora de este trabajo de investigación). Imagen (5)

Presentación

El entorno virtual tiene el objetivo de crear un espacio que permita la interacción de los docentes de educación básica a través del trabajo colaborativo, para lo cual se han diseñado e implementado herramientas y actividades en relación con los aprendizajes clave, organizados en espacios de información interacción, producción, y exhibición, cada espacio será identificado por un icono que facilitará su ubicación y uso y dentro de cada entorno se organizarán los distintos elementos del modelo como lo son los módulos, actividades.

El entorno virtual tendrá 2 módulos que se trabajarán en dos meses, cada módulo tendrá tres actividades.

¿Por qué el trabajo colaborativo?

En el siguiente Vídeo te decimos la importancia. Da clic en el siguiente icono



Imagen 5 Presentación del entorno

Los elementos de multimedia como lo son las presentaciones de power poitn y los vídeos son un medio didáctico que facilita el descubrimiento de conocimientos y la asimilación de éstos, es un medio motivador para los participantes pues la imagen en movimiento y el sonido pueden captar la atención de ellos. En la imagen 6, 7, 8, se muestra contenido del vídeo.



Imagen 6. Contenido del vídeo



Imagen 7. Contenido del vídeo.

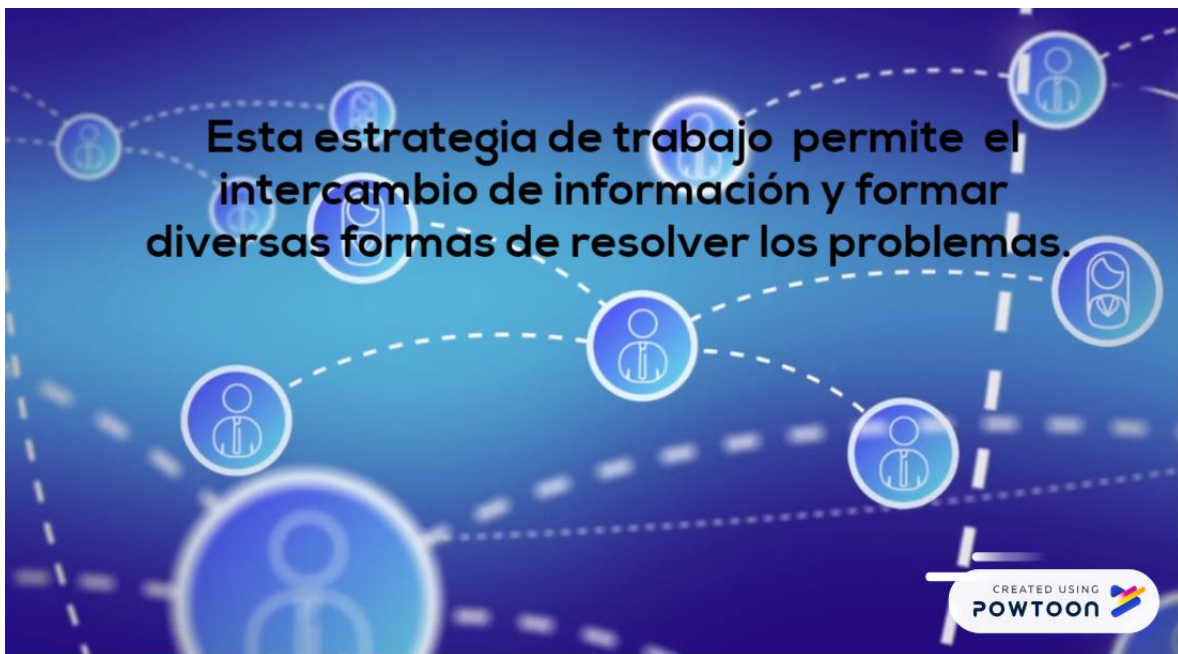


Imagen 8. Contenido del vídeo.

Se deben considerar elementos permanentes que les permitan guiar el curso, un espacio personal y social para el asesor y alumnos, como lo son los foros, videos de presentación y resolución de dudas. El espacio privilegiado es el foro y comentarios ya que en estos giran el objetivo de la propuesta ya que se privilegia el trabajo colaborativo, en cada actividad se incluye un apartado de comentarios en el que el participante puede realizar preguntas, sugerencias, en relación a los productos a realizar. Imagen 9, 10 11 se muestran el espacio para el foro los cuales tienen el nombre que ya ha sido asignado en las actividades.

Foros

Explora tu foro para ver todo lo que puedes hacer o dirígete a Configuraciones para administrar tus Categorías.



	Foros Módulo 1 Este espacio es para ti	8 Vistas	3 Entradas	⋮
	Foros Módulo 2 Seguimos trabajando e interactuando.	4 Vistas	3 Entradas	⋮

Imagen 9. Espacio de foro

Foros Módulo 1

Este espacio es para ti

[Crear nueva entrada](#)

Título				Actividad reciente	
Foro: Aprendizajes clave rosy_2803 oct. 3	0	0	2	oct. 3	
Foro: Compartamos materiales de aprendizajes clave rosy_2803 oct. 3	0	0	1	oct. 3	
Foro: Componentes curriculares y planeación rosyelc21 oct. 2	0	0	5	oct. 2	

Imagen 10. Espacio de foro

Foros Módulo 2

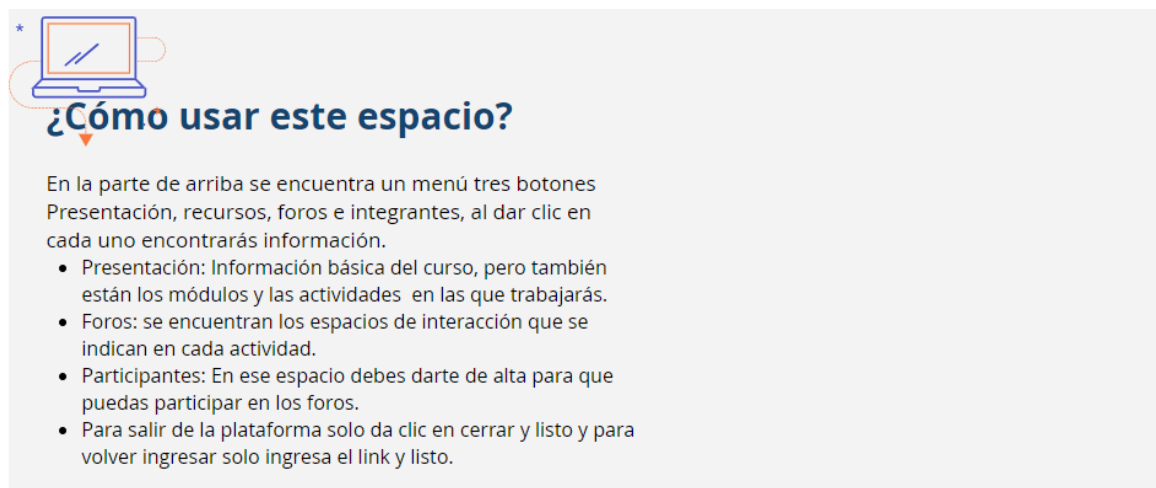
Seguimos trabajando e interactuando.


[Crear nueva entrada](#)

Título				Actividad reciente	
Foro: Aprendizajes esperados rosyelc21 sep. 11	0	0	2	sep. 11	
Foro: Características de los aprendizajes clave rosyelc21 sep. 11	0	0	1	sep. 11	
Foro: Aprendizajes esperados rosyelc21 sep. 11	0	0	1	sep. 11	

Imagen 11. Espacio de foro

El ambiente virtual de aprendizaje tendrá un filtro que ayudará a controlar la información que se comparta, para lo cual se asignará una persona que sea el monitor quién será responsable de esta actividad. Además de integrar información para que los maestros participantes conozcan cómo utilizar las herramientas dispuestas para su trabajo. Se integrará también un reglamento para el uso, ya que esto permitirá un adecuado uso para lo que ha sido diseñado. (Imagen 12 y 13)

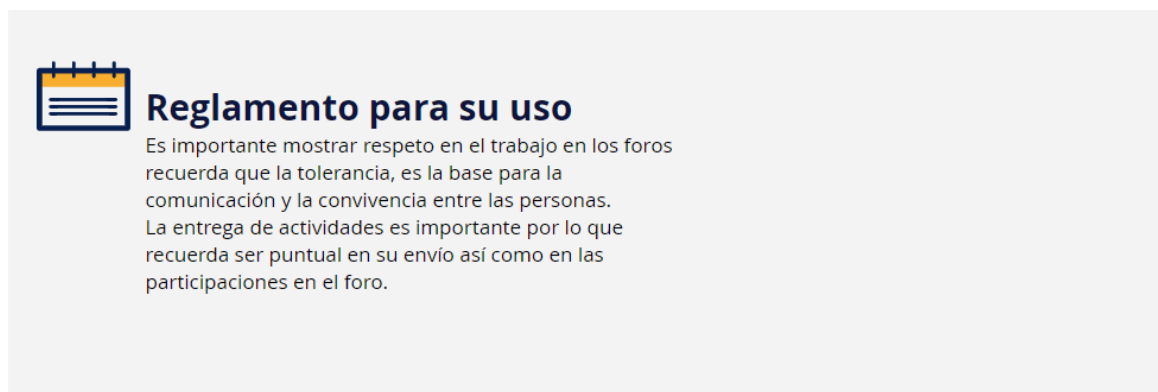



*  **¿Cómo usar este espacio?**

En la parte de arriba se encuentra un menú tres botones Presentación, recursos, foros e integrantes, al dar clic en cada uno encontrarás información.

- Presentación: Información básica del curso, pero también están los módulos y las actividades en las que trabajarás.
- Foros: se encuentran los espacios de interacción que se indican en cada actividad.
- Participantes: En ese espacio debes darte de alta para que puedas participar en los foros.
- Para salir de la plataforma solo da clic en cerrar y listo y para volver ingresar solo ingresa el link y listo.

Imagen 12. Como usar el espacio virtual



 **Reglamento para su uso**

Es importante mostrar respeto en el trabajo en los foros recuerda que la tolerancia, es la base para la comunicación y la convivencia entre las personas. La entrega de actividades es importante por lo que recuerda ser puntual en su envío así como en las participaciones en el foro.

Imagen 13. Reglamento del espacio virtual

El curso se realizó tomando en cuenta los elementos del modelo E-actividades, pero organizándolos a partir de la propuesta de los entornos de un ambiente

virtual para que tenga una mayor organización y estructura además de facilitar su uso.

Los elementos que sugiere el modelo E-actividades, se pueden organizar en los siguientes espacios *información, interacción, producción exhibición* desde el punto de vista de Chan (2004), estos responden al proceso comunicativo, tomando en cuenta estos aportes la propuesta estaría integrada de la siguiente manera:

- Espacio de información (textos, vídeos, link, audios)
- Espacio de interacción (foros, chat, correo electrónico)
- Espacio de producción (espacio donde se describen las actividades)
- Espacio de exhibición (donde se podrá enviar las actividades para la retroalimentación y realizar la evaluación Cuestionarios, de diagnóstico y/o evaluación de la experiencia formativa, entre otros).

La propuesta que permita responder a la problemática será un curso de actualización organizado para llevarse a cabo en dos meses, con duración de 80 horas.

En esta página se encuentra la propuesta, <https://rosyelc21.wixsite.com/trabajo-colaborativo> a continuación se encuentran los contenidos del entorno virtual, mismo que en la plataforma se encuentran en el apartado de presentación como se muestra en la imagen (14).

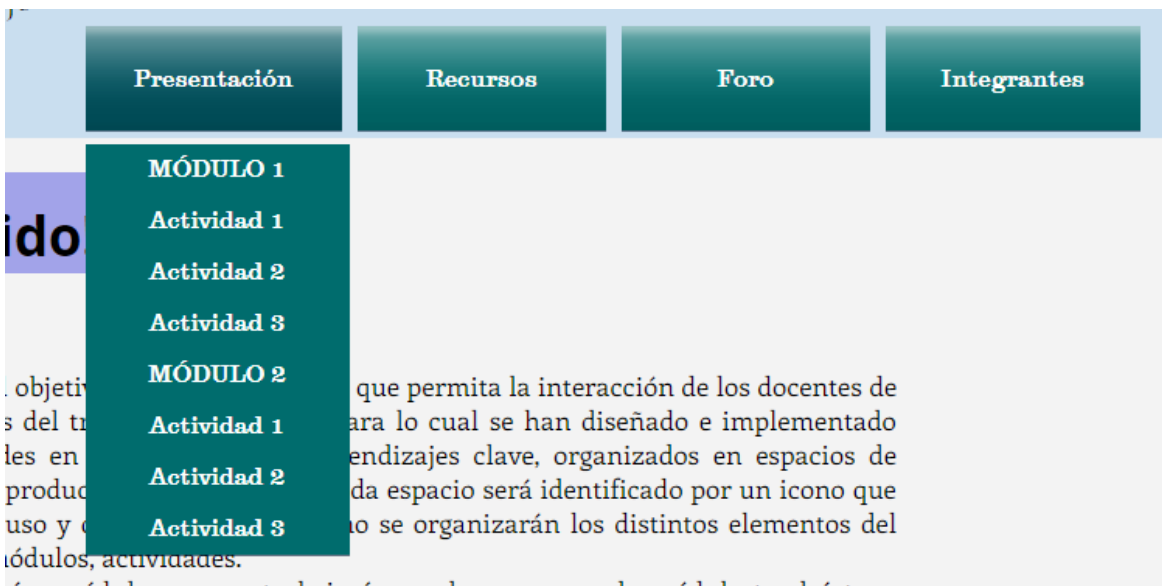


Imagen 14. Contenidos del entorno virtual.

En los módulos se encuentran descritos lo que se espera lograr a través de las actividades que lo integran (Imagen 15).

MÓDULO 1. APRENDIZAJES CLAVE

“Los aprendizajes claves son un conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente e al crecimiento integral del estudiante” (Secretaría de Educación Pública 2017, P. 107). Este concepto da luz para comprender y luego aplicarlos en los contextos escolares.

La información que se trabajará en este apartado permitirá identificar los aspectos centrales de los aprendizajes claves que permita al asesor aplicarlos en el aula de acuerdo a su contexto.

• **COMPETENCIA**

Identificar información central que les permita a los docentes conocerlos y aplicarlos en su contexto escolar.

DURACIÓN

Un mes

ACTIVIDADES /CONTENIDO

- Actividad 1. ¿Qué son los aprendizajes clave?
- Actividad 2. Componentes curriculares de los aprendizajes claves
- Actividad 3. Componentes curriculares y la planeación.

EVALUACIÓN

En los módulos se integran evaluaciones y autoevaluaciones que los maestros podrán realizarán para valorar su desempeño, aprendizajes, habilidades y el trabajo colaborativo durante las actividades realizadas.

MÓDULO 2 LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

Los aprendizajes esperados del nuevo modelo educativo, colocan al alumno al centro del proceso educativo, y se ven reflejados tanto por conocimientos, actitudes o valores, son las metas de aprendizaje de los alumnos. Se organizan a través de los organizadores curriculares, son graduales, y a partir de ellos se organizan las actividades escolares. Por lo que en este módulo se abordarán temas y actividades que ayuden a los maestros a clarificar que son, cómo aplicar y desarrollar los aprendizajes claves.

- **COMPETENCIA**

Analizar los aprendizajes esperados para establecer las estrategias, técnicas adecuadas que ayuden a concretarlos.

DURACIÓN

Un mes

ACTIVIDADES /CONTENIDO

- Actividad 1. ¿Qué son los aprendizajes esperados?
- Actividad 2. Características de los aprendizajes esperados
- Actividad 3. Los aprendizajes esperados ¿cómo lograrlos?

EVALUACIÓN

En los módulos se integran evaluaciones y autoevaluaciones que los maestros podrán realizar para valorar su desempeño y aprendizajes durante las actividades realizadas

Imagen 15. Módulos en los que están organizados los contenidos

4.10 Descripción de contenidos del entorno virtual

El entorno virtual se encuentra en el siguiente link <https://rosyelc21.wixsite.com/trabajo-colaborativo>

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

“Actualización de docentes de educación básica aprendizajes Clave a través del trabajo colaborativo”

■ Descripción

El entorno virtual tiene el objetivo de crear un espacio que permita la interacción de los docentes de educación básica a través del trabajo colaborativo, para lo cual se han diseñado e implementado herramientas y actividades en relación con los aprendizajes clave, organizados en espacios de información interacción, producción, y exhibición, cada espacio será identificado por un icono que facilitará su ubicación y uso y dentro de cada entorno se organizarán los distintos elementos del modelo como lo son los módulos, actividades.

El entorno virtual tendrá 2 módulos que se trabajarán en dos meses, cada módulo tendrá tres actividades. Respecto a las imágenes que se utilizaron para los iconos fueron tomadas aquellas que son libres de derechos

Objetivos

Propiciar la actualización a través el trabajo colaborativo bajo la modalidad virtual diseñado para maestros en servicio de educación básica de la zona 30 que les permita apropiarse y aplicar los aprendizajes claves.

■ **Tiempo** Dos meses (80 horas)

■ **Actividades de apropiación:**

Cada actividad tiene instrucciones que permiten su realización, así como los recursos necesarios que pueden consultar y que las apoyan, como son lecturas, vídeos, presentaciones etc. Se caracterizan por propiciar el trabajo colaborativo principalmente.

■ Evaluación

En cada actividad se integran evaluaciones que les permite analizar su desempeño en las distintas acciones, algunas las realizará de manera individual y otras serán coevaluación, para lo cual se han dispuesto rubricas, listas de cotejo. Además, se integra una propuesta de evaluación que ayudara a conocer el proceso una vez que se implemente.

ESTRUCTURA DE MÓDULOS

MÓDULO 1. APRENDIZAJES CLAVE

“Los aprendizajes claves son un conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante” (Secretaria de Educación Pública 2017, P. 107). Este concepto da luz para comprender y luego aplicarlos en los contextos escolares.

La información que se trabajará en este apartado permitirá identificar los aspectos centrales de los aprendizajes claves que permita al asesor aplicarlos en el aula de acuerdo a su contexto.

Competencia:

Identificar información central que les permita a los docentes conocerlos y aplicarlos en su contexto escolar.

Duración: Un mes

Actividades /contenido

- Actividad 1. ¿Qué son los aprendizajes clave?
- Actividad 2. Componentes curriculares de los aprendizajes claves
- Actividad 3. Componentes curriculares y la planeación.

Evaluación

En los módulos se integran evaluaciones y autoevaluaciones que los maestros podrán realizar para valorar su desempeño, aprendizajes, habilidades y el trabajo colaborativo durante las actividades realizadas.



ESPACIO DE PRODUCCIÓN

Actividad 1. ¿Qué son los aprendizajes clave?

Objetivo

Propiciar el trabajo colaborativo que ayude identificar los aspectos centrales de los aprendizajes claves que le ayuden a clarificar las actividades a realizar en su grupo escolar.

Duración

Una semana

Indicaciones

1. Revisar el apartado “Aprendizaje clave” del documento aprendizajes claves de la Secretaría de Educación Pública (SEP) (2017). Se encuentra en el apartado de referencias/recursos. (Página 107-108).
2. A partir de la lectura ingresar al foro “APRENDIZAJE CLAVE” en el que compartirás los aspectos más significativos, las dudas y aquello que te haya

sido más relevante para tu práctica educativa. Recuerda mantener comunicación respetuosa, pertinente y continua con tu equipo.

3. De manera individual realizar un esquema en donde representes las ideas centrales de: ¿qué es “aprendizajes claves”.
4. Una vez terminada la actividad envíala al correo electrónico.
5. Revisa la rúbrica “aprendizajes claves” que se encuentra en el espacio de exhibición (evaluación), realiza una autoevaluación en qué medida consideras que fue tu desempeño en esta actividad.



ESPACIO DE INFORMACIÓN

Referencias/recursos

Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave Formación Integral.

https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf



ESPACIO DE INTERACCIÓN



Foro

“APRENDIZAJE CLAVE”

Compartirás los aspectos más significativos, las dudas y aquello que te haya sido más relevante para tu práctica educativa, respecto al concepto de aprendizajes clave.



ESPACIO DE EXHIBICIÓN



Envió de actividades

En google classrom



Evaluación

Rubrica de evaluación “concepto aprendizajes clave”

INDICADORES	Muy alto 100-90	Alto 80-70	Bajo 60-50
Participación en el foro	La participación fue activa, propicio la reflexión y análisis respecto a los aprendizajes claves	La participación fue poca y propicio reflexión y análisis limitada respecto a los aprendizajes claves	La participación fue nula o limitada por lo que ni hubo reflexión ni análisis respecto a los aprendizajes claves.
La información que se compartió	Ayudo a clarificar y comprender mejor los aprendizajes claves	La ayuda fue poca y la información no ayudo mucho a comprender los aprendizajes claves.	No ayudo a comprender los aprendizajes claves.
Trabajo con otros	Mostró respeto por las aportaciones de los demás, motivo a la participación respetuosa y se mantuvo la unión del	En ocasiones mostró respecto a las aportaciones del demás mostro respeto y no causa problema durante el trabajo del	Raramente o nunca respeta el trabajo de los miembros del grupo.

	grupo para la realización del trabajo.	grupo.	
Búsqueda y tratamiento información	Hay evidencia de la búsqueda de información, además de utilizar la propuesta muestra trabajo coherente.	Hay poca evidencia de la búsqueda de información hay coherencia con lo solicitado.	Poca implicación en la búsqueda y no hay coherencia con la información solicitada.
El trabajo enviado	Muestra con claridad los conceptos centrales de los aprendizajes claves y permite comprenderlos.	Hay poca claridad en los conceptos que expone dificultando la comprensión de los aprendizajes clave.	No hay claridad en los conceptos, la información es confusa.



Actividad 2. Componentes curriculares de los aprendizajes claves

Objetivo

Analizar los componentes curriculares destacando los aspectos relevantes que ayuden en la organización de los contenidos y actividades escolares a través del trabajo colaborativo.

Duración

Dos semanas

Indicaciones

1. Analizar la información y el esquema de “COMPONENTES CURRICULARES”, que se encuentra en referencia/recursos. Documento SEP (2017) Aprendizajes claves para la educación integral Página 108.
2. Compartir en el foro “COMPARTAMOS MATERIALES DE APRENDIZAJES CLAVES”, aquellos materiales que les han ayudado a comprender mejor los componentes curriculares, pueden ser textos, vídeos actividades, audios, en fin, todo aquello que les permita realizar una discusión en la que vayan llenando el siguiente esquema:

Componentes curriculares	Características	Materiales que pueden compartir	¿Cómo los han integrado en su práctica docente?	Obstáculos que han tenido para implementarlos	Como lo han superado
Campos de formación académica					
Áreas de desarrollo personal y social					
Ámbito de autonomía curricular					

3. Recuerda mantener comunicación respetuosa, pertinente y continua con tu equipo.
4. Revisar el cuadro, agrega información si lo consideras necesario para enriquecer la información.
5. Envía tu cuadro al espacio de exhibición (tareas).
6. Realiza la autoevaluación “*componentes curriculares*” que se encuentra en el apartado de exhibición (evaluación).



ESPACIO DE INFORMACIÓN

Referencias/recursos

Secretaria de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave Formación Integral.

https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf



ESPACIO DE INTERACCIÓN



Foro “COMPARTAMOS MATERIALES DE APRENDIZAJES CLAVES”



ESPACIO DE EXHIBICIÓN



Envío de actividades

En google classrom



Evaluación

Rubrica de evaluación *componentes curriculares*

N°	Acciones a evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		Si	No	Algunas veces	
1	Se integra en su equipo para realizar las actividades				
2	Participe activamente en el equipo de trabajo aportando información valiosa, significativa.				
	Participe en tiempo y forma en el foro.				
3	Muestro respeto por el trabajo de los demás				
4	Entregue a tiempo la actividad solicitada.				
5	La actividad realizada me permitió reflexionar respecto a los componentes curriculares de tal forma que tengo más claridad para poderlos plasmar en mi planeación y ponerlos en práctica.				



Actividad 3. Componentes curriculares y la planeación.

Objetivo

Analizar los componentes curriculares destacando los aspectos relevantes que ayuden en la organización de los contenidos y la planeación.

Duración

Una semana

Indicaciones

1. Formen equipos de tres integrantes preferentemente quienes tengan grupos del mismo grado.
2. Ingresen al foro Componentes *curriculares* y *planeación* identifiquen el equipo con un número, retomen el esquema de la actividad anterior y compartan alguna planeación que hayan hecho en la que se vea reflejada los componentes curriculares, además de comentar como lo han trabajado, lo que más se ha dificultado, pero sobre todo como lo han implementado, los resultados.
3. Recuerda mantener comunicación respetuosa, pertinente y continua con tu equipo
4. Con las aportaciones de todos los integrantes del equipo realicen una planeación que les ayude a implementarla en la semana siguiente con su grupo.
5. Nombren a un representante de equipo quien tendrá que subir el producto final al espacio de exhibición (tareas).

6. Todos los miembros del equipo deberán realizar la evaluación *componentes curriculares y planeación* que se encuentra en el espacio de exhibición (evaluación).



ESPACIO DE INFORMACIÓN

Referencias/recursos

Secretaria de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave Formación Integral.

https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf



ESPACIO DE INTERACCIÓN



Foro *Componentes curriculares y planeación*



ESPACIO DE EXHIBICIÓN



Envió de actividades

En google classrom



Evaluación

INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
Búsqueda y tratamiento de información			
Trabajo en grupo			
Respeto por las aportaciones de los compañeros			
Pertinencia y coherencia de la información			
Calidad en el producto elaborado.			
Pertinencia de la planeación de acuerdo con los aprendizajes esperados.			

Video de apoyo <https://www.youtube.com/watch?v=MI7szQJoD0c>

MÓDULO 2. LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

Los aprendizajes esperados del nuevo modelo educativo, colocan al alumno al centro del proceso educativo, y se ven reflejados tanto por conocimientos, actitudes o valores, son las metas de aprendizaje de los alumnos. Se organizan a través de los organizadores curriculares, son graduales, y a partir de ellos se organizan las actividades escolares. Por lo que en este módulo se abordarán temas y actividades que ayuden a los maestros a clarificar que son, cómo aplicar y desarrollar los aprendizajes claves.

Competencia:

Analizar los aprendizajes esperados para establecer las estrategias, técnicas adecuadas que ayuden a concretarlos.

Duración: Un mes

Actividades

- Actividad 1. ¿Qué son los aprendizajes esperados?
- Actividad 2. Características de los aprendizajes esperados
- Actividad 3. Los aprendizajes esperados ¿cómo lograrlos?

Evaluación

En los módulos se integran evaluaciones y autoevaluaciones que los maestros podrán realizar para valorar su desempeño y aprendizajes durante las actividades realizadas



Actividad 1. ¿Qué son los aprendizajes esperados?

Objetivo

Identificar que son los aprendizajes claves y su relación con los componentes curriculares

Duración: Una semana

Indicaciones

1. Revisar y analizar el vídeo que se encuentra en el espacio de información (Vídeo que son aprendizajes clave). Pueden revisar también el documento SEP (2017). Aprendizajes clave. Formación integral (página 110).
2. Formar equipos de tres personas, ingresen al foro “*aprendizajes esperados*” para que se pongan de acuerdo, recuerda mantener comunicación respetuosa, y continua y compartir información coherente con tu equipo.
3. Elaborar un documento puede ser una presentación de power point, o documento de Word u otro que les ayude a exponer que son el aprendizaje clave, (pueden utilizar google drive).
4. Una vez que concluyan el trabajo nombraran a un representante de equipo para que lo envíe.
5. Ingresar al espacio de exhibición (evaluación) cada integrante se autoevaluará y evaluará el trabajo de sus compañeros.



ESPACIO DE INFORMACIÓN

Referencias/recursos

Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave Formación Integral.
https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf



ESPACIO DE INTERACCIÓN



Foro “Aprendizajes esperados”



ESPACIO DE EXHIBICIÓN



Envió de actividades

En google classrom



Evaluación

Categoría	4	3	2	Puntuación
Organización	Los integrantes de los equipos muestran disponibilidad para el trabajo, opinan, participan respecto al trabajo que se realizará.	Algunos miembros del equipo muestran disponibilidad para el trabajo, opinan, participan respecto al trabajo que se realizará. Hay respeto por las opiniones de	Solo hubo participación de uno o dos miembros del equipo que mostraron disponibilidad para el trabajo, opinan, participan respecto al trabajo que se	

	Hay respeto por las opiniones de los demás, además de retroalimentación.	los demás, además de retroalimentación.	realizará. Hay respeto por las opiniones de los demás, además de retroalimentación	
Trabajo en equipo	Todos los integrantes participaron en la realización del trabajo, aportando información, valiosa, para el producto a realizar.	Algunos integrantes participaron en la realización del trabajo, aportando información, valiosa, para el producto a realizar.	Solo uno o dos integrantes participaron en la realización del trabajo, aportando información, valiosa, para el producto a realizar.	
Producto	Integran una presentación de power point o Word en el que incluyen que son los aprendizajes claves, la información es clara, coherente y significativa	Integran una presentación de power point o Word en el que incluyen información poco relevante en relación con los aprendizajes claves, la información es poco clara, coherente y significativa	Integran una presentación de power point o Word en el que la información se relaciona casi nada o nada con los aprendizajes clave.	



Actividad 2. Características de los aprendizajes esperados

Objetivo

Enlistar las características de los aprendizajes esperados para orientar a los docentes respecto a las acciones que debe implementar para lograrlos.

Duración: Una semana

Indicaciones

1. Analizar la lectura: SEP (2017). Aprendizajes clave. Formación integral (página 110). Que se encuentra en el entorno de recursos.
2. Realizar una lista de las características que consideren importantes de los aprendizajes esperados.
1. Compartir lista realizada con sus compañeros de grupo en el foro “*características de los aprendizajes esperados*”. Para que pueda ser *enriquecida por los compañeros*.



ESPACIO DE INFORMACIÓN

Referencias/recursos

Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave Formación Integral.

https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf



ESPACIO DE INTERACCIÓN



Foro “Características de los *Aprendizajes esperados*”



ESPACIO DE EXHIBICIÓN



Envió de actividades

En google classrom



Evaluación

INDICADOR	SI	NO	JUSTIFICA TU RESPUESTA
Integra las características de los aprendizajes esperados			
La información que compartes les permite a tus compañeros de tal forma que les permite enriquecer su trabajo			
La información de sus compañeros la consideras valiosa			
Pudiste enriquecer tu trabajo con las aportaciones de tus compañeros			



Actividad 3. Los aprendizajes esperados ¿cómo lograrlos?

Objetivo

Identificar las estrategias y técnicas que pueden utilizar los maestros para el desarrollo de actividades escolares dentro secuencias didácticas que permitan el logro de los aprendizajes claves para luego lograr los aprendizajes esperados específicamente en lengua materna y matemáticas

Duración: Dos semanas

Indicaciones

1. Leer de manera individual el apartado *ambiente de aprendizaje* que se encuentra en SEP. Aprendizajes claves. Para la educación integral (2017). Página 118. Identificar como es que se logran los aprendizajes y ambientes de aprendizaje.
2. Formar equipos de tres integrantes o máximo de cuatro maestros, ingresen al foro "*Estrategias y técnicas para lograr los aprendizajes clave*" (Recuerda mantener comunicación respetuosa, y continua y compartir información coherente con tu equipo). Entre todos definan un contenido de lengua materna o matemáticas que desee trabajar, se pueden organizar de acuerdo al grado que imparten.
3. Tomen en cuenta algún contenido ya sea de lengua materna o matemáticas.
4. Realicen una búsqueda en Internet, libros sobre estrategias y técnicas, materiales que puedes utilizar para desarrollarlo, busquen mínimo tres estrategias diferentes. En el apartado de recursos se encuentran materiales que pueden consultar.
5. Compártelas en el foro aprendizajes clave2

6. Revisa las propuestas de sus compañeros
7. Elijan alguna estrategia o material e intégrenla en su planeación para crear un ambiente de aprendizaje. y póngala en práctica.
8. Luego compartan sus experiencias, pueden incluir fotos de los trabajos realizados de los alumnos o bien de ellos trabajando, así como los resultados, si hubo aprendizajes, complicaciones, fortalezas debilidades en fin todo aquello que dé cuenta de su trabajo, pero sobre todo de exponer lo más significativo.
9. Integren su reporte en un documento: power point, video, Word
10. Anexa conclusiones finales.
11. Realicen de manera grupal la evaluación.



ESPACIO DE INFORMACIÓN

Referencias/recursos

Secretaria de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave Formación Integral.

https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf

Propuesta de lectura estrategias para matemáticas

http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000200002

Recuerda que para realizar una planeación se requieren elementos aquí se mencionan algunos:

- Campo formativo
- Competencia
- Temas de reflexión

- Nombre de la lección
- Asignaturas vinculadas
- Práctica social
- Asignatura
- Aprendizaje esperado
- Contenido
- Bloque
- Eje



ESPACIO DE INTERACCIÓN



Foro *“Estrategias y técnicas para lograr los aprendizajes clave”*



ESPACIO DE EXHIBICIÓN



Envió de actividades

En google classrom



Evaluación

N°	Acciones a evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		Si	No	Algunas veces	
1	Realice lectura individual y rescatando información valiosa, significativa para realizar la actividad.				
2	Se integra en su equipo para realizar las actividades				
3	Participe activamente en el equipo de trabajo aportando información valiosa, significativa.				
4	Participe en tiempo y forma en el foro.				
5	Muestro respeto por el trabajo de los demás				
6	Entregue a tiempo la actividad solicitada.				
7	La actividad realizada me permitió reflexionar respecto a los componentes curriculares de tal forma que tengo más claridad para poderlos plasmar en mi planeación y ponerlos en				

	práctica.				
8	El producto realizado me permitió rescatar información relacionadas con las estrategias y técnicas que ayuden al desarrollo de algunas actividades educativas.				
9	Las conclusiones me permiten exponer lo aprendido, así como puntos de vista respecto al trabajo además de aportaciones personales.				

Si bien el curso es una propuesta se integra el proceso de evaluación del espacio virtual una vez que se implemente. Tabla (10)

Aspectos de la intervención a evaluar	Indicadores o referentes de logro establecidos	Estrategias utilizadas para obtener los datos que requieren los indicadores	Evidencias que se espera producir durante la intervención
<p>La evaluación se realizará en tres momentos, la a) primera etapa será antes de la implementación del curso, b) la segunda durante en el proceso, y c) la tercera al final.</p> <p>a) En esta etapa se evaluará la plataforma es decir si ésta responde a las necesidades de los docentes participantes, para lo cual será necesario valorar si el entorno propicia el trabajo colaborativo, la información y materiales que se comparten; posteriormente se evaluará la misma plataforma: viabilidad, que sea sencilla de utilizar, la integración de todos los temas adecuados a las necesidades identificadas.</p> <p>b) Evaluar las herramientas de interacción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integración de los contenidos que respondan a las necesidades pedagógicas de los docentes respecto al nuevo modelo educativo y aprendizaje claves. • Disposición del entorno virtual que sea flexible para docentes para realizar prueba piloto. • Los docentes muestran disposición a trabajar de manera colaborativa • Porcentaje de profesores que concluyan el curso de actualización docente de forma satisfactoria. Inicial 0% meta 50%. • El curso es flexible, factible para el trabajo por parte de los docentes. 	<p>Se realizarán instrumentos para obtener información, que permitan identificar los referentes de logro.</p> <p>Entre ellos serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba piloto de la plataforma para conocer su viabilidad, factibilidad antes de la implementación definitiva. • Cuestionario que permita conocer las experiencias respecto al trabajo colaborativo realizado en la plataforma. • Cuestionario para conocer el grado de satisfacción de los participantes lista de 	<ul style="list-style-type: none"> • Capturas de pantalla de la plataforma • Registro de las actividades realizadas por los participantes. • Productos finales. • Instrumentos aplicados, (Cuestionarios, rubricas, lista de cotejo). • Análisis de la información (Gráficas, cuadros de entrada). • Informe final.

<p>b) En relación a la implementación se evaluará durante el proceso, la funcionalidad de la plataforma, registro de docentes participantes, de las actividades que envían, (productos) dudas, retroalimentación, comunicación, interacción.</p> <p>c) En la última etapa se evaluarán los resultados de la aplicación para comprobar su eficiencia: productos enviados, la participación, pertinencia y permanencia de los docentes en el curso.</p>		<p>cotejo, rubricas que permitan registrar las actividades realizadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará un cuestionario que permita evaluar a la plataforma, las herramientas de interacción que permitieron el trabajo colaborativo principalmente, pero sin dejar de lado los otros entorno, exhibición, producción, información) utilizadas, los recursos, las actividades, la asesoría del docente que imparte el curso. 	
---	--	--	--

Tabla 10. Propuesta de evaluación del entorno virtual

Conclusiones

El trabajo expuesto permite exponer en primer lugar una inquietud personal, como maestra de educación básica, el vivir los cambios que como todo lo nuevo causan inquietud, y hasta cierto punto resistencia, la inseguridad de no tener la información necesaria y suficiente para hacer frente a lo nuevo, hay momentos en que pareciera que no se es competente para enfrentarlos y responder a estas demandas, pero cuando lo compartes con otros maestros te das cuenta que la sensación es la misma; en segundo lugar, la falta de cursos y las limitantes que hay para participar agudizan esta sensación.

Esto fue lo que motivo este trabajo, mismo que requirió un proceso metódico y organizado que llevó en primer lugar a conocer la opinión de maestros que pertenecen a una misma zona, para lo cual se realizó un diagnóstico, ya que este permite identificar los factores que intervienen y cómo puede afectar a un determinado grupo de personas o bien de una institución, es una etapa valiosa pues gracias a él se pueden identificar las causas y consecuencias de la problemática.

Entre los aspectos que se rescataron en la investigación es que ciertamente los maestros no están negados a actualizarse, pero los factores que tienen alrededor no le permiten realizarlo, además los maestros cada vez utilizan la tecnología se familiarizan con ella, el miedo para su uso poco a poco va desapareciendo, lo que hace viable los cursos virtuales.

Los maestros requieren capacitación respecto a los aprendizajes clave esa es una realidad, como lo es el trabajo colegiado, pues al compartir sus experiencias, dificultades, logros entre otros aspectos les permite encontrar soluciones, cuando haya un trabajo compartido se responsabilizan de todos y se comprometen con su aprendizaje y el de los demás. El instrumento se vuelve un elemento necesario e indispensable para realizarlo la participación de un alto porcentaje de maestros que respondieron la encuesta ayudó a conocer sus puntos de vista arrojando información valiosa que permitió realizar una propuesta de intervención la cual responde al factor tiempo, a través de la modalidad virtual, integrar contenidos relacionados con los

aprendizajes clave pero sobre todo destaca el trabajo colaborativo, las distintas actividades que se proponen favorecen esta estrategia.

El diseño del entorno virtual dentro de una plataforma considera todos estos indicadores, además de teorías de aprendizaje que lo sustentan, se parte de un modelo instruccional, que orienta su planeación, diseño e implementación, así como la integración de foros para propiciar la interacción, pero lo realmente valioso no es el entorno virtual como tal y la disposición de herramientas, contenidos, actividades, recursos, si no la interacción y las relaciones que se generan en ella, lo significativo es lo que los participantes logran en ella, los aprendizajes que se construyan, las redes del conocimiento, en el proceso educativo de nada sirve un entorno rico en su diseño si no logra involucrar a los participantes, si se olvida que son seres humanos los que están interactuando y por naturaleza somos seres sociales.

La virtualidad trae consigo grandes beneficios, mantener comunicación sincrónica y asincrónica, eliminación de barreras del tiempo, espacio, manejo de grandes cantidades de información almacenamiento, pero si se deshumaniza entonces carece de sentido, pues lo que se busca es generar redes de aprendizaje a través de la relación con otros.

El diseño de entorno virtual implica un análisis de lo que se espera lograr y como se ha de lograr, es un trabajo minucioso, conocer los destinatarios, el propósito depende de la problemática a intervenir, el trabajo queda con una propuesta que puede ser implementada para su posterior evaluación y realizar los ajustes necesarios.

Fue un trabajo rico de experiencias, recobrar productos, información, referencias que ayudarán a fortalecer la propuesta, darle sentido, poner en práctica conocimientos, competencias, habilidades adquiridos a lo largo de mi formación, implican responsabilidad, pero sobre todo la satisfacción de crear un entorno que responda a una necesidad y mostrar los aprendizajes que han hecho significativa mi formación.

Referencias

- Abarca, A. Y. (2014). La interacción tutor-estudiante en ámbitos de educación a distancia. *Revista de Lenguas Modernas*, (20). Recuperado de <file:///C:/Users/user/Downloads/14984-27234-1-SM.pdf>
- Adán, C. A. (2011). Los tradicionales foros virtuales como herramienta de innovación. Planeación, gestión y utilización de foros virtuales en espacios de educación superior interdisciplinarios regidos por un modelo pedagógico constructivista funcionando bajo plataforma Moodle. Recuperado de <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/168>
- Andrade, E., Juárez, R., García, S., Padilla, R., Vargas, V. (2010). Manual Técnicas e instrumentos para facilitar la EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE. Recuperado en http://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md/lic/ED/AV/AM/11/Manual.pdf
- Cenich, G. y Santos, G. (2005). Propuesta de aprendizaje basado en proyecto y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea. *Revista electrónica de investigación educativa*, 7(2), 1-18. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412005000200004&lng=es&tlng=es.
- Centro de escritura Javeriano. (s/f). Normas APA Sexta edición. Recuperado de <https://www.um.es/documents/378246/2964900/Normas+APA+Sexta+Edici%C3%B3n.pdf/27f8511d-95b6-4096-8d3e-f8492f61c6dc>

- Castro, M., Suárez, Cretton, Soto, E. (2016). El uso del foro virtual para desarrollar el aprendizaje autorregulado de los estudiantes universitarios. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v16n70/1665-2673-ie-16-70-00023.pdf>
- Contreras, D., Willys, D., y Ramos, C. (2012). Trabajo Colaborativo y ambientes virtuales: El caso de la red de alumnos normalistas trabajando. Recuperado de http://www.udgvirtual.udg.mx/encuentro/encuentro/anteriores/xx/memorias/ponenciaspdfplantilla/AR_Aceptadas/031_AR.pdf
- Chan, N. (2004). Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales. Revista digital universitaria, 5(10), 1-26. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/nov_art68.pdf
- Del Canto, E. y Silva S. (2013). Metodología cuantitativa: abordaje desde la complementariedad en ciencias sociales. Revista de Ciencias Sociales, III (141), 25-34. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/153/15329875002.pdf>
- Del Moral, P., y Villalustre, M. (2008). Las wikis vertebradoras del trabajo colaborativo universitario a través de WebQuest. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 7 (1), 73-83. Recuperado de <https://relatec.unex.es/article/view/401/327>
- Diario oficial. (1992). Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica. Recuperado de <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/b490561c-5c33-4254-ad1c-aad33765928a/07104.pdf>

- Echazarreta, C. Prados, F., Poch, J. Soler, J. (2009). La competencia «El trabajo colaborativo»: una oportunidad para incorporar las TIC en la didáctica universitaria. Descripción de la experiencia con la plataforma ACME (UdeG). UOC Papers: Revista sobre la sociedad del conocimiento, (8) ,1-11. Recuperad de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3041332>
- Fernández, S. y Díaz P. (2002). Investigación cuantitativa y cualitativa. Recuperado de 76-78. Actualización. Recuperado de https://www.fisterra.com/gestor/upload/guias/cuanti_cuali2.pdf
- García, V. Basilotta, V., López. (2014). Camino Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. Comunicar, XXI (42), 65-74. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/158/15830197008.pdf>
- González, P. (2017). Conectivismo la teoría del aprendizaje en la era digital (2017). Recuperado de <https://itslearning.com/mx/wp-content/uploads/sites/28/2017/05/Conectivismo.pdf>
- Gutiérrez, E., Yuste, T., Cubo, D., Lucero, F. (2011). Buenas prácticas en el desarrollo de trabajo colaborativo en materias TIC aplicadas a la educación Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 15(1), 179-194. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/567/56717469013.pdf>
- Jiménez, G. K. (2009). Propuesta estratégica y metodológica para la gestión den el trabajo colaborativo. Revista educación [en línea] 33() 95-107. Recuperado en <http://www.redalyc.org/html/440/44012058007/>
- Johnson, D. y Johnson, R. (2014). Cooperative Learning in 21st Century. Analaes de la Psicología, 30(3), 841-851. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/167/16731690008.pdf>

- Lagunes, D., Ortiz, M., Flores, G., Torres, G. (2013) Propuesta de un diseño instruccional basado en competencias para una modalidad presencial orientada a la virtualidad. Recuperado de <http://www.virtualeduca.info/ponencias2013/309/LagunesAgustinPropuestadeundiseoinstruccional.pdf>
- Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. Revista Iberoamericana De Educación, 33(1), 1-21. Recuperado de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2923>
- Luna, D. (2013). Los foros virtuales educativos: una propuesta innovadora que propicia la evaluación desde una perspectiva social. Revista Mexicana de bachillerato a Distancia. 10(5) ,145-152. Recuperada de <file:///C:/Users/victor/Downloads/44236-115665-1-PB.pdf>
- Lloréns B. Espinoza, D., Castro, M. (2013). Criterios de un modelo de diseño instruccional y competencia docente para la educación superior escolarizada a distancia apoyada en TICC. Sinéctica Revista electrónica de educación. (41). 1-21. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000200009
- Maldonado, L. (2007). Manual práctico para el diseño de la Escala de Likert. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4953744.pdf>
- Martínez de la Cruz., Galindo, G., Galindo, G. (2013). Entornos virtuales de aprendizaje abiertos; y sus aportes a la educación. Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/encuentro/encuentro/anteriores/xxi/ponencias/80-127-1-RV.pdf>
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 20(1), 38-47. Recuperado de <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>

<http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v20n1/1607-4041-redie-20-01-38.pdf>

Mora, F. (2012) Posibilidades educativas de la wiki. *Tecnología en Marcha*. Tecnología en marcha. 25 (3),pp. 113-118. Recuperado de <file:///C:/Users/victor/Downloads/DialnetPosibilidadesEducativasDeLaWiki-4835639.pdf>

Mora, V., Hooper, S., Carlene. (2016). Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles. *Revista Electrónica Educare*, 20(2), 1-26. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1941/194144435020.pdf>

Moreno, E., Vera, P., Rodríguez, P., Giulianelli, D., Dogliotti, M. y Cruzado, G. (s/f). El Trabajo Colaborativo como Estrategia para Mejorar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje – Aplicado a la Enseñanza Inicial de Programación en el Ambiente Universitario. Recuperado de <http://conaiisi.frc.utn.edu.ar/PDFsParaPublicar/1/schedConfs/4/204-481-1-DR.pdf>

Müggenburg, R. y Pérez, C. (2007). Tipos de estudio en el enfoque de investigación cuantitativa. *Enfermería Universitaria*, 4 (1), 35-38. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3587/358741821004.pdf>

Nikulín, Ch. y Becker, C. (2015). Una metodología Sistémica y creativa para la gestión estratégica: Caso de Estudio Región de Atacama-Chile, *Journal of Technology Management & Innovation*, 10(1) ,127-144. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/jotmi/v10n2/art09.pdf>

Ospina, R., Sandoval, C., Aristizábal, B., Ramírez, G. (2005). La escala de Likert en la valoración de los conocimientos y las actitudes de los profesionales de enfermería en el cuidado de la salud. *Antioquia*, 2003^a. Recuperado de <file:///C:/Users/victor/Downloads/Dialnet->

[LaEscalaDeLikertEnLaValoracionDeLosConocimientosYL-1311949%20\(1\).pdf](http://www.redalyc.org/pdf/1941/194114582009.pdf)

Pineda, I. (2008). La concepción de "ser humano" en Pablo Freire. Revista Electrónica Educare, 12(1), 47-55. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1941/194114582009.pdf>

Ramírez, T. (1999). Como hacer un proyecto de investigación. Caracas. Editorial Panapo, 76-92.

Rodríguez, Z., Espinoza. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. 7(14).1-23 DOI: <http://dx.doi.org/10.23913/ride.v7i14.274>

Sempere, O., García, I, Marco, de la C., De la Sen F. (2011). El aprendizaje colaborativo: un reto para el profesor en el nuevo contexto educativo. En Gómez, L. Álvarez. El trabajo colaborativo como indicador de calidad del Espacio Europeo de Educación Superior. (pp.89-103). Alicante, España. Ed. Marfil.
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/25830/3/art%C3%ADculo%20redes%202011.pdf>

Siemens (2004) Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado de <http://clasicas.filos.unam.mx/files/2014/03/Conectivismo.pdf>

Silva, Q., Fernández, S., y Astudillo, C. (2015) Un modelo para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje centrados en las E-actividades. Recuperado de <http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/650-655.pdf>

Sarduy, D. Y. (2007). El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa. Revista Cubana de Salud Pública, 33(3), 1-11. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662007000300020&lng=es&tlng=es.

Secretaría de Educación Pública. (2017). Formación y desarrollo profesional de los maestros. En Modelo Educativo para la educación obligatoria. Recuperado de

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/207252/Modelo_Educativo_OK.pdf

Secretaría de Educación Pública (2014), Programa Nacional de Actualización Permanente de Maestros de Educación Básica en Servicio. Recuperado de

<https://www.gob.mx/sep/documentos/programa-nacional-de-actualizacion-permanente-de-maestros-de-educacion-basica-en-servicio-16024>

Zapata, R. (2015). La comunicación en ambientes virtuales de aprendizaje.

Recuperado de

http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/pluginfile.php/265225/mod_resource/content/2/pdf%20la%20comunicaci%C3%B3n%20en%20AVA.pdf

Logo

aprendizajes

clave https://www.google.com.mx/search?q=logo+aprendizajes+clave&rlz=1C1CAFA_enMX692MX692&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiwtpK9hOndAhVL0KwKHZ3vAk0Q_AUICigB&biw=1242&bih=569#imgrc=I220sc3PVNkPyM:

Página espacio virtual <https://rosyelc21.wixsite.com/trabajo-colaborativo>