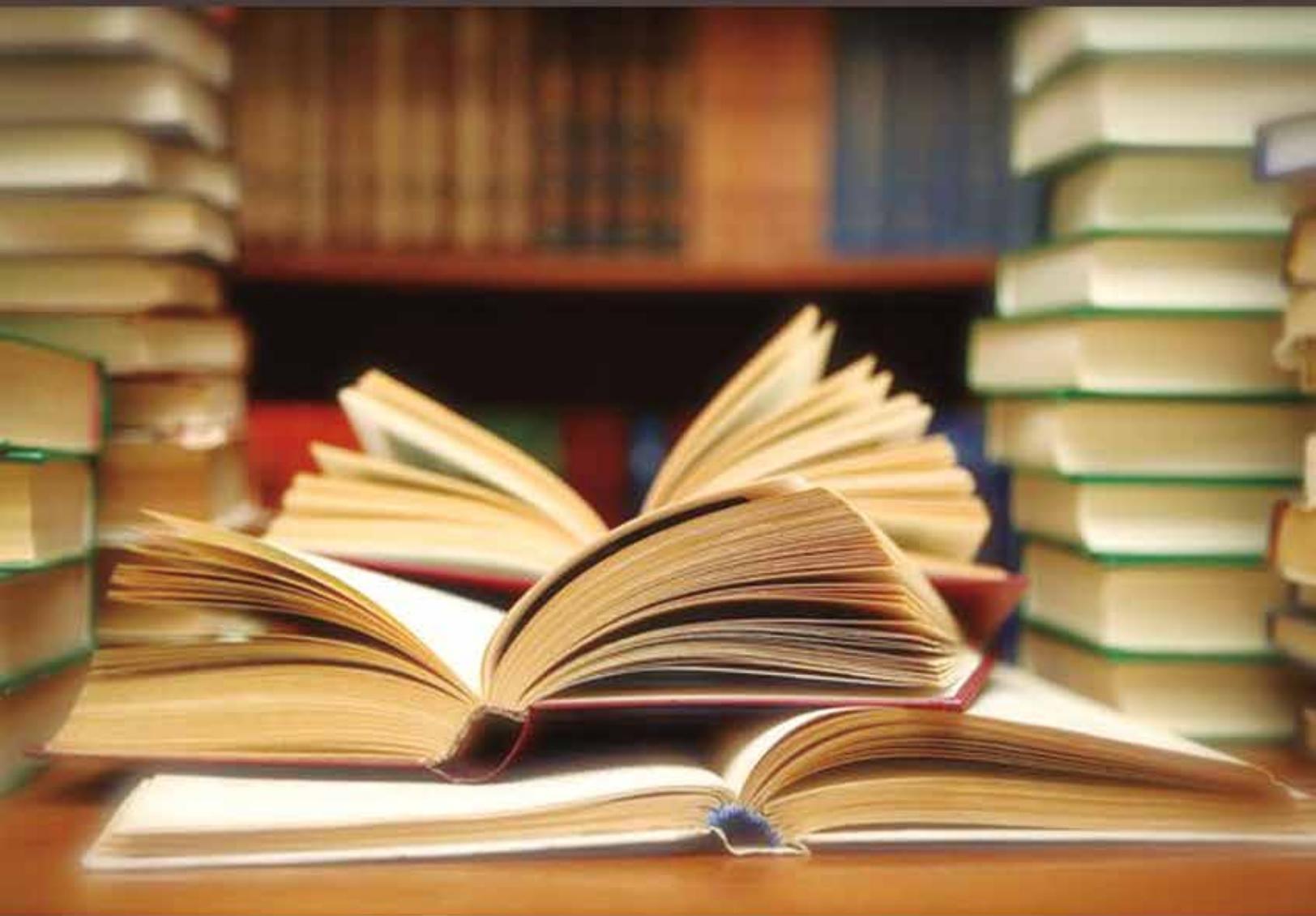


ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS APLICADAS AL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE UNIVERSITARIO



Cárdenas Pérez Alisva
Meythaler Naranjo Amparo
Benavides Echeverría Iralda



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

Estrategias y técnicas aplicadas al desarrollo del aprendizaje universitario
Cárdenas Pérez Alisva; Meythaler Naranjo Amparo y Benavides Echeverría Iralda

Primera edición electrónica. Octubre de 2018

ISBN: 978-9942-765-30-7

Revisión científica: Edison Marcelo Coba y Viviana Pastora Panchi Mauo

Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

CrnI. Ing. Ramiro Pazmiño O.

Rector

Publicación autorizada por:

Comisión Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Cpvn. Hugo Pérez

Presidente

Edición y producción

David Andrade Aguirre

daa06@yahoo.es

Diseño

Pablo Zavala A.

Derechos reservados. Se prohíbe la reproducción de esta obra por cualquier medio impreso, reprográfico o electrónico.

El contenido, uso de fotografías, gráficos, cuadros, tablas y referencias es de **exclusiva responsabilidad del autor.**

Los derechos de esta edición electrónica son de la **Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE**, para consulta de profesores y estudiantes de la universidad e investigadores en: <http://www.repositorio.espe.edu.ec>.

Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Av. General Rumiñahui s/n, Sangolquí, Ecuador.

<http://www.espe.edu.ec>



ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS APLICADAS AL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE UNIVERSITARIO

Cárdenas Pérez Alisva
Meythaler Naranjo Amparo
Benavides Echeverría Iralda

Agradecimientos:

A Dios por habernos dado la oportunidad de desempeñar la profesión más noble y gratificante: la docencia universitaria.

A la Universidad de las Fuerzas Armadas- ESPE Extensión Latacunga, especialmente a nuestros colegas y profesores del Departamento de Ciencias Económicas, Administrativas y del Comercio - CEAC y del Departamento de Eléctrica y Electrónica.

Al Vicerrectorado de Investigación de la Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE.

PRESENTACIÓN

Este libro se basa en los estudios de posgrado realizados en el área de Docencia Universitaria de las autoras, es allí donde nace la inquietud por el desarrollo de este libro titulado Estrategias y Técnicas Aplicadas al Desarrollo del Aprendizaje Universitario.

El objetivo que promueve la búsqueda e interés en esta área del conocimiento, se traduce fundamentalmente en analizar todas aquellas estrategias y técnicas que intervienen en el proceso enseñanza - aprendizaje, como un aporte para la profesionalización de los educadores a nivel universitario.

En este marco de referencia, la experiencia obtenida en nuestra carrera académica como profesoras universitarias, dentro de las áreas de nuestros perfiles profesionales, nos hace recordar el nerviosismo con el que se empieza a dar los primeros pasos dentro de esta gran profesión, para lo cual se requiere no sólo vocación sino de una adecuada preparación, con la finalidad de poder llegar con los conocimientos a los educandos universitarios, que al ser personas adultas, son seres humanos con mayores exigencias y capacidad crítica.

Siendo así, y aun considerando que existen múltiples obras orientadas al desarrollo del aprendizaje universitario, presentamos este libro, en donde se muestran estrategias para conseguir desarrollar una clase más amena, utilizando herramientas actuales innovadoras tanto para el docente como para los estudiantes universitarios; es decir, buscando el beneficio de ambas partes.

Nuestras experiencias a lo largo de los años de docencia universitaria, también han venido a reforzar y justificar la creación de esta obra, de forma particular hemos observado como la academia se va renovando cada vez con profesores nóveles, quienes por inexperiencia al impartir sus primeras clases, tienden a imitar la actitud y forma de ser de alguno de sus profesores de universidad a quienes quizá tuvieron como referente de cierta situación en particular como: respeto, miedo, confianza, dedicación, improvisación, etc.; sin embargo, no logran formar una imagen de quienes son ellos mismos como profesores, ni captar lo que espera la universidad y lo que necesitan los estudiantes.

Es importante decir que no dejamos de reconocer la vasta experiencia que tienen muchos profesores titulares en el desarrollo de su cátedra docente; sin embargo, también consideramos que nunca está por demás actualizar la forma de impartir clases, usando técnicas y estrategias que permitan a los educandos un aprendizaje de largo plazo. Ante este reto, lo necesario es estar en permanente búsqueda de nuevas formas de enseñanza por parte del docente, que le permita consolidar la meta más importante de su formación como catedrático universitario, es decir lograr con éxito el desarrollo de su profesión como profesor de universidad.

La organización de este libro fue ajustada al criterio de las autoras, a través de la consulta de textos reconocidos en el área de docencia universitaria, especialistas internacionales y nacionales que mediante sus publicaciones nos han permitido terminar esta obra que busca como propósito fundamental orientar a quienes desean mejorar sus estrategias de enseñanza para que logren llegar con sus conocimientos de una manera más adecuada.

Esperamos que las estrategias y técnicas que presentamos en esta publicación sean de mucha utilidad para quienes ya se encuentran ejerciendo esta noble profesión, así como sea una motivación para que nuevos profesionales decidan compartir sus conocimientos utilizando técnicas innovadoras, fáciles y totalmente accesibles a todos.



CAPÍTULO 1

Aprender a Aprehender

¿Qué aprenderé en este capítulo?

Al término de este capítulo, usted estará en capacidad de describir los aspectos teóricos que conllevan a una mejor comprensión del aprendizaje en la universidad, así como la diferencia entre técnica y estrategia.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Introducción

Escoger ser Docente Universitario, hoy por hoy, es elegir una profesión que, más que ostentar un título académico, significa adquirir experiencia y experticia del proceso de enseñanza - aprendizaje a través del quehacer diario. Esto demanda, a más de poseer una elevada preparación en la teoría/práctica de las cátedras que imparte, el adquirir un conocimiento de la Didáctica necesaria para la enseñanza en la Educación Superior. Es necesario que todo docente mantenga una actualización constante de su práctica docente, para en base a esto poder tomar decisiones acertadas que involucren cambios positivos en su actividad académica, tanto como educador que como investigador de los avances tecnológicos y educativos.

Es importante considerar que las decisiones tomadas por el docente universitario, dentro de su área de conocimiento, deben corresponder a una reflexión interna, crítica y directa del profesor y su labor en el aula de clases, es decir, analizar lo que enseña, la forma cómo lo hace y la forma cómo los estudiantes aprenden.

¿Qué significa aprender a aprehender?

La labor docente, no siempre, ha sido muy valorada. El enseñar implica la responsabilidad de lograr que los educandos se conviertan en discípulos independientes, autónomos, que se autorregulen y que sean capaces de aprender a aprehender lo que realmente va a satisfacer las necesidades de la sociedad actual. A pesar de lo expuesto, pareciera que en la actualidad, los diferentes sílabos y planes analíticos de las universidades promueven estudiantes altamente dependientes de la universidad, estudiantes que no investigan y que poseen muy pocos conocimientos teóricos o conceptuales acerca de las áreas en las cuales se forman, es decir que poseen pocas herramientas o instrumentos epistemológicos que sean de ayuda para enfrentar situaciones de aprendizaje distintas a las abordadas en las aulas de clase.

- Adquiriendo convicción de lo que se hace.
- Siendo responsables y captando las ideas centrales de una tarea.

- Planificando adecuadamente y examinando sus propios trabajos, pudiendo identificar los puntos a favor y en contra.
- Utilizando técnicas y estrategias de estudio de acuerdo a la situación que deban enfrentar.
- Estudiando por conciencia, valorando los conocimientos adquiridos, los logros y aprendiendo de los errores.

Aprender a aprehender, desde el punto de vista del estudiante, conlleva la necesidad de preocuparse en la forma en que aprende (análisis en base a los resultados del aprendizaje), es importante que el estudiante autorregule su proceso de instrucción, usando estrategias y técnicas de estudio que sean apropiadas, flexibles y que se adapten a nuevas y cambiantes situaciones.

Metacognición y autorregulación del aprendizaje

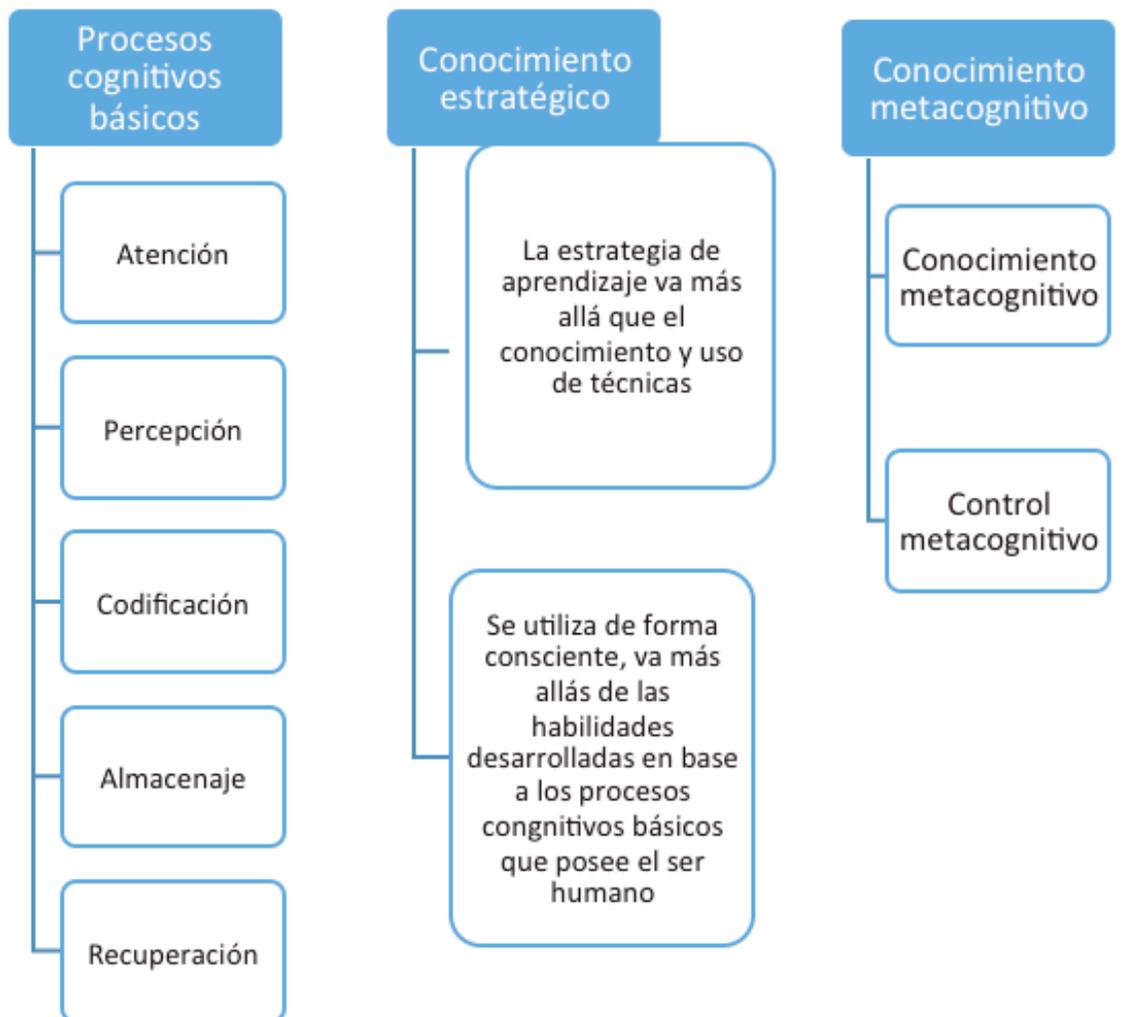
Lo mencionado en el punto anterior, debe ir de la mano de la metacognición. Entendida como un proceso de autorreflexión de los procesos de pensamiento y las formas de aprendizaje que cada uno vamos adquiriendo a lo largo de la vida, es que se puede lograr administrar y autorregular las estrategias y técnicas que entran en el proceso de cognición o aprendizaje.

Lo dicho aquí implica que para establecer estrategias que lleven a un aprendizaje significativo, es preciso contar con algunos recursos y procesos de cognición diferentes a aquellos con los que normalmente contaría cualquier aprendiz. Para Osses y Jaramillo (2008), es necesario hacer una distinción entre los diferentes tipos de conocimiento que los seres humanos poseemos, y que, aunque en algunos casos son utilizados de forma consciente como inconsciente, en el proceso de aprendizaje.

A efectos de mostrar estas diferencias, se muestra esquemáticamente los diferentes tipos de conocimiento que cada persona puede tener según los vaya desarrollando. No pretendemos, realizar un estudio apartado de cada uno de los tipos de aprendizaje, sino contribuir a aclarar dudas que podrían tener nuestros lectores al existir diferentes formas de llamarlos en el quehacer diario del docente universitario.

Para ello se ha tomado concepciones de algunos estudiosos del tema como Levy-Leboyer (1997), quien habla sobre el portafolio de conceptos y principios que los seres humanos poseemos y a los cuales los denomina

como “conocimientos previos”. Otros autores como Rozo (2004), realiza una aclaración de la forma de conocer algo, es decir, el cómo.



Es necesario indicar que estos cuatro tipos de conocimiento interactúan en formas intrincadas y complejas cuando el aprendiz utiliza las estrategias de aprendizaje.

¿Qué son las estrategias de aprendizaje?

Parafraseando a Morin (2000), muchas y variadas han sido las definiciones que se han propuesto para conceptualizar a las estrategias de aprendizaje. Por su lado, Namakforoosh (2003), indica que en términos generales, una gran parte de ellas coinciden en los siguientes puntos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (públicas) y/o encubiertas (privadas).
- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más. (p.98)

Con base en estas afirmaciones se puede intentar plasmar una definición más formal acerca del tema:

Brovetto (1999), señala que una estrategia de aprendizaje es "un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas" (p. 89).

Hernández (1991), dice que:

Uno de los objetivos particulares de cualquier estrategia de aprendizaje pueden consistir en afectar la forma en que se selecciona, adquiere, organiza o integra el nuevo conocimiento, o incluso la modificación del estado afectivo o motivacional del aprendiz, para que éste aprenda con mayor eficacia los contenidos curriculares o extracurriculares que se le presentan. (p.78)

¿Qué son las técnicas de aprendizaje?

Las técnicas de aprendizaje forman parte de las estrategias de aprendizaje pudiendo ser:

a. Técnicas de estudio y memorización de la información, que tienen por objeto comprender y memorizar conceptos, principios o hechos de manera permanente.

En esta electiva es importante desarrollar actividades teóricas y prácticas para los tres grupos nombrados, para que los estudiantes tengan una visión global y bastante completa del alcance de las estrategias de aprendizaje y su aplicación tanto personal como en sus grupos de trabajo.

Dentro de las técnicas de aprendizaje comúnmente utilizadas están las siguientes:

- Lectura eficaz.
- Subrayado.
- Esquemas.
- Cómo tomar apuntes.
- La memoria.
- Distribución del tiempo.
- La atención y concentración.
- Los exámenes y cómo afrontarlos.
- Mapas Mentales.

Aplicación e importancia en la docencia universitaria

El modo en que un estudiante lleva a cabo las tareas del aprendizaje puede catalogarse como algo más que actuaciones arriesgadas ya que responden a modos de funcionamiento mental con cierta estabilidad, aunque modificables.

Martínez (2001), indica que:

La estrategia no es más que el modo, manera o forma preferente en que el sujeto percibe el medio, resuelve situaciones o actúa. El hecho de resaltar el carácter estratégico de los estilos cognitivos acrecienta las posibilidades que brinda esta vía para la atención a la diversidad dentro del ámbito educativo. (p.103)

Años después, Tobón (2004), afirma lo siguiente:

Únicamente podemos hablar de utilización de estrategias de aprendizaje cuando el estudiante da muestras de ajustarse continuamente a los cambios y variaciones que se van produciendo en el transcurso de la actividad, siempre con la finalidad última de alcanzar el objetivo perseguido del modo más eficaz que sea posible. (p.25)

En base a lo expuesto, se podría decir que de esta forma el estudiante minimiza el número de errores previos a la solución del problema asegurando que su respuesta sea la correcta después de un mínimo de tentativas.

En base a esta noción se acepta que el estudiante que actúa estratégicamente debe ser, en alguna medida, consciente de sus propósitos,

y en función de estos, y de las características o condiciones de la situación en la que habrá de desenvolverse, elige y coordina la aplicación de uno o varios procedimientos de aprendizaje realizando acciones de control que conduzcan al perfeccionamiento de la estrategia.

Con las acciones de control durante la solución, el sujeto no sólo puede cuestionarse acerca de lo inadecuado del instrumento que está aplicando sino también, de sí mismo como sujeto de la actividad.

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas por los docentes y la medida en que favorecen el rendimiento en las diferentes disciplinas a los estudiantes, permitirá también el entrenamiento en las estrategias a aquellos docentes que no las desarrollan o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus técnicas educativas.

Por estos motivos es importante investigar sobre el uso de técnicas y estrategias de aprendizaje significativo dentro de las aulas universitarias, ya que es un campo prometedor para la investigación educativa y por ende conlleva a la mejora de la calidad de la enseñanza.

A partir de los resultados que se obtengan se pueden proporcionar a los profesores indicadores de estudio y aprendizaje útiles para desarrollar en el marco de su propia disciplina, así como el diseño y elaboración de programas de estudio basados en estrategias de aprendizaje, que superen el marco tradicional de habilidades específicas en que se han venido desarrollando su actividad docente y que puede ayudar a la confección de programas de estudio.

Precisemos antes que nada que incidir en la mejora del auto concepto académico, como ya lo habían indicado Gonczi & Athanasou (1996), no es otra cosa que mejorar la percepción del alumno de su propia capacidad para llevar a cabo determinadas actividades y tareas escolares, en otras palabras significa mejorar la visión que tiene cada persona de sí misma como estudiante.

Evidentemente, saber aplicar adecuadamente las estrategias y técnicas de aprendizaje resultan un trabajo diario que atañe a todos los involucrados en el proceso educativo: estudiantes y profesores.

RESÚMEN DEL CAPÍTULO I

Aprender y aprehender podrían parecer iguales, más a pesar que proceden de la misma etimología (latín “aprehendere”) debemos saber que con el paso del tiempo el verbo aprender perdió la “h” intermedia y se usa este verbo para distinguir la acción de incorporar un nuevo conocimiento a la estructura cognitiva. Los aprendizajes por tanto, pueden provenir del resultado de la propia experiencia adquirida por el Docente o de la transmisión de información por parte de terceros (amigos, familiares, compañeros de trabajo), se basan en fuentes como libros, papers, consultas de internet, maestros, amigos, padres, cursos de actualización, etc.

La metacognición no es otra cosa que las diferentes estrategias que usamos para poder aprender algo, procesar información o ideas; en otras palabras, es el estilo de aprendizaje que utilizamos para aprender algo nuevo, incluso podríamos decir que es la forma que tenemos de razonar sobre nuestras propias ideas.

Las técnicas de aprendizaje son parte de las estrategias de aprendizaje cuyo objetivo final es la obtención de un cierto resultado. Pueden agruparse en: estrategias de organización, estrategias de trabajo en clase y técnicas de estudio y memorización.

Las estrategias de aprendizaje consisten en una miscelánea de métodos y medios didácticos que utilizan los Docentes y estudiantes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje y poder llegar a obtener los resultados finales que se han planificado en el micro currículo.

Para poder aplicar las diferentes técnicas y estrategias de aprendizaje, es primordial partir de que los estudiantes debe ser conscientes de cuál es el objetivo final de aprender un tema en específico, aquí es donde se pone en práctica la experticia del Docente al poder transmitir al estudiante el objetivo final que se busca con la enseñanza de un cierto tema, así como ayudar a los estudiantes mediante tareas, talleres, consultas, deberes, prácticas y material de estudio que les permita aplicar las diferentes técnicas y estrategias de aprendizaje que el instructor conoce y domina.

Preguntas para análisis y discusión

1. ¿Qué significa aprender a aprehender?
2. ¿Cómo podemos definir la metacognición?
3. ¿Cuál es la diferencia entre técnica y estrategia de aprendizaje?
4. Enumere 3 técnicas de aprendizaje que usted conoce
5. Enumere 3 estrategias de aprendizaje que usted aplique.
6. ¿Qué debemos considerar antes de proceder a aplicar cualquiera de las técnicas o estrategias de aprendizaje? ¿Por qué?

Práctica

En base a los temas revisados en este capítulo realice un mapa mental de los conceptos: Aprender, Metacognición, Técnicas y Estrategias de aprendizaje, forma de aplicación en la docencia.



CAPÍTULO 2

Cómo diseñar y ejecutar las técnicas y estrategias de aprendizaje Universitario

¿Qué aprenderé en este capítulo?

Al término de este capítulo usted estará en capacidad de diseñar y ejecutar técnicas y estrategias para el desarrollo del aprendizaje universitario en el aula de clases.

Diseño y ejecución de las técnicas y estrategias de aprendizaje universitario

En primera instancia, se consideró importante realizar una investigación de la situación actual de los docentes frente al uso de técnicas y estrategias de aprendizaje universitario dentro de su salón de clases. Para ello se efectuó un levantamiento de información primaria a los docentes del Departamento de Ciencias Económicas, Administrativas y del Comercio de la Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE Extensión Latacunga.

Elaboración de la encuesta

Para la elaboración de la encuesta se han considerado 4 facetas:

1. Conocimiento previo del docente sobre estrategias de aprendizaje: esta primera parte tiene por objeto identificar cuáles son las nociones que los docentes del Departamento de CEAC poseen sobre estrategias de aprendizaje, con esto será posible emitir un criterio sobre la actualización de conocimientos en este tema y la determinación de la forma de enseñanza que se da en las cátedras.

2. Aplicación de ese conocimiento en el aula: por medio de estas preguntas, se podrá determinar la aplicabilidad de las estrategias de aprendizaje, con el fin de analizar sus efectos en los estudiantes.

3. Renovación de conocimientos: es importante indagar la frecuencia de innovación de conocimientos que los docentes del Departamento CEAC tienen, ya sea por iniciativa propia o institucional.

Análisis de deserción estudiantil: esta última fase, tiene como fin el analizar las posibles causas que afectan a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, a efectos de poder establecer estrategias y técnicas que ayuden a solucionar este problema.

Aplicación de encuesta

La encuesta fue aplicada a todos los docentes del Departamento de Ciencias Económicas, Administrativas y de Comercio a fin de considerar la

población en su totalidad, la misma que corresponde a 58 Docentes quienes han sido encuestados de forma individual.

Resultados obtenidos

Los resultados obtenidos, se presentan en el Cuadro No.1, los datos son el respaldo de las técnicas y estrategias de aprendizaje que se generarán más adelante:

Tabla N° 1

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA MÁS CONOCIDAS	PRIORIDAD DE UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	MECANISMOS DE MEMORIZACIÓN	RESULTADOS OBTENIDOS
Exposiciones de trabajos de investigación	Exposiciones de investigación	Comprensión	Estudiantes teórico - prácticos
Trabajos grupales	Trabajos grupales	Práctica estudiantil	Estudiantes prácticos
Presentación de diapositivas			
FORMATO DE PLANIFICACIÓN MÁS USADO	ASPECTOS PRIMORDIALES PARA GENERAR UN AMBIENTE CONFORTABLE DE ENSEÑANZA	CÓMO RELACIONA EL CONTENIDO CON LA PRÁCTICA	MOTIVO PRINCIPAL DE NO APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES
Formato propio	Confianza	Mediante casos prácticos	Pre - requisitos insuficientes
Formato institucional	Comunicación adecuada	talleres y laboratorios	Falta de motivación por
	Motivación		parte de los docentes
	Respeto		

Fuente: Cárdenas, A. ; Meythaler, A.; Benavides, I. (2016)

Las conclusiones derivadas de este estudio, demuestran que las estrategias de enseñanza más conocidas no pasan de ser aquellas que se realizan de forma rutinaria y que si bien es cierto, siguen constituyendo una forma de enseñanza, no dejan de ser réplicas de la forma (bien o mal) mediante la cual el Docente aprendió una determinada teoría o aplicación de la misma en su época de estudiante universitario.

Cabría preguntarse si al utilizar un mecanismo de memorización como la comprensión, sabemos si realmente los estudiantes han comprendido lo que queremos que comprendan. Dicho de otra forma, quizá nunca estamos seguros de si realmente han captado lo que deseamos haber transmitido o han captado lo que ellos creen que nosotros queremos transmitirles.

Esta situación no es tan inverosímil como quizá creamos, ya que todos quienes hemos realizado actividades de docencia universitaria en algún momento de nuestra carrera profesional nos habremos topado con que al momento de evaluar los conocimientos a un grupo de estudiantes que había indicado haberlo “comprendido todo” ha resultado al final que sus evaluaciones reflejan una verdad contraria a la que se esperaba comprobar.

Visto desde la perspectiva de una adecuada planificación, quizá sea prudente también revisar que en el estudio efectuado, los docentes indicaron que los formatos de planificación usados en su mayor parte corresponden a “formatos propios” y en menor porcentaje se indicó que se usaban realmente los formatos que son entregados por la institución.

La planificación microcurricular tiene un talón de Aquiles que debemos tener claro todos los docentes: no le dice el método por el cual usted se asegura tener éxito en que sus estudiantes comprendan su asignatura y lo que realmente les quiere transmitir. Siendo las cosas así, resulta claro que se debe identificar estrategias de aprendizaje que permitan a un docente cumplir con éxito su función de transmisor de conocimientos; se plantea entonces a continuación una conceptualización importante de estrategias en las cuales se puede observar la definición de cada una a fin de tener un panorama adecuado de lo que se pretende enseñar en este libro.

Tabla N° 2

Conceptualización de estrategias de aprendizaje

ESTRATEGIA	DEFINICIÓN
Objetivos	Enunciado que establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno, generación de expectativas apropiadas en los alumnos.
Resumen	Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.

Organizador previo	Información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e inclusividad de la información que se aprenderá. Tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.
Ilustraciones	Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera).
Analogías	Proposición que indica que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo).
Preguntas intercaladas	Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.
Pistas topográficas y discursivas	Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.
Mapas conceptuales y redes semánticas	Representación gráfica de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones).
Uso de estructuras textuales	Organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.

Fuente: Cárdenas, A. ; Meythaler, A.; Benavides, I. (2016)

En la Tabla N° 2 se encuentran en forma sintetizada, una breve definición y conceptualización de dichas estrategias de enseñanza. Diversas estrategias de enseñanza pueden incluirse antes (preinstruccionales), durante (coinstruccionales) o después (posinstruccionales) de un contenido curricular específico, ya sea en un texto o en la dinámica del trabajo docente (véase

Cuadro N° 1). En ese sentido se puede hacer una primera clasificación de las estrategias de enseñanza, en base a su momento de uso y presentación, así:

Las **estrategias preinstruccionales** por lo general preparan y alertan al estudiante en relación a qué y cómo va a aprender (activación de conocimientos y experiencias previas pertinentes) y le permiten ubicarse en el contexto del aprendizaje pertinente. Algunas de las estrategias preinstruccionales típicas son: los objetivos y el organizador previo.

Las **estrategias coinstruccionales** apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza o de la lectura del texto de enseñanza. Cubren funciones como las siguientes: detección de la información principal; conceptualización de contenidos; delimitación de la organización, estructura e interrelaciones entre dichos contenidos y mantenimiento de la atención y motivación. Aquí pueden incluirse estrategias como: ilustraciones, redes semánticas, mapas conceptuales y analogías, entre otras.

A su vez, las **estrategias posinstruccionales** se presentan después del contenido que se ha de aprender y permiten al estudiante formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material. En otros casos le permiten valorar su propio aprendizaje. Algunas de las estrategias posinstruccionales más reconocidas son: pospreguntas intercaladas, resúmenes finales, redes semánticas y mapas conceptuales.

Al mismo tiempo, otra clasificación valiosa puede ser desarrollada a partir de los procesos cognitivos que las estrategias incitan para promover mejores aprendizajes. De este modo, se propone una segunda clasificación que a continuación se describe en forma breve.

Tabla N°3

Clasificación de las estrategias de aprendizaje según el proceso cognitivo

Proceso cognitivo en el que incide la estrategia	Tipos de estrategia de enseñanza
Activación de conocimientos previos	Objetivos o propósitos preinterrogantes
Generación de expectativas apropiadas	Actividad generadora de información previa

Orientar y mantener la atención	Preguntas insertadas Ilustraciones Pistas o claves tipográficas o discursivas
Promover una organización más adecuada de la información que se ha de aprender (mejorar las conexiones internas)	Mapas conceptuales Redes Semánticas Resúmenes
Para potenciar el enlace entre conocimientos previos y la información que se ha de aprender (mejorar las conexiones externas)	Organizadores previos Analogías

Fuente: Cárdenas, A. ; Meythaler, A.; Benavides, I. (2016)

En este sentido, la activación del conocimiento previo puede servir al docente en un doble sentido: para conocer lo que saben sus estudiantes y para utilizar tal conocimiento como base para promover nuevos aprendizajes. El esclarecer a los alumnos las intenciones educativas u objetivos, les ayuda a desarrollar expectativas adecuadas sobre el curso y a encontrar sentido y/o valor funcional a los aprendizajes involucrados en el curso.

Por ende, podríamos decir que tales estrategias son principalmente de tipo preinstruccional y se recomienda usarlas sobre todo al inicio de la clase. Ejemplos de ellas son: las preinterrogantes, la actividad generadora de información previa (por ejemplo, lluvia de ideas), la enunciación de objetivos, etcétera.

Diseño de técnicas de aprendizaje universitario

El análisis anterior, permite observar que para el aprendizaje, se necesita de la acción del sujeto, lo que lleva a apuntarle a la motivación intrínseca para su autodeterminación. Es importante tener en cuenta que las técnicas pueden tomar el papel de estrategias, al igual que algunas estrategias pueden ser utilizadas como técnicas, el rol que tome cada una, depende de la orientación y la planificación que se haga en el curso.

Técnicas para el aprendizaje activo

Las técnicas de aprendizaje que se proponen son alternativas de solución para mejorar el proceso de inter-aprendizaje de cualquier asignatura, por lo tanto son genéricas y están enfocadas a desarrollar las destrezas productivas y receptivas básicas de cualquier disciplina, que son necesarias para el estudio y dominio del inglés.

Técnica lluvia de ideas

Consiste en que el grupo actúe en un plano de confianza, libertad e informalidad, siendo capaz de pensar en alta voz sobre un problema o tema determinado; de esta manera el estudiante puede desarrollar las destrezas productivas y receptivas en un entorno que facilite la intervención personal mediante su participación efectiva. El cuestionamiento que se debe realizar al aplicar esta técnica debe estar enfocado a la expansión psico-cognitiva del estudiante, entendiéndose como una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente, haciendo que sea crítico y participativo en el desarrollo del proceso educativo. Aumentan así la espontaneidad, la intuición y la creatividad, con lo cual la cantidad de nuevas propuestas y formas de resolución del problema puede ser notable. A su término se analizan y valoran las propuestas.

Recuerda:

La técnica establece procedimientos encaminados al alcance de una habilidad puntual, de la pericia en la ejecución de una acción.

Esta técnica debe ser usada de la siguiente manera:

1. Exteriorizar un tema de estudio o un problema.
2. Aprovechar los conocimientos previos para el mejor desenvolvimiento de la técnica.
3. Motivar a los estudiantes a enunciar diferentes opiniones, ideas o comentarios del tema que se puso a su consideración, sin miedo a la equivocación.
4. Dar la debida importancia a todas y cada una de las opiniones que los

estudiantes manifestaron, desde los menos importantes hasta los que más se acerquen a la realidad.

5. Seleccionar las ideas más relevantes.

6. En base a estos aportes por parte de los estudiantes sacar las conclusiones apropiadas y usarlas significativamente por medio de ejemplificaciones que contengan acontecimientos de la vida diaria, es decir, que el estudiante use todos estos aportes para resolver los diferentes inconvenientes que pueda encontrar.

Recuerda:

Las técnicas didácticas se refieren entonces a pasos ordenados para llevar a cabo procedimientos objetivos específicos.

El material didáctico de apoyo que se puede usar es el siguiente:

- Carteles contextualizados.
- Tarjetas.
- Diapositivas.

Para tener cuenta:

Durante la aplicación de esta técnica se debe evitar los “favoritismos”, y la participación de un contado número de estudiantes.

Cabe recalcar que la aplicación de esta técnica usa diferentes ejes trasversales que ayudan a la integralidad de la educación.

Esta técnica puede dirigirse en cualquiera de los tiempos gramaticales, desarrollando el vocabulario de acuerdo al tema.

Presentación audiovisual

La aplicación de esta técnica requiere de soportes relacionados con la imagen y el sonido, como películas, vídeos, audios, entre otros. Su empleo permite que el estudiante compruebe una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído. Otra de las ventajas es que el aprendizaje se ve favorecido cuando el material está organizado y esa organización es percibida por el estudiante de forma clara e indiscutible.

Por otro lado, los medios audiovisuales facilitan una mayor apertura del educando y del centro educativo hacia el mundo exterior, ya que permite superar las fronteras geográficas. Esta técnica ayuda a reafirmar los conocimientos teóricos de asignaturas teóricas como por ejemplo: desarrollo de emprendedores, microeconomía, etc.

Esta técnica debe usarse de la siguiente manera:

1. Utilizar los materiales de acuerdo al método.
2. Explicar a los estudiantes el contenido que va a ser abordado con el uso de esta técnica, para que pueda despertar en ellos el interés y exista una adecuada concentración en toda la actividad.
3. Repetir y hacer pausas cuando los estudiantes tengan dificultad.

Las nuevas Tecnologías cumplen dos funciones básicas especialmente vinculadas con el aprendizaje: la mediación cognitiva y la provisión de estímulos sensoriales.

Estos instrumentos son medios muy importantes para el desarrollo de los conocimientos, esta tecnología debe ser bien aprovechada dentro del proceso educativo, de igual manera la existencia del proyector ha permitido llevar a cabo nuevas técnicas de aprendizaje, por medio de las cuales los estudiantes se benefician en alto grado.

Tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

- La ubicación del material audiovisual debe ser estratégica, para que todos los estudiantes tengan una visibilidad clara.
- Dar a conocer la finalidad de la técnica y del material que se va a observar, de esta manera se capta mayor interés por parte de los estudiantes.
- Finalmente, realizar una conversación acerca del contenido de los materiales, receptando todo tipo de comentarios y concluir.

El material didáctico de apoyo es el siguiente:

- Presentaciones, documentales.
- Hojas de trabajo.
- Dispositivos de almacenamiento digital (Flash memories).

Recuerda:

Una vez seleccionados los materiales que se van a utilizar es apropiado realizar una práctica previa, para de esta forma enmendar los posibles errores que se puedan presentar en el momento del uso de los mismos.

Técnica del taller pedagógico

Consiste en realizar el trabajo en grupos de 6 u 8 personas, cada uno de ellos trabaja produciendo conocimientos en base a guías, material de apoyo: folletos, revistas, libros, tarjetas, tiras, etc.

Para usarla dentro del aula se debe realizar lo siguiente:

1. Organizar grupos de trabajo con los estudiantes.
2. Dar a conocer las indicaciones y los pasos que se van a seguir.
3. Asesorar el cumplimiento del trabajo en cada uno de los grupos.
4. Designar turnos para una socialización de los temas investigados.
5. Conclusiones.

El material didáctico de apoyo que se necesita es el siguiente:

- Tarjetas, con las que se puede redactar preguntas a los estudiantes.
- Libros, folletos y revistas, que sirven como fuente de consulta para los estudiantes.
- Carteles, en los que se redacta las ideas principales a exponer.
- Fotografías, que pueden ser utilizados para obtener ideas.

Recuerda:

Se debe hacer una lectura previa por parte de los estudiantes. El maestro debe dominar la temática, es necesario que el maestro lleve periódicos, revistas, libros o folletos que hablen sobre el tema principal a tratar durante la clase.

Técnica de la palabra clave

Consiste en resumir o sintetizar los aspectos importantes de un tema utilizando diferentes organizadores gráficos, que ayudan al estudiante a desarrollar su capacidad cognitiva frente a una situación, entender, analizar y luego transcribir los nuevos conocimientos.

La forma de usar esta técnica es la siguiente:

1. Lectura individual del texto o párrafo del cual el maestro utilizará para dar una explicación.
2. Solicitar que los estudiantes subrayen la palabra clave, es decir lo principal o esencial que sintetice el texto o párrafo.
3. Lectura de las palabras seleccionadas.
4. Enlistar las palabras claves.
5. Usar las palabras seleccionadas para formar un vocabulario técnico que podrá servir posteriormente.

El material didáctico de apoyo es el siguiente:

- Libros.
- Módulos.
- Textos y lecturas.
- Tarjetas en las que se escribe palabras importantes.

Recuerda:

La única recomendación a considerar es que para la ejecución de esta técnica los/las docentes deberán dominar el significado de las palabras de la lectura.

Técnica de la lectura comprensiva

Consiste en lograr que el estudiante interprete inteligente y emotivamente sus pensamientos y sentimientos, el énfasis se pone desde la lectura de contenido conocido hasta la lectura de materiales más difíciles que enseñan al estudiante nuevas ideas.

Algunos educadores conciben la comprensión lectora como una serie de subcompetencias como: comprender los significados de la palabra en el contexto en que se encuentra, encontrar la idea principal, hacer inferencias sobre la información implicada pero no expresada, y distinguir entre hecho y opinión.

Para usarla dentro del aula se debe considerar los siguientes pasos:

1. Preparación:
 - Dialogar previamente acerca del tema a tratarse.

2. Elaboración:

- Los estudiantes deben observar los gráficos y enunciar ideas del contenido de la lectura.
- Realizar una lectura silenciosa e individual.
- Expresión del sentido global de lo leído.
- Practicar una lectura en voz alta e identificar términos nuevos.
- Explicar los términos mediante sustitución, usos de frases corrientes, conceptualización.
- Interpretar las ideas particulares.
- Realizar una lectura expresiva por parte del docente.
- Corrección de las actitudes y la expresión por parte de los estudiantes.

3. Aplicación:

- Concursos.
- Lecturas de auditorio.
- Recitaciones.

El material didáctico de apoyo necesario para esta técnica es:

- Textos y folletos.
- Carteles
- Diccionarios técnicos.

Recuerda:

Hay que procurar inferir la idea central a partir del título y de la lectura del primer y último párrafo. Posteriormente proceder a la lectura por párrafos, si no se entiende en primera instancia, relacionar lo que se capta con la idea central preconcebida producto de la prelectura y de nuestros conocimientos previos.

Técnica caminata de la lectura

A partir de un texto apropiado, el docente incentiva a los estudiantes a desarrollar la imaginación aportando alternativas de continuación del relato; que expresen abiertamente qué se les ocurre, cómo podría continuar la historia y cómo terminaría. Con el transcurrir de los años de educación

superior, los materiales de lectura llegan a ser más abstractos y contienen un vocabulario más amplio y técnico.

En esta etapa el estudiante no sólo debe adquirir nueva información, sino también analizar críticamente el texto y lograr un nivel óptimo de lectura teniendo en cuenta la dificultad de los materiales y el propósito de la lectura.

Esta técnica debe ser usada de la siguiente manera:

1. Seleccionar un texto adecuado.
2. Explicar que el propósito de la lectura es la predicción (para desarrollar la capacidad imaginativa de los estudiantes).
3. Leer parte del texto en voz alta y detenerse en un punto determinado por el docente.
4. Las predicciones que hagan los estudiantes pueden ser expresadas oralmente o por escrito, gráficamente de manera individual o en pequeños grupos.
5. Finalmente socializar las conclusiones de las conversaciones; en este momento se comprueba el aprendizaje significativo, debido a que el estudiante aplica todos los conocimientos previos y adquiridos, para ponerlos creativamente en un desenlace de acuerdo a su percepción sociológica.

El material didáctico de apoyo necesario es el siguiente:

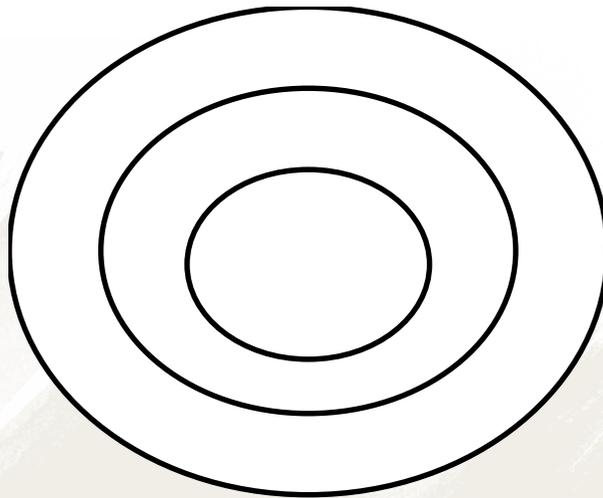
- Textos, folletos, libros, módulos
- Tarjetas
- Diccionarios técnicos.
- Los temas deben ser planificados y puntuales.
- Los temas deben tener secuencia y de fácil dominio para los estudiantes.
- De preferencia usarla para temas técnicos

Técnica del tiro al blanco

Consiste en reflexionar, sintetizar y escribir el significado de un concepto, regla u operación en los círculos, con el fin de depurarlas y extraer la definición o respuestas, es decir, se lleva a cabo un proceso inductivo de un tema determinado.

Los estudiantes participan con una sola palabra al inicio de la técnica y luego su participación es más activa.

1. Selección del contenido a tratarse.
2. Anotar en el pizarrón el concepto, regla u operación.
3. Dibujar tres círculos concéntricos de la siguiente manera:



4. Dar la orden y escribir en el círculo exterior las palabras dadas por los participantes, número o símbolo que defina el tema que se está tratando (debe haber por lo menos el 50% de participación).
5. De las palabras dadas, depurar las más significativas y anotar en el espacio intermedio.
6. Realizar otra depuración que podría ser la mitad de las intermedias y escribir en el siguiente espacio.
7. Elaboración de la definición en base a las palabras anotadas en el centro.

El material didáctico de apoyo necesario es el siguiente:

Si se desea tener un mecanismo que pueda ser usado en varias ocasiones, es bueno que sea realizado en cartulina, cartón o madera.

- Cinta adhesiva.
- Stickers.
- Tarjetas.
- Fotografías.
- Procurar la participación de todos.
- No descartar palabras que los estudiantes promuevan puesto que pueden deducir de ellas la palabra principal.

Técnica el juego de los naipes

Promueve el trabajo grupal y pone en común, un conjunto de ideas y conocimientos que cada uno de los participantes ha adquirido durante el estudio de un tema, documento o libro.

Para usarla se debe realizar lo siguiente:

1. Dividir la clase en grupos de 5 personas.
2. En el juego intervienen dos grupos: el A y el B. Los otros grupos participan en silencio.
3. Barajar los naipes.
4. Distribuir dos naipes a todos los grupos.
5. Cada grupo estudia el tema propuesto en cada naipе, durante 5 minutos.
6. Empezar el juego con los dos primeros grupos. El grupo A “chupa” un naipе del grupo B y este a su vez “chupa” un naipе del grupo A.
7. El grupo A pone sobre la mesa, sus dos cartas y explica el contenido de las mismas.
8. El docente oye, dirige, corrige y dictamina si el grupo ganó o perdió.
9. Terminada la intervención de los dos primeros grupos participarán otros dos hasta que todos lo hagan.
10. Triunfa el grupo que tenga más puntos.

Entre el material didáctico de apoyo tenemos:

- Tarjetas contextualizadas al tema, que se asemejen a las barajas.
- Fotografías.
- Gráficos elaborados por los estudiantes.

Recuerda:

Los naipes pueden ser confeccionados tanto por los estudiantes como por los docentes con anticipación.

Se debe asignar un puntaje por cada explicación correcta del tema.

El contenido debe ser variado semejante a una prueba objetiva.

El docente estará atento al juego para retroalimentar oportunamente, asignar la calificación y dar seriedad al juego.

Técnica del rompecabezas

Consiste en utilizar palabras claves recortadas en tantas partes cuantas sean las letras que lo componen y los significados; en el sobre N° 1 irán las palabras recortadas, en el sobre N° 2 los significados. Para variar y utilizar mejor el tiempo se puede utilizar 2 o 3 palabras claves. Esta técnica desarrolla en el estudiante la inteligencia e imaginación.

Para usar esta técnica se debe realizar lo siguiente:

Escribir las palabras claves en cartulinas y con letras grandes.

1. Escribir las palabras claves en cartulinas y con letras grandes.
2. Recortarlas de acuerdo al objetivo que persigue, puede ser recortes de solo letras para formar palabras, palabras para formar oraciones, u oraciones para formar frases.
3. Escribir el significado de cada una de ellas.
4. Formar grupos de acuerdo al número de estudiantes (4-6).
5. Entregar los sobres N° 1 con palabras recortadas, N° 2 con significados.
6. Lectura de significados y contenidos de las palabras claves.
7. Una vez armadas las oraciones o palabras claves, los componentes de cada grupo dialogarán, discutirán y llegarán a conclusiones del tema.
8. El docente puede preparar algunas pautas para el diálogo grupal.
9. Concluir con una redacción, con una síntesis de todas las oraciones o palabras claves de los distintos grupos.

Entre el material didáctico de apoyo tenemos:

- Sobres
- Gráficos
- Posters
- Tarjetas

Recuerda:

Planificar de manera que el tiempo sea bien utilizado.

Planificar palabras o frases claves que sean cortas y sencillas a fin de no caer en la monotonía y desinterés

RESÚMEN DEL CAPÍTULO II

Las estrategias presentadas y conceptualizadas en este capítulo fueron: objetivos, resumen, organizador previo, ilustraciones, analogías, preguntas intercaladas, pistas topográficas y discursivas, mapas conceptuales y redes semánticas, uso de estructuras textuales.

Se puede realizar una primera clasificación de las estrategias en: estrategias pre instruccionales, construccionales y pos instruccionales.

Una segunda clasificación de las estrategias puede ser realizada en: objetivos o propósitos pre interrogantes, actividad generadora de información previa, preguntas insertadas, ilustraciones, pistas y claves tipográficas o discursivas, mapas conceptuales, redes semánticas, resúmenes, organizadores previos.

Finalmente se presentó una guía de las algunas técnicas para el aprendizaje activo: lluvia de ideas, presentación audiovisual, taller pedagógico, palabra clave, lectura comprensiva, caminata de la lectura, tiro al blanco, juego de los naipes, rompecabezas.

Preguntas para análisis y discusión

1. ¿En qué consiste realizar una analogía?
2. ¿Qué son los mapas conceptuales y las redes semánticas?
3. ¿En qué consisten las estrategias pre instruccionales, coinstruccionales y pos instruccionales?
4. ¿En qué proceso cognitivo incide las siguientes estrategias: preguntas insertadas, mapas conceptuales, resúmenes?
5. ¿Cuáles son las técnicas de aprendizaje activo que se pueden aplicar?

Práctica

Imagine que usted aplica este tipo de estrategias y técnicas con sus alumnos, ¿con qué obstáculos cree que se enfrentaría? Realice un cuadro comparativo en donde se pueda apreciar la estrategia, la técnica, los obstáculos que podría encontrar y las soluciones que les daría.



CAPÍTULO 3

**Importancia de la evaluación
¿Por qué evaluar y cómo hacerlo?**

¿Qué aprenderé en este capítulo?

Al término de este capítulo usted conocerá la importancia de la evaluación de los conocimientos transferidos a los estudiantes, por qué hacerlo y algunas estrategias que le permitirán realizarlo de la mejor forma.

IMPORTANCIA DE LA EVALUACIÓN

¿Por qué evaluar y cómo hacerlo?



Generalmente, cuando nuestros estudiantes escuchan la palabra evaluación, a algunos se les viene a la mente tiempo de angustia, esfuerzo, memorización y suplicio posterior a la aplicación de la misma, lo cual dura hasta saber el resultado en una calificación.

Otros en cambio, optan por tomárselo “tranquilo”, sin angustia, sin mucho estrés; sin embargo, en la entrega de calificaciones y en el caso de no obtener un buen puntaje, quizá son los que más reclaman por qué no tienen una buena nota.

Esto último, aunque parezca insólito, visto desde una perspectiva de inocencia y real facilidad como lo hace Quino en su caricatura de Mafalda y a la cual se hará mención en este capítulo, en donde la profesora hace una pregunta que parece algo muy sencillo, fácil y hasta lógico para Libertad (nombre de la niña), resulta que las respuestas que ella le da, no son las que espera obtener la profesora y como resultado final se obtiene una frustración de ambas partes.

Por su lado, la profesora, se da por vencida al entender que no puede razonar bajo la lógica de una niña que ve con total naturalidad y sin temor una realidad cierta y palpable, por otro lado, Libertad no entiende por qué la Profesora reacciona de esa manera por sus respuestas que son de lo más lógicas y ciertas vistas desde su realidad.

Bajo la luz de este análisis, es evidente que saber evaluar un conocimiento entregado a nuestros estudiantes es muy importante y como tal merece que quienes nos dedicamos a la Docencia Universitaria consideremos que la evaluación no es una táctica de “eliminación Gaussiana”, en donde solamente

el estudiante que más se memoriza una teoría o aprende mecánicamente algo para repetirlo y replicarlo varias veces es quien más sabe; sino que la evaluación es una herramienta que permite analizar si los educandos adquirieron la capacidad de inferir ideas, conceptos o teorías, comprender su importancia, su por qué y así aprender la forma de aplicación de las mismas bajo otras circunstancias; además, permite a los docentes “medirnos” como facilitadores del proceso enseñanza - aprendizaje.

¿Por qué evaluar?

La evaluación es una actividad propia e inherente al ser humano; la realizamos a diario en cada cosa que hacemos, puesto que nuestro diario vivir constituye por sí mismo una continua evaluación de todo lo que vamos aprendiendo en el transcurso del medio personal y profesional en el que nos desenvolvemos.

Por lo anterior, es importante considerar los motivos por los cuales debemos evaluar, entre los cuales podemos citar algunos:

- Definir claramente el grupo de estudio al cual el docente se enfrenta, a fin de establecer estrategias de trabajo adecuadas.
- Analizar la metodología de aprendizaje que se está utilizando a fin de considerar cambios o adecuaciones en la misma.
- Estimar el nivel de comprensión de los conocimientos impartidos.
- Obtener datos cuantitativos a fin de dar una calificación al trabajo realizado por el estudiante.

En base a la experiencia adquirida dentro de las aulas de clases, se puede decir que la evaluación es un proceso complejo, ya que cada grupo de estudio es diferente y tiene sus propias peculiaridades, de acuerdo a muchos factores como: edad, condición social, número de estudiantes, género, etc.

Sin embargo, hay que estar consciente en que la evaluación debe tener un punto focal, un objetivo, una meta; se debe considerar a ésta actividad como un proceso para obtener la información necesaria del educando, respecto a un fenómeno, sujeto y objeto del cual se ha entregado conocimientos y de los que en base a la emisión de juicios de valor se puede tomar decisiones que tiendan a una mejora continua del proceso de enseñanza - aprendizaje.

¿Cómo evaluar?

Antes de presentar las formas de evaluación que podemos llevar a cabo en nuestras aulas de clases, es necesario que estemos conscientes que la evaluación se basa en evidencias; además, se debe considerar la importancia del cumplimiento de algunos parámetros como son: que sea funcional, sistemática, continua, integral, orientadora y cooperativa.

No obstante, el cómo evaluar, es una pregunta cuyas respuestas pueden ser diversas y aplicadas de diferentes formas. En el presente capítulo compartiremos algunas de las formas de evaluación que se pueden utilizar de acuerdo a los casos que tengamos, para lo cual es necesario también distinguir los momentos de evaluación, según el objetivo de la misma y si la evaluación que se realizará será cualitativa o cuantitativa; pero lo pertinente es combinar estos dos tipos de evaluación según las circunstancias y objetivos que se persigan al aplicarlas.

La evaluación en el proceso didáctico

Según Caña (2010), el proceso didáctico, como todo sistema estructurado, está establecido en tres elementos fundamentales: Entradas o Preparación, Proceso o Realización y Salidas o Resultados. Como todo proceso, igualmente lleva a la par otro proceso de evaluación continua que permite en cada fase anterior, recibir datos sobre su funcionamiento y disponer en su caso de los elementos de mejora o rectificación necesarios, lo que se denomina realimentación.

La evaluación continua

Se llama evaluación continua a la que engloba todo el proceso de aprendizaje y se refiere tanto al profesor, al estudiante como a la marcha del proceso. La evaluación continua contempla tres fases en su proceso:

a) Evaluación de diagnóstico o inicial

Es la que determina del nivel previo de capacidades que el estudiante debe poseer para iniciar un proceso de aprendizaje. Mediante ésta evaluación se determinan las causas fundamentales de las dificultades en el aprendizaje y también se recibe información sobre la motivación del estudiante, sus intereses, etc.

La evaluación de diagnóstico se realiza al principio de un curso, de una etapa de aprendizaje, o de cualquier núcleo temático.

b) Evaluación formativa o de proceso

Es la realimentación al profesor sobre el progreso del estudiante durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje. Permite la identificación de los problemas para solucionarlos oportunamente mediante actividades de recuperación.

c) Evaluación sumativa o final

Es la que certifica que una etapa determinada del proceso, pequeña o grande, se ha culminado o la que se realiza cuando se deben tomar decisiones de promoción.

Evaluación cualitativa

Se basa en datos, comportamientos, evidencias, etc., que le permiten al docente emitir un juicio. Los resultados de éste tipo de evaluación son la apreciación de la calidad, no se mide el cuánto sino el cómo, refleja más un procedimiento, una historia, un comportamiento. El profesor también debe tomar en cuenta el esfuerzo para poder motivar a los estudiantes ya que con más motivación se obtienen mejores resultados.

Este tipo de evaluación se utiliza más en las fases de evaluación diagnóstica y de proceso; además no utiliza datos numéricos, más bien suele expresarse con letras como por ejemplo: A (excelente), B (muy bueno), C (bueno), D (deficiente)

A continuación se indican algunos de los instrumentos de evaluación cualitativa, más utilizados a nivel universitario.

Observación directa

Es una de las más utilizadas ya que el docente monitorea constantemente el progreso de sus estudiantes y está siempre en observación para poder emitir un juicio. Por ejemplo, cuando se dicta un nuevo tema se podrá juzgar por la participación y desempeño de los estudiantes, si ha quedado clara la explicación o si requiere de refuerzo.

De igual manera en un trabajo grupal en clase, el profesor observa a cada miembro cómo se desempeña, su trabajo individual y su aporte grupal. Sirve mucho para la retroalimentación oportuna de los conocimientos teóricos y prácticos que se están impartiendo.

Trabajos y actividades grupales

Se puede evaluar el grado de interés que ha puesto un estudiante (s) al realizar una actividad. Por ejemplo, si una tarea ha sido elaborada con más detalle o al “apuro”; el cómo se han dividido el trabajo entre los miembros del grupo, en forma equitativa o no; es decir aspectos de forma organizativa, tiempo y estética que influyen en la calidad del trabajo.

Debates y mesas redondas

Mediante la ayuda de foros de discusión se consigue conocer el punto de vista del estudiante en un tema específico, sus opiniones, sus propuestas, sus sugerencias, etc.

Evaluación cuantitativa

Este tipo de evaluación se utiliza para la fase de evaluación sumativa o final, se refleja en resultados numéricos, que permiten comparar el valor obtenido con un puntaje máximo. Se emplea para evaluar algunos parámetros como el nivel de conocimientos, razonamiento lógico, destrezas adquiridas etc.

Este tipo de evaluación requiere, en primera instancia, de un instrumento para recoger la información, para posteriormente evaluar los resultados, comparar con el estándar deseado y emitir un juicio individual y/o grupal.

A continuación se indican algunos de los instrumentos de evaluación cuantitativa, más utilizados a nivel Universitario.

Prácticas

En este tipo de evaluación, el docente pide al estudiante realizar alguna actividad como por ejemplo: diseño de un objeto, desarrollo de un proyecto específico, un plan de negocios o plan de marketing. El profesor asigna un puntaje específico a cada paso que se realiza hasta completar la actividad.

Exposición

Las exposiciones orales son una fuente de evaluación muy importante, ya que a través de ellas se puede evaluar varios aspectos como el nivel de investigación, fluidez verbal, inteligencia interpersonal y kinestésica, trabajo en grupo, expresión corporal, etc. Para evitar la subjetividad en este tipo de evaluación, se recomienda elaborar una rúbrica (conjunto de criterios o estándares) con los parámetros de interés, asignándoles un puntaje adecuado a los objetivos que se persiguen.

A continuación se presenta un ejemplo de Rúbrica (Tabla 4), la misma que puede utilizarse tanto para evaluar una exposición (cambiando los criterios por puntajes), como para la evaluación de tipo cualitativa

Tabla N° 4

Ejemplo de rúbrica para evaluación cualitativa y cuantitativa

Criterios	Óptimo	Satisfactorio	Deficitario
Ayudas didácticas	Hizo un empleo adecuado de ayudas didácticas, lo que resultó favorable para su presentación	Los recursos sólo fueron aprovechados parcialmente.	Los recursos de apoyo didáctico fueron pésimamente aprovechados o simplemente no fueron aprovechados.
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto
Síntesis	Supo ceñirse al tiempo asignado balanceando adecuadamente los diversos temas	Dedicó demasiado tiempo a algunos aspectos, lo cual demostró un desequilibrio en el tratamiento de los diversos temas	No supo utilizar el tiempo asignado, demostrando una deficiente capacidad de síntesis.
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto
Precisión	Frente a las preguntas planteadas emitió respuestas precisas que demostraron el dominio del tema	Sus respuestas demostraron algunas imprecisiones que obligaron a solicitar mayores aclaraciones	Sus respuestas fueron imprecisas, lo que demostró un débil dominio del tema.
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto
Amplitud	Dedujo con facilidad implicaciones proyecciones en sus respuestas, saliéndose del marco limitado de la respuesta	En algunas preguntas realizó inferencias adecuadas y en otras sus respuesta fueron sólo superficiales	A partir de las preguntas no fue capaz de deducir o inducir implicaciones o proyecciones
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto

Fuente: Ahumada, P. (2005). Hacia una evaluación auténtica del aprendizaje

Encuestas

Son utilizadas para identificar el nivel de satisfacción con algún producto, servicio o simplemente para conocer la opinión de las personas, pero en el proceso de enseñanza - aprendizaje se puede utilizar como instrumento de autoevaluación y/o coevaluación.

Por ejemplo, luego de hacer un proyecto, es importante que el docente investigue cualitativa y cuantitativamente cómo el estudiante ha aportado en el desarrollo de la actividad. Para que la evaluación sea cuantitativa es importante incluir preguntas con una escala numérica que permitan medir los resultados obtenidos. Por ejemplo, Califique a cada pregunta del 1 al 5 de acuerdo al siguiente rango:

1 (Mala), 2 (Regular), 3 (Aceptable), 4 (Bueno), 5 (Excelente)

Applets y juegos en línea

Se utilizan como refuerzo a un tema visto en clase a manera de juego y distracción; sin embargo, estos juegos tienen la ventaja de poseer un sistema de evaluación inmediata, que puede brindar una retroalimentación oportuna del desempeño del estudiante. En internet se pueden encontrar una variedad de estos recursos para varios temas, incluso, los docentes pueden diseñar su propio material didáctico en programas como el J Clic o Hot Potatoes, entre otros.

Resolución de problemas

La resolución de problemas es quizá el procedimiento más empleado por los docentes universitarios para evaluar el proceso enseñanza - aprendizaje. Se concibe como la técnica mediante la cual el estudiante demuestra los conocimientos adquiridos mediante varias actividades de “tipo cognoscitiva, afectiva y motivacional o conductual” (www.monografias.com/trabajos62/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa2.shtml).

Una de estas técnicas son las **Pruebas**, las cuales no son más que un conjunto de tareas que se utilizan para “medir el conocimiento” de un estudiante en un determinado momento y sobre algo específico.

Otra definición es “Procedimiento de evaluación para que los estudiantes realicen en tiempo determinado, de tareas definidas y controladas por

el profesor".(www.monografias.com/trabajos62/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa2.shtml).

Dentro de esta técnica es común en el ámbito universitario preparar Pruebas Prácticas, para realizarlas se deben tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Enunciar el problema con claridad y de forma completa.
- Mantener un lenguaje claro y sencillo.
- Plantear por lo menos una pregunta por cada objetivo o resultado de aprendizaje motivo de la evaluación.
- Mantener la gramática correcta, tanto en la pregunta como en las posibles respuestas.
- Incluir instrucciones para cada tipo de pregunta.
- Antes de aplicar el instrumento de evaluación, revise y recuerde que si la pregunta genera algún tipo de controversia, debe desecharse y No se deben enfocar aspectos con doble sentido.

Los instrumentos utilizados para éste fin pueden clasificarse de varias formas, pero según la Información Solicitada al estudiante se pueden clasificar en:

a) De Producción

Aquellos en los cuales el estudiante, partiendo de un planteamiento efectuado por el docente, da solución explícita al problema presentado y lo desarrolla, sin que exista una respuesta específica para dicho planteamiento ni límite en la extensión de su respuesta (www.monografias.com/trabajos62/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa2.shtml).

b) De Selección

Aquellos en los cuales el estudiante, debe dar una respuesta única y breve a la situación planteada, pues la participación del estudiante debe estar orientada hacia actividades de complementación, selección, jerarquización o identificación de las opciones que se le presentan (www.monografias.com/trabajos62/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa2.shtml).

Proyecto

A través del proyecto se pretende realizar un producto durante un período largo de tiempo. Aparte de demostrar los conocimientos sobre asignaturas específicas, se pueden evaluar las habilidades comunicativas, la capacidad para asumir responsabilidades y tomar decisiones.

La utilización de la técnica de proyectos permite a los estudiantes ser gestores de la solución a un problema real dentro de un ambiente de trabajo donde el docente funge sólo como facilitador de los medios de trabajo y guía conceptual.

Aquí se pueden aplicar Rúbricas tanto cualitativas para evaluar el proceso como cuantitativas para evaluar el resultado final.

RESÚMEN DEL CAPÍTULO III

La evaluación es un medio para un fin y no un fin por sí misma. La utilización de las técnicas de evaluación implica que debe existir un propósito para ello.

La evaluación es el principal complemento de la enseñanza -aprendizaje, si se la realiza de forma inadecuada, el resto del proceso pierde fuerza.

Los instrumentos de evaluación presentados en este capítulo fueron clasificados de acuerdo al tipo de evaluación que se desea realizar, cualitativa o cuantitativa.

La evaluación, vista desde la perspectiva abordada, no debe constituirse en el “arma blanca” del docente, o en la herramienta para el “desquite” por el mal comportamiento de los estudiantes. Es una de las etapas que requiere igual o más tiempo dentro de la planificación y preparación de las actividades diarias, en donde la meta será que se desenvuelva sin temores, miedos ni presiones.

Preguntas para análisis y discusión

1. ¿En qué consiste evaluar?
2. ¿Cuáles son las fases de la Evaluación Continua?
3. Exponga las ventajas de la evaluación cuantitativa si se la compara con la evaluación cualitativa
4. ¿En qué circunstancia aplicaría la evaluación cualitativa?

Práctica

Imagine que usted debe evaluar a un grupo de estudiantes en una de sus asignaturas, elabore un documento que incluya tres instrumentos de tipo cuantitativo.

Elabore una rúbrica para evaluar la defensa de un proyecto.



CAPÍTULO 4

Recursos web en el proceso de aprendizaje

Objetivo del capítulo:

Facilitar conocimientos y herramientas web que permitan el mejoramiento del aprendizaje universitario

¿Qué aprenderé en este capítulo?

Al término de este capítulo usted conocerá algunos recursos web que facilitarán el desarrollo del proceso de aprendizaje universitario y le permitirán realizar clases más dinámicas y provechosas.

Recursos web en el proceso de aprendizaje universitario

Es importante que el docente universitario conozca y aplique en el proceso de enseñanza herramientas web 2.0, las cuales le van a permitir diseñar recursos pedagógicos interesantes y novedosos, que luego pueden ser compartidos en la red y potencializar la gestión en el aula.

El avance tecnológico ha puesto al alcance de las personas información que antes no conocía, nada es nuevo, todo está hecho o la mayor parte lo está; el docente universitario debe introducirse en el campo de las tecnologías de la comunicación, su rol cambia, y por ende su desempeño como maestro, ahora tiene que adoptar nuevas estrategias de aprendizaje y acoplarse al uso de nuevas herramientas digitales.

El empleo de recursos virtuales facilitan el trabajo del docente, incluso, en situaciones particulares podrían ayudar a la continuidad del curso e impedir que el trabajo académico se detenga.

GOOGLE DRIVE Y DROPBOX

Es una herramienta digital que permite crear documentos de texto, hojas electrónicas y presentaciones en línea de manera rápida y además en forma colaborativa. Se estudia también la herramienta Dropbox, la cual permite compartir documentos de diversos formatos.

Google Drive es parte de los productos que ofrece la compañía Google, se utiliza para crear o editar documentos, además de ofrecer la posibilidad de colaborar en forma sincronizada con otros usuarios.

Incluye un procesador de textos, una hoja de cálculo, programa de presentación de diapositivas, un editor de formularios destinados a crear encuestas, y un lienzo para dibujos. Adicionalmente se pueden enlazar aplicaciones, a libre elección del usuario. Permite subir todo tipo de documentos a la cuenta virtual de gmail y desde allí ordenarlos en carpetas y crear enlaces para compartirlos con cualquier persona o página.

De esta forma, Google Drive se convierte en una especie de disco duro virtual, solo es necesaria una conexión a Internet. Cada documento puede ser modificado únicamente por usted, o compartido con los contactos seleccionados para que puedan acceder al mismo, leerlo y/o editarlo.

Soporta gran cantidad de formatos; con el procesador de textos se puede editar los documentos elaborados con Microsoft Word y guardarlos con el mismo formato u otros distintos. Lo mismo sucede con las presentaciones y hojas de cálculo. Su característica más importante es la capacidad de trabajo colaborativo; mediante la cual, muchas personas son capaces de trabajar juntas en la relación de un documento.

Dropbox es un servicio web, que permite al usuario almacenar todo tipo de archivos como: documentos de texto, hojas electrónicas, presentaciones, imágenes, instaladores de software, entre otros. Su principal función es la accesibilidad desde cualquier parte del mundo y cualquier dispositivo con acceso a Internet, debido a que funciona también en tablets, Smartphone u otros dispositivos. Para acceder a las funcionalidades que ofrece el servicio web Dropbox, el usuario necesita tener una cuenta de correo electrónico y registrarse en el sitio web de Dropbox.

Slideshare y Prezi

Son herramientas que facilitan la creación de presentaciones, así como el compartirlas. Una de ellas es SlideShare, que sirve para compartir presentaciones o documentos pdf y la herramienta Prezi, con la cual se pueden crear presentaciones con efectos profesionales y atractivos para la audiencia.

Prezi, es una herramienta web, que permite crear presentaciones diferentes a las tradicionales slides, en donde el usuario puede solamente pasar de una diapositiva a otra.

Prezi se utiliza como una herramienta de presentación de intercambio de ideas, ya sea de manera libre o bien estructurada. El texto, las imágenes, los vídeos y otros medios de presentación se ponen encima del lienzo y se pueden agrupar en marcos. Después, el usuario designará la medida y la posición entre todos los objetos de la presentación y la forma de hacer el desplazamiento entre estos objetos, así como la ampliación/alejamiento. Para las presentaciones lineales, el usuario puede construir una ruta de navegación prescrita.

SlideShare es un servicio web, que permite a todas y todos los usuarios alojar slides (presentaciones) en la web, para disponibilidad del usuario 24/7 (24 horas 7 días), sin importar el lugar desde donde se encuentre accediendo.

El usuario puede subir al servicio de SlideShare, presentaciones en formato .ppt y .pptx, correspondiente al archivo generado desde Power Point, en formato .pdf, que se ha convertido en un estándar por defecto, debido a las grandes prestaciones que ofrece en tamaño de disco y en la originalidad de sus documentos, además de presentaciones creadas en Impress de Libre Office, para aquellos usuarios que optan por software libre.

SlideShare es un servicio al que se accede a través de un sitio web, y mediante el cual podemos publicar, ver, compartir, intercambiar y socializar presentaciones, tanto nuestras como de otros autores. Es un servicio de utilización simple, flexible y dinámica. SlideShare fue lanzado el 4 de octubre de 2006. Este sitio web es considerado similar a YouTube, pero de uso orientado a las presentaciones de series de diapositivas.

¿Para qué sirve?

La idea es, que veamos su potencial para desplegar nuestra imaginación y aplicarlas en el aula.

Con la aplicación podrá:

- Buscar y ver más de 12 millones de presentaciones profesionales.
- Descubrir contenido hecho a la medida de sus intereses y clasificado por temas: tecnología, negocios, educación, noticias y política, diseño, marketing, finanzas y entretenimiento.
- Ver presentaciones de sus amigos y de su red profesional.
- Guardar presentaciones para leerlas más tarde sin tener que estar en línea
- Compartir contenido que le guste con sus amigos y compañeros de trabajo en SlideShare, LinkedIn, Facebook y Twitter.
- Disfrutar de las presentaciones en pantalla completa.
- SlideShare recibe 60 millones de visitas únicas al mes y se cargan más de 12 millones de presentaciones, lo que la convierte en la comunidad más grande del mundo para compartir presentaciones y contenido profesional.
- Le permite seguir a empresas y organizaciones como Dell, Ogilvy, la Casa Blanca, Netflix, NASA y muchas más, que usan SlideShare para compartir sus conocimientos.

- Le da acceso a los conocimientos de los mejores profesionales, como el director ejecutivo de Netflix Reed Hastings, el cofundador de LinkedIn Reid Hoffman o el emprendedor de Silicon Valley Guy Kawasaki, entre otros.
- Puede mejorar sus conocimientos en cualquier campo con presentaciones explicativas, informes de tendencias y estadística, consejos de los líderes más valorados, guías de preguntas y respuestas, instrucciones para proyectos personales, noticias, guías visuales y mucho más.
- También le permite navegar por las presentaciones que no son profesionales, por ejemplo: dibujos, ensayos fotográficos, extractos de libros, guías espirituales o de autoayuda, vídeos y consejos para viajar.

Blogs y Wiki

Con este tipo de herramientas se pueden crear bitácoras de aprendizaje, a través de las cuales se puede compartir las publicaciones que el usuario desea realizar.

Blogs, Es una herramienta web de interacción que permite producir y publicar artículos con contenidos actualizados y novedosos sobre temas que el autor del blog elija.

Los blogs son herramientas innovadores que se sirven para publicar temas de interés se usan para opinar, enseñar o también como un diario personal, ya que es un medio en el cual se publican artículos con contenidos tecnológicos, culturales, educativos o recreativos. Mediante un blog podemos distribuir nuestros comentarios al resto del mundo.

Wikis, son herramientas importantes para la aplicación de tic en educación. Su aplicación se basa en el modelo Constructivista, en el que varios usuarios, de manera simultánea, puedan plasmar el conocimiento mediante una herramienta informática.

El ejemplo más conocido de esta herramienta es el sitio de Wikipedia, que consiste en una enorme enciclopedia que ha sido creada bajo la contribución de comunidades de wikipedia usuarios.

En un inicio, el principal problema que afrontaban los wikis era la forma de coordinar a miles e incluso a millones de usuarios; es por ello que en la

actualidad se generaron filtros para que la información pase por los mismos y sea depurada de alguna manera, de acuerdo con un pequeño orden jerárquico en las cuentas de usuario. A su vez la información que se publicaba no era verificada y contenía algunas imprecisiones, es por ello que constantemente se encuentra en comprobación y es necesario que se compruebe su veracidad antes de usarla.

Google Hangouts y Wiziq

Estos recursos permiten la comunicación sincrónica entre la audiencia y el profesor, sin límites de espacio; es así que con las herramientas Google Hangouts y WiziQ se aborda la gestión de una videoconferencia.

Hangouts, Algunos dispositivos Android ya cuentan con la integración nativa de Google Hangouts; sin embargo, muy pocos usuarios aprovechan esta función de Google al 100%, dado que no es muy conocida y a que muy pocos saben todo el potencial que tiene. Sin embargo, Google Hangouts es una gran herramienta para interactuar con tus amigos y familiares por medio de mensajes de texto, llamadas de voz y videollamadas. Además de que se sincroniza con prácticamente cualquier dispositivo, ya que funciona dentro de smartphones y tablets Android, iOS y también dentro de computadoras por medio de Google Chrome.

Hangouts, es una aplicación perteneciente a Google que se utiliza principalmente para realizar conferencias entre todos los usuarios de Google. El uso de Hangouts permite ejecutar complementos dentro de una conversación o de una videoconferencia, como efectos visuales para aplicar sobre la captura de la pantalla, grabar la videoconferencia, realizar escritorios remotos y demás opciones que se presentan en la interfaz de Google Hangouts.

Google Hangouts es un tipo de mensajería instantánea que te permite compartir fotografías, emoticones (caracteres que representan una cara humana y representan una expresión) y al igual que otros servicios, puedes ver cuando tus amigos ya leyeron tus mensajes y cuando te están contestando. De la misma forma puedes compartir tu ubicación mediante Google Maps y crear diferentes grupos.

En cuanto a las videollamadas, Hangouts te permite hablar cara a cara con las personas o crear un grupo de hasta diez personas a la vez. Algo muy interesante es la compatibilidad de Hangouts con diferentes gadgets, por lo que podrás realizar una llamada de un smartphone y será contestada desde una computadora aun cuando no se cuente con una cámara web. Además de que puedes añadir diferentes efectos visuales y de sonido para hacer las llamadas mucho más divertidas, ver videos de YouTube en grupo, tomar una foto del momento y compartir momentos especiales mediante Google Drive.

WiziQ, es una herramienta gratuita, que puede ser utilizada como recurso para la enseñanza con medios virtuales. Incluye los recursos necesarios para crear un curso virtual, como videoconferencia, sala de chat, cara de documentos, entre otros.

El Salón Virtual en línea de **WiZiQ** es una alternativa gratuita para los costosos software de conferencia en línea, además, tiene audio y video, chat, tablero y soporte para compartir múltiples documentos. Esta herramienta de colaboración puede ser usada para sesiones sincronizadas con Moodle. Los profesores pueden conectarse globalmente con los estudiantes usando esta herramienta. Para usar el salón virtual, los administradores de Moodle puede ahora descargar WiZiQ's Live Class modules for Moodle e instalar estos módulos durante la instalación de Moodle en su servidor.

CAMTASIA Y CMAP Tools

El uso de videos y mapas conceptuales como métodos para resumir temas es una práctica de gran valor en el ejercicio Docente. Existen algunos softwares que pueden ayudar a realizar esta actividad, sin embargo debido a su fácil instalación y uso las herramientas que hemos escogido han sido Camtasia para crear videos, YouTube para subir y compartirlos, y CMAP Tools, como herramienta diseñada para la generación de mapas conceptuales y recursos gráficos.

Camtasia, es un programa que permite grabar la pantalla del ordenador en vídeo, es decir, captura todo lo que va ocurriendo por la pantalla y lo

guarda en un archivo en formato de vídeo. Pero no sólo se queda ahí, sino que además proporciona todas las herramientas de edición y producción del vídeo, para crear videos con una calidad ideal y en cualquier formato.

Es un programa generalmente utilizado para hacer video tutoriales, graba tu escritorio y todo lo que estés haciendo en tu computador en un formato muy liviano.

Camtasia es un programa que sirve para grabar lo que sucede en la pantalla del ordenador y de esa manera crear presentaciones y tutoriales visuales.

Las presentaciones visuales siempre son más llamativas que las presentaciones por palabras. Con **Camtasia Studio** podrás crear presentaciones visuales de manera sencilla y fácil. Con presionar el botón de grabación será suficiente para que **Camtasia Studio** comience a grabar lo que sucede en la pantalla del PC. De esta manera se puede grabar tutoriales explicando la utilización de una herramienta o aplicación. Incluso se puede grabar los vídeos que visualizas vía Web o vía Messenger.

CMapTools, es un programa de software libre, esta herramienta se puede descargar de manera gratuita, **CmapTools** permite a los usuarios navegar, compartir y debatir modelos representados como mapas conceptuales de fácil comprensión. Lo puede usar todo tipo de usuario ya sea para fin educativo u otras áreas principalmente individuos y organizaciones.

CmapTools es una herramienta útil para sintetizar y priorizar información. Se utiliza como estrategia de apoyo al proceso de aprendizaje.

- Crea mapas conceptuales para cualquier área de conocimiento.
- Esta herramienta es sumamente importante por su capacidad para la jerarquización, selección y el impacto visual que tienen sus mapas frente a otros recursos esquemáticos.
- Permite que cada usuario pueda construir sus propios mapas en su computador personal, compartirlos en servidores disponibles en Internet, enlazarlos a otros servidores de Cmaps, crear páginas web en los servidores y editarlos de forma sincrónica a través de Internet.
- Este programa brinda la posibilidad de poder explorar formas de representación de las relaciones entre conceptos, simples o complejos.

YouTube

El término YouTube proviene del Inglés “*you*”, que significa **tú** y “*tube*”, que significa **tubo, canal**. Por lo tanto, el significado del término YouTube podría ser “**tú transmites**” o “**canal hecho por ti**”. YouTube es un sitio web para la gestión de vídeos digitales, el cual nos permite compartirlos de forma gratuita entre todos los usuarios de la red.

Este software creado y producido por la empresa Techsmith, tiene la utilidad de capturar en formato de video los eventos desde su computador, con la finalidad de tutoriales o videos con cualquier otro propósito, el usuario puede agregar una narración con su micrófono, o incluir una pista de audio como fondo.

Los videos creados con este programa pueden subirse a servidores de videos como YouTube, o guardarse como archivos locales, con un formato que permita ser compartidos con usuarios a través de las herramientas.

Nos permite encontrar información de cualquier tema.

- Permite a través de una cuenta publicar sus propios videos fomentando la libre expresión.
- Permite apreciar los videos de cualquier otra persona; mirar, comentar o dar un “me gusta”, sin importar el país de residencia.
- Sirve como un medio de comunicación o también como publicidad de ciertas empresas o productos.
- Sirve como una herramienta para la diversión, entretenimiento y ocio para los usuarios de internet porque gracias a esta web los usuarios particulares, empresas e instituciones (públicas y privadas), pueden subir a sus cuentas y canales de YouTube, gran variedad de videos, (películas, videos musicales, caricaturas, animes, programas de televisión, o videos realizados por los propios usuarios o por terceros, eventos deportivos, culturales, entre otros), con una tendencia al entretenimiento.
- Sirve como herramienta de aprendizaje ya que existen videos de tendencia educativa (clases de escuela, cursos, documentales, videos explicativos de temas educativos entre otros.)

El uso de videos en el ámbito educativo constituye una estrategia muy útil, por la capacidad de generar tutoriales que pueden ser utilizados, tanto como recursos de apoyo para la sesión de clase.

Skype

Es una aplicación o programa para comunicarse con personas de cualquier parte del mundo por medio de llamadas, video conferencias y mensajería instantánea.

Para usar Skype se debe seguir 3 sencillos pasos: crear una cuenta, descargar Skype e iniciar sesión. Pero antes, es importante verificar si el computador cuenta con los elementos necesarios para que aprovechar todos los beneficios del programa.

Cámara web:

Por lo general, los computadores vienen con la cámara incluida. Si no se dispone de una, se puede adquirir una y conectarla al computador en cualquiera de sus puertos USB.



Conexión a internet:

Es el elemento principal. Para usar Skype es indispensable que estés conectado a Internet. Se recomienda que sea una red de banda ancha para que no tengas problema a la hora de hacer llamadas o video conferencias.

Altavoz o audífonos y micrófono:

Cuando se realiza una llamada puede usar el altavoz. Aunque, a algunas personas les gusta usar auriculares o incluso un kit manos libres para poder hablar con mayor comodidad.



Correo electrónico:

Para tener una cuenta de Skype es indispensable que tengas una dirección de correo electrónico o e-mail.



Preguntas para análisis y discusión

1. ¿Por qué es importante que el docente conozca y aplique herramientas Web 2.0 para el proceso de enseñanza aprendizaje?
2. ¿Qué herramientas son las más usadas para la docencia universitaria?
3. ¿Qué puede hacer con Google Drive y Dropbox?
4. ¿Qué diferencia existe entre crear un blog y crear un wiki?
5. ¿Cómo podría utilizar el Google Hangouts en una asignatura?

Práctica

1. Realice un cuadro sinóptico de los recursos web que se han presentado en el presente capítulo, indicando su aplicación.
2. Elabore un Blog en donde pueda anexar un wiki de trabajo para sus estudiantes.
3. Utilizando el programa Camtasia elabore una presentación en donde pueda realizar un tutorial y súbalo a YouTube.

REFLEXIONES FINALES

En base a la investigación teórica realizada para la publicación de esta obra y a los resultados obtenidos dentro de la aplicación realizada en el aula de clase, se realizan las siguientes reflexiones finales:

- A pesar de no ser un tema nuevo y que muy probablemente se desestima en el ámbito de su aplicación, el uso de estrategias y técnicas para el aprendizaje universitario no es muy conocido por quienes ejercen la cátedra universitaria, este hecho se refleja en la falta de aplicación de las mismas dentro del aula.
- El proceso de enseñanza aprendizaje evidencia mejores resultados si se utilizan estrategias y técnicas de aprendizaje significativo.
- El aprendizaje significativo será el que lleve al estudiante a relacionar el pre requisito con los nuevos conocimientos adquiridos.
- Aprender a emplear las estrategias implica interactuar con quienes saben más, ésta es una actividad que en un inicio no es sencilla pero que después se va interiorizando y haciendo parte del repertorio de los docentes aprendices como algo natural y propio de su práctica profesional.
- Las técnicas presentadas en la presente propuesta son una pequeña muestra de cómo se puede llevar a cabo un trabajo pedagógico eficiente con la ayuda de los materiales del medio en el que se trabaja, esta afirmación compromete mucho más al docente de las diferentes asignaturas a que sea el primero que demuestre su creatividad a través de nuevas formas y materiales innovadores que sirvan en el desarrollo de los contenidos.
- Cabe aclarar que esta no es una camisa de fuerza en la que se deba aplicar al pie de la letra estas actividades, más bien se recomienda que se tome en cuenta las necesidades y la realidad grupal e individual del estudiantado.
- En referencia a lo expuesto, es necesario decir que las universidades tienen una ardua labor para alcanzar un alto nivel de enseñanza, lo que debe realizarse mediante el apoyo a la investigación en estos temas, considerando los nuevos paradigmas docentes.
- Tomando como punto de partida estas investigaciones, se logra tener una mejor comprensión de cómo funcionan estos procedimientos que son esenciales para el logro de un aprendizaje estratégico.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

A

Acción tutorial. Actuación docente que se realiza con la finalidad de apoyar el aprendizaje del estudiante así como su desarrollo personal y profesional.

Alumno. Persona matriculada en cualquier grado de las diversas modalidades, tipos, niveles y servicios educativos del Sistema Educativo Nacional.

Aprendizaje. Resultado observado en forma de cambio más o menos permanente del comportamiento de una persona, que se produce como consecuencia de una acción sistemática (por ejemplo de la enseñanza) o simplemente de una práctica realizada por el aprendiz.

Aprendizaje significativo. Tipo de aprendizaje que incorpora, a la estructura mental del alumno, los nuevos contenidos curriculares, y que pasan a formar parte de su memoria comprensiva. El aprendizaje significativo opera mediante el establecimiento de relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos del alumno y el nuevo conocimiento. Este proceso exige que el contenido sea potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista lógico como psicológico, y que el alumno esté motivado. Asegurar que los aprendizajes escolares respondan efectivamente a estas características, se considera en la actualidad principio de intervención educativa con un enfoque hacia el logro del aprendizaje significativo.

Atención. Proceso mental por el que una persona selecciona determinados estímulos, e ignora otros, para su posterior análisis y evaluación.

Autocapacitación. Evento de capacitación o actualización diseñado y supervisado por un experto, en el cual el participante se hace responsable de las actividades de aprendizaje de acuerdo con su propio ritmo y tiempo de trabajo. Esta modalidad también tiene el propósito de alcanzar el dominio de conocimientos (conceptos, enunciados, teorías o enfoques), método, procedimientos, actitudes o valores.

Autoevaluación del alumno. Procedimiento de evaluación según el cual un estudiante se evalúa a sí mismo, emitiendo juicios sobre el aprendizaje logrado.

Auto-observación de la docencia. Observación de la propia docencia por parte del profesor, generalmente llevada a cabo mediante la grabación en audio o vídeo, para permitir el posterior análisis y reflexión sobre la misma.

B

Bloque de Contenido. Se refiere a la unidad coherente y organizada de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales sobre un tema, campo o proceso determinado en cierta área o materia de estudio, ya sea científica, tecnológica, artística o humanística.

C

Calificación. Expresión numérica o nominal que genera normalmente un profesor, tutor o supervisor, para resumir la valoración de los logros de aprendizaje conseguidos por el alumno.

Capacidad. (Capacidades-Competencias-Habilidades-Destrezas son términos que se utilizan frecuentemente de forma indistinta).

Capacitación Docente. Proceso formativo que se da por primera vez, con la finalidad de desarrollar las habilidades, conocimientos y destrezas específicos del personal académico de una institución de educación, en diferentes áreas de las ciencias, tecnologías o humanidades. Hoy en día la capacitación de docentes, directivos y personal técnico o especializado en educación, también se engloba dentro del concepto de “formación continua”, para distinguirlo del proceso de “formación inicial”, que se atribuye a la formación normalista.

Coevaluación. Es un proceso que les permite (a los alumnos) aprender a valorar los procesos y actuaciones de sus compañeros, con la responsabilidad que esto conlleva, además de que representa una oportunidad para compartir estrategias de aprendizaje y aprender juntos. Es necesario brindar a los alumnos criterios sobre lo que deben aplicar (dicha evaluación) durante el proceso, con el fin de que éste se convierta en una experiencia formativa y no sólo sea la emisión de juicios sin fundamento.

Contrato de evaluación. Técnica para la evaluación del aprendizaje, consistente en establecer un acuerdo entre profesor y alumno sobre qué cosas debe hacer éste y cómo debe hacerlas para alcanzar una calificación determinada.

Contenidos de aprendizaje. Elemento del currículo escolar que constituye el objeto directo de aprendizaje para los alumnos, el medio imprescindible para conseguir el desarrollo de capacidades. Tradicionalmente ha sido utilizado con una significación restrictiva, equivalente a concepto. Actualmente se han dividido en conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Competencias académicas. (Capacidades-Competencias-Habilidades-Destrezas son términos que se utilizan frecuentemente de forma indistinta). Capacidad para realizar diferentes tareas necesarias para hacer frente a las exigencias del estudio en la universidad.

Competencias profesionales. (Capacidades-Competencias-Habilidades-Destrezas son términos que se utilizan frecuentemente de forma indistinta). Capacidad para dar respuesta a los requerimientos de la profesión y para realizar actuaciones profesionales específicas.

Criterios de evaluación. Referentes que se adoptan para establecer una comparación con el objeto evaluado. En el caso del aprendizaje, suelen fijarse como criterios una serie de objetivos o competencias que el estudiante debe alcanzar.

Cuestiones de ensayo. Preguntas formuladas en el marco de los exámenes escritos, que solicitan del examinado una respuesta narrativa, extensa, en la que se desarrolla un tema, exigiendo poner en juego capacidades de análisis, argumentación, relación entre conceptos, etc.

Cuestiones de respuesta breve. Preguntas formuladas en el marco de los exámenes escritos, focalizadas en hechos o conceptos concretos, a las que se responde en pocas líneas.

Curso. Evento de capacitación o actualización coordinado por un especialista, instructor, capacitador o facilitador, donde los participantes llevan a cabo actividades de aprendizaje a efecto de alcanzar el dominio de conocimientos (conceptos, enunciados, teorías o enfoques metodológicos).

Cursotaller. Evento de capacitación o actualización donde los participantes llevan a cabo actividades de aprendizaje tanto en conocimientos (conceptos, enunciados, teorías o enfoques metodológicos), como en habilidades, destrezas, técnicas y procedimientos, que son diseñados deliberadamente para generar un producto o servicio con una fundamentación o sustento teórico.

D

Departamento (institución educativa). Unidad básica de una institución de educación que coincide con un campo del saber o área de conocimiento o de áreas afines, y en ese ámbito es responsable de la organización de la docencia, la investigación y la extensión, cuando corresponda.

Dependencia. Espacio dedicado a los asuntos específicos de cierta dirección, subordinación que realiza actividades dependientes de un departamento mayor.

Diplomado. Programa de estudio concebido para realizarse durante un período mínimo de 120 horas. Para el ingreso se requiere el título de licenciado o equivalente. El participante culmina el diplomado al concluir y aprobar un número determinado de créditos que avalan el desarrollo de actividades o experiencias tanto teóricas como prácticas.

Docente. Es la persona que tiene como función primordial la realización directa de los procesos sistemáticos de enseñanza - aprendizaje, lo cual incluye el diagnóstico, la planificación, la ejecución y evaluación de los procesos formativos y sus resultados, y de otras actividades educativas. La función docente, además de la asignación académica, comprende también las actividades curriculares no lectivas, el servicio de orientación estudiantil, la atención a la comunidad; las actividades de actualización y perfeccionamiento pedagógico; las actividades de planeación y evaluación institucional; otras actividades formativas, culturales y deportivas, contempladas en el proyecto educativo institucional; y las actividades de dirección, planeación, coordinación, evaluación, administración y programación relacionadas directamente con el proceso educativo.

E

Educador. Se dice que el docente actúa como educador cuando se preocupa por la formación integral del estudiante (desarrollo personal, social, profesional), no sólo de que asimile contenidos teóricos.

Enseñanza. Acto que realiza el docente para apoyar o facilitar el aprendizaje del alumno, utilizando métodos, procedimientos, estrategias, técnicas y recursos específicos. Entre sus elementos centrales están la experiencia y el capital cultural del docente, apoyados en la idea básica de que lo importante es propiciar aprendizajes.

Enseñanza-Aprendizaje. Se utilizan estos dos términos conjuntamente cuando se quiere significar que no es posible considerarlos de forma independiente y para hacer hincapié en que la enseñanza del profesor no tiene sentido si no es para producir aprendizajes en los estudiantes.

Equidad de género. Se llama género al conjunto de diferencias sociales entre los sexos que son mujeres y hombres, partiendo de los roles, creencias y valores que a cada uno(a) de los sexos se les asignan. La equidad de género significa que mujeres y hombres, independientemente de sus diferencias biológicas, tienen derecho a acceder con justicia e igualdad al uso, control y beneficio de los mismos bienes y servicios de la sociedad, así como a la toma de decisiones en los ámbitos de la vida social, económica, política, cultural y familiar. Es la aceptación de las diferencias entre hombres y mujeres, y la aceptación también de derechos, buscando el ideal de un equilibrio en el que ninguno de ambos sexos se beneficie de manera injusta en perjuicio del otro. La equidad de género está muy presente en la humanidad desde los inicios de la vida social, económica y política. Desde aquel entonces la mujer no tenía derecho a ser escuchada, ni a opinar, ni mucho menos a ser parte de una familia y sociedad.

Escala de valoración. Instrumento consistente en una serie de elementos que van a ser observados, los cuales se valoran en función de la intensidad o calidad con que se manifiestan, asignándoles un grado dentro de una escala numérica o verbal.

Escalafón. Lista de personal académico y de apoyo que manifiesta el esfuerzo, preparación y actualización, así como el desempeño en el puesto de trabajo. El objetivo del escalafón laboral es asegurar el respeto de los derechos a quienes aspiran a tener una mejor plaza educativa (se le conoce también como sistema de “promoción vertical”).

Estrategia de aprendizaje. Operaciones o actividades mentales que facilitan a una persona el desarrollo de diversos procesos que conducen a un resultado, al que denominamos aprendizaje.

Evaluación continua. Actividad valorativa que se realiza a lo largo de un proceso, de forma simultánea al desarrollo de los fenómenos evaluados. Permite apreciar la evolución del objeto evaluado a lo largo del tiempo y valorar el modo en que se va avanzando en el logro de los objetivos propuestos.

Evaluación final. Comprobación de los resultados logrados al final de un proceso y valoración de los mismos en función de los criterios adoptados.

Evaluación formativa. Evaluación orientada a facilitar la adopción de decisiones internas que posibiliten la mejora de los objetos o procesos evaluados.

Evaluación inicial (o evaluación diagnóstica). Descripción y valoración del punto de partida en el que se inicia un proceso, permitiendo enfocar y adaptar dicho proceso a la situación real.

Evaluación para la mejora. Actividad de evaluación entendida como proceso orientado, ante todo, a la mejora del objeto evaluado. Corresponde a una evaluación con sentido formativo.

Evaluación por pares. Sistema de evaluación entre iguales, en el que los juicios valorativos sobre un sujeto son emitidos por otro sujeto de similar estatus. Se adaptaría a la evaluación entre estudiantes o a la evaluación entre profesores.

Evaluación sumativa. Evaluación orientada a constatar resultados y logros alcanzados al término de un proceso, con el fin de emitir un juicio valorativo y permitir decisiones externas.

Evidencias. Actuaciones observables o trabajos presentados por los alumnos para ser evaluados.

Examen a libro abierto. Prueba escrita a la que son sometidos los alumnos con el fin de determinar su nivel de aprendizaje, permitiéndose durante la realización de la misma la consulta de libros, apuntes y cualquier otro tipo de materiales informativos.

Examen oral. Prueba para determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes, consistente en plantear cuestiones al alumno para que éste las responda oralmente ante un profesor o tribunal evaluador.

Experiencias prácticas de trabajo. Estancias que los alumnos realizan en contextos laborales, asumiendo funciones y tareas propias de su futuro rol profesional. Suelen desarrollarse bajo la supervisión tanto de tutores académicos como profesionales.

F

Formación Continua. Formación que se produce a lo largo de la vida profesional y conduce a la autodeterminación profesional y ética del profesor en su desempeño. Proceso que mejora los conocimientos referentes a la actuación, las estrategias y las actitudes de quienes trabajan en las instituciones educativas. La finalidad prioritaria de la formación continua es favorecer el aprendizaje de los estudiantes a través de la mejora de la actuación del profesorado.

Formación Integral. Proceso complejo, abierto e inacabado mediante el cual se contribuye no sólo a desarrollar competencias profesionales, sino también y, fundamentalmente, a forjar en los estudiantes nuevas actitudes y competencias intelectuales; nuevas formas de vivir en sociedad movilizadas por la resignificación de los valores de justicia, libertad solidaridad y reconocimiento de la diferencia, tanto como por el sentido de lo justo y del bien común; nuevas maneras de relacionarnos con nuestra memoria colectiva, con el mundo en que vivimos, con los otros y con nosotros mismos; lo que implica la sensibilización ante las dimensiones éticas y estéticas de nuestra existencia.

H

Habilidad. Capacidad relacionada con la posibilidad de realizar una acción o actividad concretas. Supone un saber hacer relacionado con una tarea, una meta o un objetivo.

Habilidad general (p.e. la inteligencia) o conjunto de destrezas (habilidades específicas de tipo verbal, de lectura, de segundas lenguas, matemática, etc.) que utiliza o puede utilizar una persona para aprender.

Habilidad lectora. En la actualidad es la base del aprendizaje permanente, donde se privilegia la lectura para la comprensión, y es necesaria para la búsqueda, el manejo, la reflexión y el uso de la información. Es el acceso a ámbitos especializados que garantizan el aprendizaje permanente y la inserción en las nuevas economías.

Habilidades para el manejo de la información. Desarrollo cognitivo que involucra habilidades específicas para procesar información y hacer específicos usos con la misma (estas habilidades incluyen la clasificación, identificación, búsqueda, análisis y producción de segmentos o campos de información).

Heteroevaluación. Dirigida y aplicada por el docente, contribuye al mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes mediante la creación de oportunidades de aprendizaje y la mejora de la práctica docente.

Hora presencial. Período de 45 a 60 minutos de clase entre un docente y un estudiante o un grupo de ellos.

I

Incidentes críticos. Hechos o acontecimientos que resultan especialmente relevantes de cara a comprender o valorar algún objeto en estudio. Podrían utilizarse para valorar el aprendizaje de los alumnos.

Indicador. Proviene del latín *indicare* (señalar, avisar, estimar, indicar), alude a hechos o datos concretos que prueban la existencia de cambios conducentes hacia los resultados e impactos buscados. Un indicador es un instrumento que permite a los actores de una investigación o proyecto observar y medir resultados. Los indicadores constituyen señales de cambio reconocidas por diferentes actores. Se establecen preguntando: ¿Cómo saber de modo claro y fehaciente que se está logrando el resultado propuesto o previsto?

Indicador de Cobertura. Criterio estadístico metodológico construido para medir la atención de los universos de alumnos, docentes y escuelas, con respecto a la demanda potencial.

Índice de Aprobación. Porcentaje del número de alumnos que obtuvieron los conocimientos necesarios en un grado escolar específico, establecidos en los programas de estudio.

Índice de Deserción. Porcentaje del número de alumnos que abandonaron las actividades escolares antes de concluir algún grado o nivel educativo.

Índice de Eficiencia Terminal. Porcentaje del número de alumnos que concluyen un nivel educativo de forma regular; es decir, dentro del tiempo ideal determinado y el porcentaje de alumnos que lo terminan extemporáneamente.

Índice de Repetición. Porcentaje del número de alumnos que repiten un grado o un curso en un ciclo escolar de entre el total.

Índice de Reprobación. Porcentaje del número de alumnos que no obtuvieron los conocimientos necesarios establecidos en los programas de estudio.

Inferencia(s). Deducción de una cosa a partir de otra; conclusión.

Información referencial. Información bibliográfica-documental o sobre el ejercicio de la profesión.

Instructor. Se dice del docente que actúa pretendiendo sólo “llenar la cabeza” del estudiante de contenidos teóricos.

Interés. Señala una tendencia observable en la conducta de una persona a preferir, buscar y emplearse en cierta clase de actividades. Así se habla de intereses preferentes del alumno hacia determinadas asignaturas o actividades dentro de una misma asignatura, hacia ciertas carreras o actividades profesionales.

Interdisciplinario. Entre varias disciplinas o con su colaboración, especialmente referido a actividades intelectuales: programa de estudios interdisciplinario (Adj.).

Internet. Conjunto de redes con cobertura internacional que se comunican entre sí mediante el protocolo TCP/IP (Protocolo de Control de Transmisión/ Protocolo Internet). Está formado por millones de computadoras conectadas en todo el mundo. Las computadoras-servidores que forman parte de Internet, pueden intercambiar mensajes con gran rapidez, hacer sesiones de computación remota, transportar archivos de cualquier tipo de un sitio a otro y realizar búsquedas de información a escala mundial. Un aspecto sobresaliente de esta red es la tendencia a compartir recursos, de manera que libros enteros, archivos de imágenes y paquetes de software para las más variadas aplicaciones viajan de un lado a otro sin más costo que el de la conexión telefónica o satelital. Esta conexión normalmente se hace vía módem desde una computadora personal al nodo más cercano de la red, que, a su vez, tiene acceso a la macro red mundial.

Interrogación oral en el aula. Intercambio de preguntas y respuestas que se da entre profesor y alumnos en el curso de las clases, y que puede ser utilizado como fuente de información acerca del progreso conseguido en el aprendizaje de una materia.

Item de completar frases. Tipo de preguntas características de una prueba objetiva, consistente en presentar una oración incompleta pidiendo al estudiante determinar la palabra que falta para que la oración tenga sentido y sea correcta.

Item de emparejamiento. Tipo de preguntas características de una prueba objetiva, consistente en ofrecer al estudiante dos series de términos para que encuentre la correspondencia entre elementos de la primera serie y elementos de la segunda.

Item de opciones múltiples. Tipo de preguntas muy características de una prueba objetiva, consistente en plantear una cuestión y ofrecer varias opciones de respuesta entre las cuales una de ellas es correcta. El estudiante debe identificar la respuesta correcta.

Item de verdadero-falso. Tipo de preguntas características de una prueba objetiva, consistente en plantear un enunciado para que el estudiante determine si lo que se dice en el mismo es verdadero o falso.

L

Lengua materna. Lenguaje o lengua que el hablante aprende y usa en su entorno inmediato (familia) para comunicarse.

Liderazgo educativo. (Acción de coordinar o dirigir a un grupo), que es determinante para el aseguramiento de propósitos que resultan fundamentales para la calidad educativa, la transformación de la organización y el funcionamiento interno de las escuelas, el desarrollo de una gestión institucional centrada en la escuela y el aseguramiento de los aprendizajes y, en general, el alineamiento de toda la estructura educativa hacia el logro educativo.

Lista de control. Instrumento consistente en una serie de elementos que van a ser observados, de tal forma que el observador consigna únicamente su presencia o ausencia en la situación u objeto observado.

Lúdico. Del juego o relativo a él: organizaremos actividades lúdicas para los niños (Adj.).

M

Marco lógico. Metodología para la elaboración de la matriz de indicadores, mediante la cual se describe el fin, propósito, componentes y actividades, así como los indicadores, las metas, medios de verificación y supuestos para cada uno de los objetivos de los programas educativos.

Mentoría. Acción tutorial desarrollada por compañeros. Método de enseñanza. Esquema general de trabajo que da consistencia a los procesos

(de información, mediación u orientación), que tienen lugar en diferentes escenarios docentes, proporcionando una justificación razonable para dichos procesos.

Microplaneación o microplanificación. Elaboración y planteamiento de objetivos y metas específicos en un marco y contexto de alcance limitado, que se aplica en diversas áreas de las ciencias sociales.

Modalidad. Forma específica en la entrega de un servicio educativo, en cuanto a sus procedimientos y apoyos didácticos.

Modelo Educativo. Ideal que rige las acciones, estrategias e intervenciones en las actividades de la educación.

Monitorización. Seguimiento periódico del trabajo del alumno para corregir errores y señalar formas adecuadas de realización.

Motivación. Conjunto de procesos que desarrolla un facilitador (docente u otra persona, un recurso) para activar, dirigir y mantener determinada conducta en otra persona (por ejemplo, un alumno) o en un grupo.

Multimedia. Tecnología que integra texto, imágenes gráficas, sonido, animación y video, coordinados a través de medios electrónicos, página Web o página HTML. Equivalente digital de los libros o revistas que utilizan material impreso.

N

Nivel Educativo. En la estructura organizativa del sistema educativo, etapa o ciclo. Conjunto de fases o etapas en que se encuentra estructurado el proceso de educación formal, en cada uno de los cuales se tiene la finalidad de proporcionar cierto desarrollo formativo al individuo.

O

Objetivo didáctico. Expresión de los objetivos educativos que orientan los procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel correspondiente a las programaciones de aula. Se expresan como formulaciones concretas de las capacidades presentes en los objetivos generales, de modo que permiten la selección de contenidos, actividades, recursos, etc. de las unidades didácticas, y constituyen el referente inmediato para la evaluación de los procesos y resultados de aprendizaje de los alumnos.

Objetivo educacional. Enunciado que expresa la orientación, los propósitos de alcance del currículo. Identifica las capacidades, habilidades o destrezas que los alumnos deben desarrollar a lo largo de un período de tiempo determinado. El desarrollo del Currículo en los centros y en las aulas obliga a una formulación de estos enunciados en términos gradualmente más concretos, por lo que identifican habilidades y destrezas.

Oferta docente-Oferta de Enseñanza. Es el conjunto de conocimientos y competencias académico profesionales que el profesor pretende que sus alumnos adquieran en cada una de las materias que imparte.

Orientación. Proceso educativo cuya finalidad es favorecer el desarrollo integral (académico, personal y profesional) del estudiante.

Orientación del aprendizaje. Cuando el proceso de orientación se fija como meta principal optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

Orientación para el desarrollo profesional. Cuando el proceso de orientación se fija como principal meta facilitar la toma de decisiones académicas y profesionales de los estudiantes así como su proceso de transición al mundo del trabajo.

Orientación para el desarrollo personal. Cuando el proceso de orientación se fija como meta potenciar la formación del estudiante en las esferas cultural, social, familiar, relacional, ética.

P

Participación Comunitaria. Acción propia de los actores que pertenecen a una comunidad para lograr fines que benefician a su colectivo.

Participación Social. Acción que tiene por objeto impulsar la participación activa de las comunidades para el mejoramiento de la gestión escolar y de la calidad educativa. Esto, mediante la implementación de estrategias de comunicación social que promuevan el conocimiento de los apoyos y permitan recabar opiniones sobre la pertinencia y oportunidad de los mismos.

Pensamiento reflexivo. Se pone en práctica la observación, la formulación de preguntas, la resolución de problemas y la elaboración de explicaciones, inferencias y argumentos sustentados en las experiencias directas.

Pensamiento crítico. La persona analiza o evalúa la estructura y consistencia de los razonamientos, particularmente las opiniones o

afirmaciones que se aceptan como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana (o en otros campos de conocimiento).

Pensamiento Estratégico (de alumnos). Es un modelo que conjuga reflexiones y planteamientos, teóricos y metodológicos, en torno a los procesos de desarrollo de los saberes estratégicos (“saber cómo y por qué”) y saberes autónomos (“saber por cuenta propia”) de los seres humanos; dicho modelo pretende ir más allá de los objetivos conductuales de B. Bloom, cuya característica esencial es la ejecución de actividades didácticas a través de asociaciones sistemáticas entre el “ambiente” (estímulos) y la “conducta” (respuestas); así mismo, pretende ir más allá del enfoque por “objetivos o propósitos de aprendizaje”, que tiene una fuerte carga directiva, generalmente centrada en la labor del docente y que ubica en un lugar periférico a las actividades de aprendizaje del alumno.

Personal Docente. Conjunto de personas oficialmente habilitadas, en régimen de jornada completa o parcial, para orientar y encauzar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, con un estándar de calificación profesional determinado por la autoridad educativa.

Portafolios. Procedimiento utilizado en la evaluación, consistente en disponer una carpeta en la que un individuo va reuniendo evidencias sobre la actividad que desarrolla, las cuales constituyen la base para realizar una valoración de dicho individuo.

Portafolio docente. Carpeta en la que el profesor reúne evidencias sobre su ejercicio profesional, tratando de demostrar su competencia docente de cara a una evaluación de la misma.

Plan de clases. Estrategias didácticas que incorporan los objetos de aprendizaje (ODA), los libros de texto y demás recursos existentes dentro y fuera del aula.

Planeación. Proceso con el que se busca cumplir exitosamente la misión institucional a través de la búsqueda de información pertinente, veraz y oportuna, que permita identificar asuntos relevantes del futuro y establecer acciones que permitan alcanzar una visión determinada, aminorando las debilidades y nutriendo las fortalezas de la institución, previniendo los riesgos y tomando partido de las oportunidades que existen en el medio. (En algunos países de Sudamérica el término “planeación” se usa para hacer referencia a la acción de suspender en el aire a un avión o aeroplano. Para

referirse a asuntos de diseño de políticas públicas o equivalente, en esas naciones utilizan el término “planificación”).

Planificación didáctica. La planificación es un elemento sustantivo de la práctica docente para potenciar el aprendizaje de los estudiantes hacia el desarrollo de competencias. Implica organizar actividades de aprendizaje a partir de diferentes formas de trabajo, como situaciones y secuencias didácticas y proyectos, entre otras. Las actividades deben representar desafíos intelectuales para los estudiantes con el fin de que formulen alternativas de solución.

Prácticas clínicas. Procedimiento usado para facilitar y evaluar el trabajo directo de los alumnos con pacientes, que puede realizarse tanto en centros académicos como sanitarios.

Prácticas de laboratorio. Proceso que exige al alumno el desarrollo de algún procedimiento, la obtención de determinados resultados y la valoración de los mismos, realizado en un contexto artificial, con alto grado de control sobre la situación.

Proceso de enseñanza. Conjunto de acciones que, siguiendo determinados principios y métodos, están desarrolladas por un facilitador (docente, otra persona o un recurso) para conseguir un resultado en un tercero (discente, grupo-clase), explicitado en forma de objetivos o metas de aprendizaje.

Producción de artefactos. Realización de actividades de tipo práctico que conducen a un producto tangible, como por ejemplo maquetas, planos, modelos, producciones artísticas, manualidades, programas informáticos, etc.

Proyectos. Trabajos o experiencias de aprendizaje que los alumnos realizan de forma independiente o fuera de la institución educativa, presentando tras su finalización un informe sobre los mismos.

Profesores noveles. Profesores recién incorporados a la docencia universitaria.

Prueba objetiva. Modalidad de prueba escrita usada para la evaluación del aprendizaje, cuyo rasgo distintivo es la posibilidad de determinar inequívocamente si las respuestas de los sujetos que responden son correctas o incorrectas.

R

Recursos didácticos. Medios, materiales, equipos o incluso infraestructuras destinadas a facilitar el proceso de enseñanza y el aprendizaje.

Retroalimentación. Obtención de información sobre la marcha de un proceso o los resultados del mismo, de tal manera que esa información pueda ser utilizada para tomar decisiones sobre el proceso en marcha o sobre procesos futuros.

Recursos contextuales. Centros de documentación, de recursos, de información, de prácticas, etc. existentes en el entorno.

S

Simulación. Configuración de situaciones similares a las que se producen en un contexto real, con la finalidad de utilizarlas como experiencia de aprendizaje o como procedimiento para la evaluación.

T

TIC. Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Tutor. Docente que se responsabiliza de realizar la acción tutorial con un grupo de estudiantes.

Trabajo colaborativo. Alude a estudiantes y maestros que interactúan de manera solidaria a favor del aprendizaje; el trabajo colaborativo orienta las acciones para el descubrimiento, la búsqueda de soluciones, coincidencias y diferencias, con el propósito de construir aprendizajes en forma colectiva en un marco de cooperación.

Transversalidad. Planeación didáctica en la cual se recuperan todos los contenidos, materiales y formas de trabajo de todas las asignaturas o campos de conocimientos identificados en un currículo escolar.

Tutorías. Conjunto de alternativas de atención individualizada que parte de un diagnóstico, continúa en un programa de intervención y culmina con una evaluación. Los destinatarios son estudiantes o docentes. En el caso de los estudiantes se dirige a quienes presentan rezago educativo o, por el contrario, poseen aptitudes sobresalientes; si es para los maestros, se implementa para solventar situaciones de dominio específico de los programas de estudio. En ambos casos se requiere del diseño de trayectos individualizados de intervención y seguimiento.

GLOSARIO DE TÉRMINOS EDUCATIVOS PARA EL DOCENTE DIGITAL

A

App: Una app es una aplicación o programa informático diseñado para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajos. Existen aplicaciones de todo tipo y su uso se ha popularizado gracias a las tablets y los teléfonos móviles inteligentes.

Autoaprendizaje: Técnica de enseñanza que se basa en utilizar la curiosidad y las ganas de aprender del alumno. El papel del educador dentro del autoaprendizaje es facilitar y fomentar esta curiosidad, poniendo todos los medios posibles a disposición del estudiante.

B

Blended Learning: Técnica educativa que combina las clases tradicionales con el aprendizaje online o móvil.

Blog Educativo: Un sitio web en el que uno o varios autores publican contenido libremente. Los blogs abren numerosas posibilidades a la educación online, ya que extienden la clase al mundo online. Éstos pueden ser creados por alumnos, profesores o por ambos conjuntamente.

C

Cloud: También conocido como “La Nube”. Se refiere al alojamiento de información en Internet. El contrario sería el alojamiento de datos en un equipo físico como un ordenador portátil o de sobremesa.

Crowdsourcing: Colaboración abierta distribuida. Consiste en externalizar tareas a un grupo de personas o una comunidad, a través de una convocatoria abierta (normalmente online).

Cyberbullying: Cualquier forma de acoso, ya sea psicológico, verbal o físico llevado a cabo a través de medios digitales.

D

Digital Citizenship: Aplicación de los derechos humanos y derechos de ciudadanía a la sociedad de la información y al mundo online. También conocido como ciudadanía digital y una de las asignaturas de futuro.

E

Ebook: Libro digital.

ExamTime: Plataforma de aprendizaje online gratuita que incluye todo lo necesario para aplicar las nuevas tecnologías a la educación. Con ExamTime es posible crear, compartir y descubrir recursos educativos como mapas mentales, fichas de estudio, test y apuntes online.

F

FAQ: Siglas de Frequently Asked Questions o preguntas frecuentes en español. La mayoría de los sitios web suelen tener una sección que reúne las preguntas más frecuentes de sus usuarios.

Flashcards: Fichas de estudio utilizadas para memorizar datos, información, vocabulario, etc... Hoy en día éstas son digitales, permitiendo al estudiante acceder a ellas desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.

Flipped Classroom: Técnica de enseñanza de vanguardia basada en que los alumnos estudien y preparen las lecciones con anterioridad a la clase gracias al material facilitado por el docente. En la mayoría de los casos, los docentes usan las nuevas tecnologías para ponerlas en práctica.

G

Gamificación: El proceso de transformar actividades monótonas o aburridas en juegos o actividades entretenidas para aprender jugando.

Geek: Término usado para referirse a una persona apasionada por las nuevas tecnologías y la informática.

H

Hangout: Videoconferencias múltiples llevadas a cabo en la red social Google Plus.

Hashtag: Cualquier término o palabra precedido por el signo almohadilla (#). Los hashtags son muy habituales en las redes sociales (originalmente en Twitter) para debatir o compartir comentarios sobre temas determinados.

I

Interfaz: El medio mediante el cual el usuario puede comunicarse con una computadora o una plataforma/app concreta. Comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. También conocida como UI o Interfaz de Usuario.

IP: Una etiqueta numérica que identifica a cada dispositivo de manera única en Internet (o cualquier otra red basada en un protocolo IP). Las direcciones IP pueden ser estáticas o dinámicas.

J

Java: Lenguaje de programación publicado en 1995 y en el que se basan muchos otros lenguajes como C#, J#, JavaScript, PHP y Python.

K

Know-How: La traducción directa desde el inglés sería “Saber Cómo”. Estas palabras son usadas en los títulos de muchos tutoriales online.

L

Learning: Su traducción textual es “aprendizaje”. Es una palabra muy común en entornos de aprendizaje en línea. La variante “e-learning” no es más que aprendizaje en línea.

LMS: Learning Management System. Un LMS es un programa informático usado para administrar, documentar y seguir el progreso de las actividades de una clase. Con su uso, los profesores y el personal de un centro educativo pueden aumentar su efectividad.

M

Mochila Digital: La mochila digital pretende ser un repositorio que reúna todos los libros digitales que necesita el alumnado para su educación.

Actualmente es un proyecto de futuro en el que se encuentran involucradas las editoriales gobiernos de muchos países.

MOOC: Siglas de Massive Open Online Course (traducido al castellano como Cursos en Línea Masivos y Abiertos). Es una modalidad de educación abierta y gratuita a través de plataformas educativas en Internet. Es una tendencia en expansión que apuesta por la educación gratuita de calidad.

N

Nativo Digital: Todas aquellas personas nacidas durante o con posterioridad a las décadas de los años 1980 y 1990, cuando ya existía una tecnología digital bastante desarrollada y al alcance de muchos, y a las que se les presupone mayor predisposición para entender y adaptarse a las nuevas tecnologías. El término opuesto sería inmigrante digital.

Netiqueta (O netiquette): Conjunto de normas éticas que deben utilizarse en Internet. La Netiqueta no es más que una adaptación de las reglas de etiqueta del mundo real a las tecnologías y el ambiente virtual.

O

OSS: Siglas de Open Source Software (Software de Código Abierto en español). Se trata de aplicaciones informáticas con derechos de autor públicos. Por tanto, cualquier persona puede usarlos y editarlos libremente.

P

PLE: Entorno de Aprendizaje Personalizado. Se trata de un espacio en el que el estudiante cuenta con todo lo relativo a sus estudios y puede disfrutar de una experiencia de aprendizaje más adaptada a sus preferencias y aptitudes. GoConqr es un gran ejemplo.

Podcast: Archivos multimedia distribuidos online mediante un sistema de redifusión (RSS) que permita suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche cuando quiera.

Post: Artículo o actualización publicada en un blog o en una red social.

Q

QR Code: Un código QR es una imagen en forma de matriz de puntos o un código de barras que almacena información. Para leerlos se necesita un lector de códigos QR.

R

Red Social: Plataforma que conecta y comunica a personas. Las redes sociales tienen su base en la teoría de seis grados de separación, propuesta inicialmente en 1929, que explica que todas las personas del planeta estamos conectadas a través de un máximo de seis personas como intermediarios en la cadena.

RSS: Siglas de Really Simple Syndication. Se utiliza para difundir información actualizada frecuentemente a usuarios que se han suscrito a la fuente de contenidos, normalmente un blog o podcast.

S

Social Learning: Sinónimo de Aprendizaje Social. Se basa en la idea de que estudiar de una manera colaborativa beneficia el aprendizaje de cada individuo. En él se incentiva el uso de plataformas sociales para alcanzar el objetivo común.

Spam: Se llama spam, correo basura o mensaje basura a los mensajes no solicitados y no deseados (generalmente de tipo publicitario) que recibimos en nuestro email o nuestro blog.

Streaming: Distribución de contenidos multimedia online en tiempo real. El streaming abre multitud de posibilidades para la educación online ya que permite retrasmitir una clase sin restricciones geográficas ni de cantidad de alumnos.

T

Tablet: Computadora portátil. Generalmente son planas, táctiles y disponen de conexión a Internet. Una de las más conocidas es el iPad de Apple.

TED: Organización sin ánimo de lucro que proporciona una plataforma para que expertos en distintas áreas, incluida la educativa, den conferencias

explicando sus ideas. Estos videos son compartidos en Internet con toda la comunidad virtual.

TICs: Siglas de Tecnologías de la Información y Comunicación. Se refiere a un amplio abanico de tecnologías que permiten la transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas para crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar esa información. Las Tics son también un paso muy importante en la mejora y modernización de la educación.

U

USB: Siglas de Universal Serial Bus. El USB fue diseñado para estandarizar la conexión de periféricos a computadoras y otros dispositivos y hace referencia precisamente a este punto o puerto de conexión.

V

Virus: Aplicación maliciosa que tiene por objetivo alterar el funcionamiento normal de una computadora, sin permiso del usuario.

W

Webinar: Conferencia web entre dos o más personas que permite a los asistentes interactuar y compartir documentos y aplicaciones. Los webinars se han popularizando enormemente en los últimos años y son ideales para realizar tutoriales o clases a distancia.

Wiki: Sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples usuarios. El wiki más conocido es Wikipedia.

Y

YouTube: Sitio web en el que los usuarios pueden subir y compartir videos. Es el segundo buscador más grande del mundo después de Google.

Referencias bibliográficas

Alfonso, M. (2012). Retos del docente universitario del siglo XXI. Trabajo de investigación presentado en el marco del XII Coloquio Internacional de Gestión Universitaria - Gestión de la Internalización, la Vinculación y la Cultura. Veracruz - México. Disponible en http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/articulos-312338_APOYO5.pdf

Barberá, E. (1999). Evaluación de la enseñanza, evaluación del aprendizaje. Edebé, Barcelona.

Brovetto, J. (1999). La educación superior en Iberoamérica: Crisis, debates, realidades y transformaciones en la última década del XXI. Localizado en la Revista iberoamericana Electrónica de Educación, ISSN 1022-6508, N° 21

Delors, J. (1996). La Educación Encierra un Tesoro. Madrid: UNESCO-Santillana.

Díaz, A. (2005). Perfiles educativos: el Profesor de Educación Superior Frente a los Nuevos Debates Educativos. Disponible en <http://scielo.uam.mx/scielo>. México.

El Nacional. (2008). El País se ha convertido en un exportador de cerebros. Página 3.

Ernst, Y. (1998). Gestión por Competencias. Innovación en la Gestión Empresarial. Fascículo N° 6. España: Editorial cuadernos cinco días.

Gibbs, G. (2001). La formación de Profesores Universitarios: un Panorama de las Prácticas Internacionales. Resultados y Tendencias. Publicado en el Boletín de la Red Estatal de Docencia Universitaria, Vol. 1 Pagina 7-14.

Gonczi, A.; Athanasou, J. (1996). Instrumentación de la Educación Basada en Competencias: Perspectiva de la Teoría y la Práctica en Australia. Limusa.

Hernández, C. (2009). La Evaluación cualitativa y cuantitativa. Colombia.

Hernández, R. (1999). Metodología de la Investigación. México: Editorial McGraw Hill.

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (1998) Metodología de la Investigación. Segunda edición. México: Editorial McGraw Hill.

Hurtado, Iván & Toro. (2001). Métodos de Investigación. Venezuela: Editorial Episteme.

Levy- Leboyer, C. (1997). Gestión de las Competencias. España: Ediciones gestión 2000.

Lizárraga, A. (1998). Formación Humana y Construcción Social. Una visión de la Epistemología crítica. Revista de Tecnología Educativa. Vol. XII. N° 2.

Losada, A.; Moreno, H. (2002). *Competencias Básicas Aplicadas al Aula* Bogotá: SEN.

Martínez, A. (2001). Aprendizaje basado en problemas: Alternativas Pedagógicas en la Licenciatura de la Facultad de Ciencias de Medicina de la UNAM. Publicado en la *Revista de la Educación Superior*, Vol. XXX (1), núm. 117, México: ANUIES.

Morin, E. (2000). *Los Siete Saberes Necesarios para la Educación del Futuro*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional

Namakforoosh, N. (2003). *Metodología de la Investigación*. Segunda edición. México: Editorial Limusa, S.A.

OCDE: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2000). *La Administración del Conocimiento en la Sociedad del Aprendizaje*. Centro para la investigación y la Innovación Educativa. México: Ediciones Mayol.

Osses Bustingorry, Sonia, & Jaramillo Mora, Sandra. (2008). METACOGNICION: UN CAMINO PARA APRENDER A APRENDER. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 34(1), 187-197. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052008000100011>

Pérez, Y. (1995). *Manual práctico de apoyo al docente*. Monterrey: Centro para la Excelencia Académica.

Quesada, R. (2001). *Como planear la Enseñanza Estratégica*. México: Limusa.

Rozo, J. (2004). *Sistémica y pensamiento complejo. II Sujeto, educación e Inter-trasmulti-disciplinariedad*. Medellín: Biogénesis.

Tapia, F. (2011). *Técnicas de instrumentos de evaluación*: México: Universidad de Sonora.

Tobón, S. (2004). *Formación Basada en Competencias*. 1era edición. Bogotá: Ediciones Ecoe.

Tobón, S. (2005). *Formación Basada en Competencias*. 2da edición. Bogotá: Ediciones Ecoe.

Tobón, S.; Agudelo, H. (2000). *Pensamiento Complejo y Formación Humana en Colombia*. En memorias del primer congreso internacional de pensamiento Complejo y la construcción. Tomo 1. Bogotá: ICFES.

Tobón, S.; Fernández, L. (2001). *El Pensamiento Complejo y la Construcción de Términos Científicos: un enfoque desde la cartografía Vincular Conceptual (CVC)*. Medellín: Seminario Nacional de Terminología.

Torrado, M. (1999). *El desarrollo de las competencias: Una propuesta para la educación colombiana*. Bogotá: Mimeo.

PÁGINAS WEB

<http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/estrate.pdf>

<http://www.psicothema.com/pdf/380.pdf>

<http://saberes.wordpress.com/perfil-del-docente-latinoamericano%C2%BFmito-o-realidad/>

<http://www.monografias.com/trabajos13/tecnes/tecnes.shtml>

Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>

La profesionalización del docente universitario a través de la investigación didáctica desde un enfoque interdisciplinar con la psicología; <http://www.rieoei.org/deloslectores/888Ortiz.PDF>

http://uide.edu.ec/SITE/norma_juridica.pdf

<http://es.slideshare.net/angyespejel/diferencias-de-evaluacin-cualitativa-y-cuantitativa>

<http://bachverdiu.com/INSTRUMENTOS%20DE%20EVALUACI%C3%93N%20ACAD%C3%89MICA/Ejemplos+de+Rubricas+y+listas+de+cotejo.pdf>

<http://hadoc.azc.uam.mx/evaluacion/solucion.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos62/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa2.shtml>

http://www.um.es/c/document_library/get_file?uuid=7613b273-d972-445a-872f-9b0d63aaf122&groupId=1277604

<http://www2.usebeq.edu.mx/siise/procap/ktm12/files/uploads/NuevoglosarioterminosDocentesdic2012.pdf> (Documento elaborado por el Departamento de Capacitación, USEBEQ).

<https://www.examttime.com/es/blog/glosario-de-terminos-educativos/>

Semblanza de las autoras

Cárdenas, Alisva, nacida en Alamor, Loja, Ecuador. Se graduó en la carrera de Economía en la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), posee el grado de Economista. Sus estudios de posgrado los ha cursado en la Escuela Politécnica del Ejército en donde se graduó del Diplomado Superior en Gestión del Aprendizaje Universitario así como en el Programa de Suficiencia del Idioma Inglés, adicionalmente obtuvo un Diplomado Internacional en Competencias Docentes en el Instituto Tecnológico de Monterrey y la Universidad de Cambridge. Realizó una estancia de estudios del idioma francés en la Université de Bourgogne (Dijón - Francia). Se graduó de Magíster en Gestión Empresarial en la Universidad Técnica Particular de Loja. Actualmente se encuentra cursando sus estudios de Doctorado en Ciencias Contables en la Universidad de Los Andes en Mérida - Venezuela. Es Profesora Titular de la Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE en la Extensión de Latacunga. Se desempeña como Profesora en las áreas de Economía, Finanzas y Administración. Ha desempeñado cargos directivos en la Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE. Conferencista internacional, revisora nacional de artículos de investigación científica, ha escrito artículos de investigación dentro del área de Economía, Finanzas y Hotelería, es fundadora y editora jefe de la revista de investigación SIGMA del Departamento de Ciencias Económicas, Administrativas y del Comercio. Se encuentra próxima a publicar otros libros en el área de administración, economía y finanzas.

Meythaler, Amparo, nacida en Latacunga, Cotopaxi, Ecuador. Se graduó en la carrera de Electrónica e Instrumentación en la Escuela Politécnica del Ejército Sede Latacunga, posee el grado de Ingeniera. Sus estudios de posgrado los ha cursado en la Escuela Politécnica del Ejército en donde se graduó de Máster en Docencia Universitaria, adicionalmente ha participado en cursos, talleres y seminarios tanto en el área de la Ingeniería como de la Docencia es así que representó a la ESPE como ponente en el XI Encuentro Nacional de Planeamiento Universitario. Obtuvo su segundo título de posgrado en la Maestría en Ingeniería del Software en la Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE. Actualmente, es profesora de la Universidad de

las Fuerzas Armadas - ESPE en la Extensión de Latacunga. Se desempeña como Profesora en las áreas de sistemas eléctricos y sistemas digitales. Fue profesora del Diplomado Superior en Gestión del Aprendizaje Universitario en el Módulo Evaluación. Ha escrito artículos de investigación dentro del área de Sistemas Digitales y se encuentra próxima a publicar un libro en esa misma área del conocimiento.

Benavides, Iralda, nacida en Latacunga, Cotopaxi, Ecuador. Se graduó de Licenciada en Contabilidad y Auditoría en la Universidad Técnica de Ambato, es Ingeniera Comercial graduada en la Escuela Politécnica del Ejército y Especialista en Liderazgo y Gerencia de la Universidad Estatal de Bolívar; así también ha cursado un Diploma Superior en Diseño de Proyectos en la Universidad Estatal de Bolívar adicionalmente obtuvo un Diplomado Internacional en Competencias Docentes en el Instituto Tecnológico de Monterrey y la Universidad de Cambridge. Sus estudios de maestría los cursó en Auditoría Integral en la Universidad Técnica Particular de Loja. Actualmente se encuentra cursando sus estudios de Doctorado en Ciencias Contables en la Universidad de Los Andes en Mérida - Venezuela. Es Profesora Titular de la Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE en la Extensión de Latacunga. Se desempeña como Profesora en las áreas de Contabilidad y Auditoría. Ha desempeñado cargos directivos en la Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE. Conferencista internacional, revisora nacional de artículos de investigación científica, investiga en temas referentes a inconsistencias, deficiencias y debilidades financieras de control y de gestión en Instituciones del Sector Público. Se encuentra próxima a publicar otros libros en el área de educación y contabilidad.

Publicaciones Científicas

ISBN: 978-9942-765-29-1



9 789942 765291



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA