Los recursos educativos interactivos, el caso de Educaplay

Interactive educational resources, the case of Educaplay

Yuritzin Vásquez Piña[1]

Resumen

El fenómeno educativo debe ser integral, muchas veces complejo y siempre desafiante; por ello las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido dentro del ámbito educativo en herramientas útiles; los ambientes virtuales de aprendizaje enriquecen su uso y permiten al profesor nuevas formas de enseñar, logrando que el estudiante ponga en práctica el uso de la tecnología y logre estimular el proceso de aprendizaje. EducaPlay es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia variadas, para que el docente active su imaginación de acuerdo con los contenidos que desee trabajar con los estudiantes, y con ello, los jóvenes avanzan desde cualquier lugar o realizan el repaso respectivo a distancia sin la presencia del maestro.

PALABRAS CLAVE

TIC, ambiente de aprendizaje, estrategias.

Abstract

The educational phenomenon must be comprehensive, often complex and always challenging; for this reason, Information and Communication Technologies (ICT) have become useful tools within the educational field; virtual learning environments enhance their application and providing teachers with new ways of teaching, allowing the student to put into practice the use of technology and stimulating the learning process. EducaPlay is a platform that allows the creation of varied multimedia educational activities, so that teachers reactivate their imagination according to the contents they want to work with the students, and This, in turn, allows young people make progress from any location or review materials remotely without the teacher's presence.

KEY WORDS

ICT, learning environment, strategies.

[1]Profesor de asignatura del Plantel "Dr. Pablo González Casanova" de la Escuela Preparatoria de la UAEM

Introducción

El fenómeno educativo debe ser integral muchas veces complejo y siempre desafiante, es por ello que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido dentro del ámbito educativo en herramientas útiles que impacten la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando con ello romper los esquemas tradicionalistas de enseñanza en el aula y generar un impacto positivo en los estudiantes, al orientarlos a la construcción de aprendizajes significativos.

Las TIC son un aliado que permite favorecer el desarrollo de las competencias que se establecen en el Nivel Medio Superior al igual que la demanda de alfabetización digital como una herramienta tecnológica que se integra dentro de las mismas competencias en el Plantel "Dr. Pablo González Casanova" de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Ambientes virtuales de aprendizaje enriquecidos por TIC

Un ambiente de aprendizaje enriquecido con la TIC permite al profesor nuevas formas de enseñar, logrando que el estudiante ponga en práctica el uso de la tecnología y logre estimular el proceso de aprendizaje. Además de realizar diferentes actividades educativas y lograr estimular el aprendizaje a través de la interacción con otro tipo de dinámicas.

Estos ambientes pretenden incorporar:

- Un espacio para la creación, gestión y entrega de secuencias de actividades de aprendizaje, con propuestas realizadas por el docente que a los estudiantes le permita seleccionar y desarrollar temas exactos.
- Una serie de dispositivos que coadyuvan a los estudiantes a identificar las características y variables relativas a la exigencia de la tarea propuesta, de tal manera que les permite ajustar la forma de abordar la tarea, tanto individual como grupal y en colaboración.
- Una serie de funciones automáticas que proporcionen información tanto al profesor como a los estudiantes sobre las actividades que se desarrollan, al identificar quién hace qué, cómo, cuándo, con quién y con qué resultados, contando con la información relevante de tiempos, ingresos de estudiantes, cantidad de reactivos o actividades desarrolladas para posteriormente poner en marcha procesos de autorregulación y ofrecer apoyo al aprendizaje ya sea individual o grupal.

El uso de la TIC representa una estructura dinámica que permita pasar con rapidez y facilidad del trabajo individual al trabajo grupal, conservando la identidad, respetando las características de ambos espacios de trabajo, y permitiendo al docente entregar en forma rápida y eficaz respuestas tanto de carácter individual como colectiva.

Los ambientes de aprendizaje deben cumplir con diversas características que nos permitan identificar y colocar al estudiante en espacios correctos para cumplir el objetivo de la estrategia de enseñanza-aprendizaje determinada acerca de una temática. Dillenbourg (2000) propone la siguiente información.

1. Los ambientes de aprendizaje apoyados con la tecnología son espacios en los que se proporciona la información ya diseñada. Por lo tanto, cualquier página web es un cúmulo de información que se encuentra integrada por una estructura y organización de la información, así como una arquitectura diseñada.
2. Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es un espacio social. Las interacciones entre participantes ocurren en el ambiente mediados por las herramientas proporcionadas, estas interacciones educativas "transforman los espacios propuestos en plazas" donde se proponen y comentan ideas. La interacción puede ser síncrona (Chat, MUDs y mensajería instantánea) y asíncrona (correo electrónico y foros en web). Las ocurrencias de las interacciones pueden suceder uno a uno, uno a muchos y muchos a muchos.
3. El espacio virtual es considerado una representación. Debido a que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje varían de acuerdo con el tipo de información plasmada que desde el uso exclusivo de texto hasta propuestas en 3D, todos ellos trabajan con representaciones que son interpretadas por los estudiantes, quienes normalmente se comportan como la actividad les sugiere. Algunos ambientes representan un campus o una escuela y entonces los espacios sugeridos son salones, auditorios, cafetería, los cubículos de los docentes, la biblioteca entre otros elementos similares.
4. Los estudiantes no sólo son activos, también son actores. Durante los cursos programados los estudiantes se enfrentarán a actividades como: lecturas, cuestionarios abiertos, opción múltiple e interactivos, también durante el proceso de interacción con las actividades de aprendizaje producirán objetos como opiniones en los foros, ensayos que comparten con la comunidad, diapositivas, programas de cómputo, imágenes entre otros objetos que enriquecen el ambiente virtual de aprendizaje.
5. El uso de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje no está restringido a la educación a distancia. Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje también son usados como estrategias de apoyo a temas particulares, en actividades extra clase y de modo mixto durante clases presenciales que se efectúan en laboratorios de cómputo.
6. Un Ambiente Virtual de Aprendizaje integra múltiples herramientas. Estas deben de cumplir con una serie de funciones como proporcionar información,

permiten la comunicación y colaboración, así como la administración de las actividades de aprendizaje y la administración escolar.

7. La integración no sólo sucede con las herramientas disponibles, sino también pedagógicamente integrando una secuencia de actividades que les permitan apropiarse de los contenidos de forma eficiente. La integración entre tecnología y la propuesta psicopedagógica sugieren el ambiente.
8. El Ambiente Virtual se sobrepone con el Ambiente físico. Algunos Ambientes virtuales de Aprendizaje tienen la cualidad de hacer uso de elementos asociados al Ambiente físico como los de libros, manipulación de instrumentos, actividades de aprendizaje que requieren entrevistas o trabajo cara a cara o el uso de la ayuda por medios de comunicación tradicionales (fax o teléfono).

Recursos educativos interactivos con el uso de EducaPlay

El espacio virtual que presenta el escrito corresponde a EducaPlay que es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia por medio de aplicaciones de diversos tipos, como es el caso de: crucigramas, preguntas con varias opciones, pulsar sobre el lugar correcto, emparejar, rellenar huecos, entre otros. Dentro de EducaPlay podemos encontrar actividades ya elaboradas o compartidas por otras personas, así como la posibilidad de crear las propias actividades. Con el propósito que el estudiante aprenda jugando con actividades de reforzamiento.

Dentro de las ventajas que ofrece el formato EducaPlay, la facilidad para descargar la actividad en formato flash para posteriormente poder hacer uso de ella sin conexión a internet. Además de admitir que las actividades puedan ser enviadas o enlazadas en algún blog o página web.

1. Dentro de las diversas actividades o estrategias de aprendizaje que muestra EducaPlay, se localizan las adivinanzas, orden de palabras, crucigramas, entre otros que a continuación se describen de forma general su aplicación. (https://es.EducaPlay.com/)

Aplicación EducaPlay	
	Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Cada vez que pides una pista la puntuación que obtendrás disminuye, por lo que debes intentar adivinar la palabra con el mínimo número de pistas. Pero cuidado, porque cada adivinanza tiene un número máximo de intentos que no debes superar. Las pistas que se ofrecen pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según vamos pidiendo pistas va completándose y mostrándose con más claridad. Como ves, las adivinanzas de EducaPlay son pequeños juegos en los que el participante repasa conceptos mediante definiciones, sonidos e imágenes. Puedes ver a la derecha algunos ejemplos de adivinanzas usados en diferentes contextos.
	Esta actividad consiste en escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes. También permiten anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario pueda asumir el rol de dicho personaje. Disponen de dos modos de reproducción: reproducción continua, y reproducción frase a frase donde el usuario dosifica la reproducción del diálogo y las pausas entre frases. Al crear un diálogo podrás configurar tanto los personajes, como el diálogo entre estos, así como grabar el audio correspondiente a cada parte del diálogo.
	Esta actividad consiste en ordenar las palabras que se nos presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo. Existen varias formas de ordenar las palabras: Escribiendo con el teclado la frase completa. Aunque resulta más incómodo es interesante cuando se trata de practicar con la ortografía de las palabras, sobre todo en el aprendizaje de idiomas. Pulsando sobre las palabras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad. Pulsando y arrastrando cada palabra a su lugar de destino. Es un método visual, pero resulta más lento que el anterior. El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior. También se puede facilitar una pista mediante sonido.
	Esta actividad consiste en relacionar parejas de elementos. Ejemplos típicos de esta aplicación pueden ser encontrar antónimos, sinónimos o parejas de cuadro y su pintor correspondiente. Para relacionar los elementos, se debe pulsar de manera consecutiva sobre dos elementos. Los elementos de ambas columnas pueden ser de tipo texto, imágenes o incluso audios. Existen variaciones de esta actividad, pudiendo configurar los elementos como: Elementos visibles: Los elementos están a la vista desde el principio. Elementos no visibles: Los elementos están ocultos, y debemos pulsar sobre ellos para que se giren y podamos ir descubriéndolos. El tamaño de los elementos puede ser configurado para poder adaptarlo a nuestras necesidades. Los elementos pueden ser pequeños, medianos o grandes. También se puede configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad y el tiempo máximo para realizarla.
	Los crucigramas de EducaPlay son autodefinidos multimedia que debes completar haciendo corresponder una letra en cada casilla. Para completar una palabra debes pulsar con el ratón sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra. La definición de cada palabra puede venir dada por una de estas 3 formas: Mediante una definición escrita, como es habitual. Mediante un sonido. Mediante una imagen. Existen palabras en horizontal y en vertical, que deben escribirse de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Si te atascas puedes pedir ayuda mediante una pista de letra y si estás muy atascado una pista de palabra, pero cada vez que solicites ayuda se te restará puntuación del resultado de manera proporcional. Cuando hayas completado el crucigrama pulsa sobre CORREGIR y comprobarás tu puntuación o tus fallos en caso de tenerlos.

	La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente habremos eliminado. Existen 2 métodos de completar los huecos: Pulsando sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada. Si te equivocas debes pulsar sobre la palabra incorrecta en la frase. Escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado. La actividad de completar en ocasiones será muy sencilla, ya que solamente debemos completar algún hueco. En otras ocasiones puede resultar mucho más compleja y entretenida al tener que ordenar completamente una frase en la que nos dan las palabras sueltas debiendo formarla de manera completa. Esta actividad es muy utilizada para cursos de idiomas y para clases infantiles. También es interesante para afianzar ideas y definiciones en contextos más serios, donde debemos formar completamente la frase.
	Esta actividad es un dictado, y, por tanto, consiste en escribir exactamente el texto que nos dictan. Es importante detallar, a la hora de dictar, los signos de puntuación tales como comas, puntos, signos de interrogación, etc. para que la corrección sea exacta y no haya problemas. Cuando definimos el dictado introducimos el título y los parámetros que configuran la corrección: Sensible a mayúsculas. Sensible a acentos. Sensible a saltos de línea. Número de intentos. Este es el número de veces que podemos pedir la corrección del dictado. Si superamos este límite la actividad se bloquea y se considera no superada. Número de fallos permitidos. Este es el número máximo de faltas que se permiten en el dictado. Por encima de este valor debemos revisar el texto y pulsar de nuevo en corregir. Tiempo entre audios. Este es el tiempo en segundos de pausa entre una frase y la siguiente. Límite de tiempo. Como en cualquier otra actividad podemos establecer un tiempo máximo para la realización de esta actividad. Si no se establece esta propiedad se considera que no hay límite de tiempo. Una vez configurados estos aspectos se redactan correctamente las frases de nuestro dictado. Finalmente se graba la redacción de las frases, frase a frase para poder repetir si se desea alguna de ellas.
	Las presentaciones de EducaPlay sirven para recopilar y mostrar contenido a los usuarios de una forma organizada, pedagógica y visualmente atractiva. En internet existe mucho contenido, pero para mejorar su valor educativo este debe ser seleccionado y debidamente presentado a los alumnos. Las presentaciones se organizan en una secuencia de diapositivas que pueden visualizarse de forma secuencial utilizando el menú superior de la actividad, o de forma directa, utilizando el menú inferior. A partir de formatos prediseñados podrás, de forma muy sencilla, crear diapositivas utilizando textos, imágenes, audios y videos de YouTube, así como combinaciones de estos elementos.
	Esta actividad es una sopa de letras en la que pulsando y arrastrando debes encontrar las palabras buscadas. Cuando definimos una sopa de letras introducimos el título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que pueden colocarse las palabras. Esto es muy interesante para poder ajustar a la dificultad de la actividad al público al que nos dirigimos. También es posible configurar otros parámetros como el tiempo máximo y el tipo de pista que tendremos para resolver la actividad. Es posible configurar las pistas de 3 formas: 1. Sin pistas sobre las palabras a buscar. 2. Solamente se muestra el número de caracteres de cada palabra que buscamos. 3. Se muestran a la derecha las palabras que tenemos que encontrar en la sopa de letras.
	Una colección es un conjunto de actividades relacionadas por una misma temática u objetivo. Dependiendo del tipo de colección podrás realizar cada una de las actividades en el orden que quieras, o bien en el orden estricto establecido por la colección. Cada vez que completes una actividad se habilitará un botón en la parte superior derecha de la actividad desde la que podrás saltar a la siguiente actividad. Para conocer en detalle el funcionamiento de cada una de las actividades te aconsejamos visualizar los artículos de ayuda del resto de actividades. Puedes ver a la derecha algunos ejemplos de colecciones de actividades usados en diferentes contextos.
	Esta actividad consiste en definir sobre una imagen que subimos (fotografía, mapa, esquema, etc.) una serie de puntos que tendremos que identificar con su nombre. Así, por ejemplo, podemos identificar los nombres de los ríos sobre un mapa, los huesos del cuerpo humano sobre un esqueleto, etc. Podemos configurar la actividad para que esta pueda ser resuelta de 2 formas diferentes: La opción más sencilla es mediante clickar. En este modo debemos pulsar con el ratón sobre las áreas que nos indican en la parte superior. La otra posibilidad es escribir. Debemos pulsar sobre cada punto y a continuación escribir el nombre de la zona sobre la que hemos pulsado. Además, en la versión HTML5 de la actividad es posible definir en la forma de realizar DEMOSTRACIÓN que permite utilizar el mapa para presentar información al alumno. Si en esta opción seleccionamos AMBOS se presentará primero la información y después se habilita el juego para comprobar lo aprendido.
	Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas correctamente. Un ejemplo típico de aplicación consiste en encontrar parejas de palabras, como sinónimos, antónimos entre otros. Para clasificar las palabras se debe pulsar de manera consecutiva sobre los términos relacionados. Existen variaciones de esta actividad en la que debes encontrar todos los términos de un grupo, como por ejemplo todos los animales que son mamíferos, todos los que son aves etc. También se puede configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad. Otra variante de la actividad consiste en que solamente tengamos que encontrar una única familia de términos en lugar de todos ellos.
	Esta actividad consiste en contestar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente. El número de preguntas de cada test se establece al crear la actividad. Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presentan al usuario, de manera que estas preguntas son elegidas aleatoriamente del total. Esta característica permite hacer test de forma que el usuario tenga la percepción de estar realizando actividades diferentes. Cada pregunta puede venir definida por un texto, acompañado de una imagen o un sonido. Las respuestas pueden establecerse de estos tipos: De forma escrita. Seleccionando una respuesta de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes. Seleccionando múltiples respuestas de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes. También es posible indicar en cada pregunta si ha de tener una respuesta de forma obligatoria, o por el contrario si es posible dejarla en blanco. Otra característica interesante de los test es que podemos establecer el porcentaje de aciertos mínimo para que el test se considere superado. El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior, pudiendo añadir un sonido para completar el enunciado.

	Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase. Existen varias formas de ordenar las letras: Escribiendo con el teclado la palabra completa. Pulsando sobre las letras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad. Pulsando y arrastrando cada letra a su lugar de destino. Es un método visual, pero más lento que el anterior. El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior. También se puede facilitar una pista mediante sonido.
	Esta actividad consiste en unir los elementos de dos columnas. Un ejemplo típico de aplicación consiste en dos columnas de sinónimos que debemos relacionar. Para unir los elementos, se debe pulsar de manera consecutiva sobre un elemento de la primera columna y otro de la segunda. Los elementos de ambas columnas, pueden ser de tipo texto, imágenes o incluso audios. También se puede configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad y el tiempo máximo para realizarla.
	Los contenidos educativos que existen hoy en día en la red son infinitos, concretamente YouTube cuenta con un número muy elevado de videos con una calidad didáctica extraordinaria. Con esta actividad, vamos a dar un añadido a dichos contenidos, ofreciendo la posibilidad de intercalar preguntas sobre los videos. La estructura de la actividad estará definida por secuencias que estarán formadas por un vídeo, o parte de él, y una pregunta que se realizará al final de dicha secuencia. Para definir las secuencias, deberemos pasar por tres fases: Elección del vídeo: Podemos utilizar el buscador, o si la conocemos, insertar directamente la URL del mismo. Elección de la secuencia sobre la que se realizará la pregunta. Definición de la pregunta: Cada pregunta vendrá definida por un enunciado, y las respuestas pueden definirse de los siguientes tipos; De forma escrita, o escrita más amplia. Seleccionando una respuesta de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes. Seleccionando múltiples respuestas de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes. En todas ellas, podemos añadir de manera opcional un feedback. Este, será mostrado una vez sea corregida la pregunta, a modo de explicación o aclaración. Las secuencias que se vayan creando, aparecerán de manera consecutiva en la parte inferior mientras estemos editando la actividad, y tendremos la posibilidad de reordenarlas.
	Esta actividad consiste en adivinar una palabra por cada una de las letras del abecedario, a partir de una pista. La palabra a descubrir empezará por la letra correspondiente o bien, si así se indica, contendrá la letra. Puedes saltar una letra y pasar a la siguiente pulsando sobre el botón "Saltar", pero debes completarla más adelante. El juego no finalizará hasta que se respondan todas las letras. Las pistas que se ofrecen pueden ser de texto, de imagen o de audio. Se puede configurar el número máximo de errores para superar cada actividad y el tiempo máximo para realizarla

Fuente: elaboración propia tomado de Educaplay.

Las ventajas que presenta este programa es la variedad de opciones para que el docente active su imaginación de acuerdo con los contenidos que desee trabajar con los estudiantes, al permitir crear múltiples actividades que favorecen aprender de forma divertida.

Los ambientes de aprendizaje es el espacio en donde la gente busca recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones significativas para sus problemas, así los describe Herrera (2004) de González y Flores (2000, pp. 100-101).

Con la aplicación de EducaPlay en los estudiantes del quinto semestre de la asignatura de Cultura ambiental y desarrollo sustentable coadyuva a potencializar sus aprendizajes por medio de diversas actividades que han permitido incrementar sus calificaciones después de su aplicación en los grupos 509, 510, 511 y 512 del Plantel.

De acuerdo con Herrera, M.A. (2004), identifica las siguientes relaciones de las diversas estrategias que se pueden aplicar en ambientes virtuales para el desarrollo de su aprendizaje.

Estrategia	Forma de expresión	Medio
1. Propiciar el desequilibrio cognitivo	Conceptual	Contenidos de texto, imágenes y sonidos
2. Propiciar la interacción de alto nivel cognitivo	Visual	Enlaces, foros, correo
3. Promover el desarrollo de habilidades	Conceptual	Contenido de texto, imágenes y sonidos
4. Administración de los recursos atencionales	Visual	Presentación de texto animaciones y sonidos

Fuente: elaboración propia

Herrera describe que las expresiones textuales se localizan a través de los contenidos que se encuentren en las actividades de texto, imágenes, sonidos y animaciones primordialmente. Mientras que las visuales por medio de correo electrónico, foros, videos, entro otros, que son de apoyo sensorial. Y con ello se apoya en los procesos de acomodación y asimilación permitiendo realizarse de forma directa o virtual. Y divide en tres clases para generar las condiciones favorables de aprendizaje. Lo esencial se representa en la utilidad de usar en situaciones virtuales como es lo que se ha venido aplicando en los estudiantes del Plantel cuidado los tres elementos mencionados por Herrera (2004):

- Materiales didácticos. Consisten en bases de datos e información, misma que puede presentarse por medios digitales o análogos.
- Contexto ambiental. El entorno que rodea al aprendiz puede ser virtual o no virtual y también proporciona información.
- Comunicación directa. Este proceso puede ser de manera oral o escrita, en ambos casos puede realizarse a través de medios digitales o análogos.

El trabajo realizado en la asignatura de Cultura ambiental y desarrollo sustentable con la aplicación de situaciones didácticas que se amplían en el bagaje del docente en la aplicación de estrategias mediadas por la TIC que promueven el trabajo grupal y por contenidos. Se identifican los temas o actividades a reforzar de acuerdo con la experiencia que se tiene, se identifican los tópicos que son de mayor dificultad para los estudiantes. (Pimienta, 2012).

Con ello, los jóvenes avanzan desde cualquier lugar o realizan el repaso respectivo a distancia sin la presencia de un docente. Se fomenta las habilidades autónomas de los estudiantes, como parte del desarrollo próximo que tendrán en los niveles de licenciatura.

Uno de los puntos primordiales es el desarrollo de la competencia de comprensión, al realizar la lectura, interpretación y resolución de la actividad. Hace necesaria la comprensión y análisis de la información para el desarrollo de la actividad.

Las actividades que se desarrollan en EducaPlay permiten visualizar el menor tiempo, los menores errores, los primeros lugares en respuestas, datos que permiten identificar en los estudiantes una evaluación formativa, el tipo de actividad de apoyo que se realiza con los reactivos con el propósito de fomentar los materiales de apoyo en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Permite corregir los temas que sean necesarios. Y lo esencial es que se debe aplicar durante el curso de forma permanente para lograr los resultados esperados que corresponde a favorecer los procesos cognitivos de forma interactiva.

Conclusiones

- Las diversas actividades hacen que el alumno aprenda de forma divertida.
- Los recursos creados son compatibles y se pueden subir a páginas webs o blogs.
- La facilidad en la elaboración de las actividades en el programa.
- La apertura de otras actividades que se localizan en línea para aplicarlos en nuestros estudiantes.
- La posibilidad de contar con una herramienta con diversas opciones para elaborar actividades que trabajen el área, visual, espacial, relacional u otra de acuerdo al tipo de estrategia que se decida.
- La disminución en estudiantes reprobados en la asignatura en un 5% en los diversos grupos con respecto a años anteriores de su aplicación.
- La posibilidad de contar con bancos de datos que apoyen en temas específicos en la asignatura.
- Las actividades desarrolladas permiten el realizar un desequilibrio cognitivo en los estudiantes de acuerdo con el tipo de actividades y preguntas.
- Se promueve el desarrollo de habilidades autodidactas para pensar y aprender.
- Permite la creación de aulas abiertas o cerradas de grupos para realizar las actividades.

Referencias

Bitácora del pensante. Ambientes de aprendizaje. (21 de octubre de 2009). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=4Cco2lWhI-E.

Dillenbourg, P. (2000). Virtual Learning Environments. Trabajo presentado en: EUN Conference 2000: «Learning In The New Millennium: Building New Education Strategies For Schools».

EducaPlay (01 de agosto del 2017). Portal de Actividades Educativas multimedia. Recuperado de https://es.EducaPlay.com/

Herrera, M.A. (2004. Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación.* UAM, México. Recuperado de http://www.campus-oei.org/revista/index/frame_novedades.htm

Miranda Díaz, Germán. De los ambientes virtuales de aprendizaje a las comunidades de aprendizaje en línea. *Revista Digital Universitaria*. 10 de noviembre 2004. Volumen 5 Número 10. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art62/int62.htm.

Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. México: Pearson.

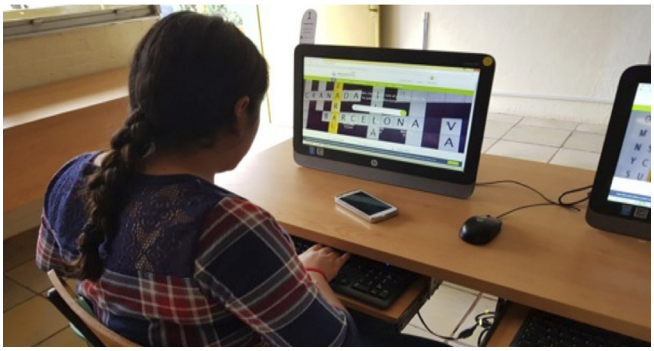
Portal de Servicios Educativos SEDUCA.

Pontificia Universidad Javeriana. (UNESCO 2016). Competencias y Estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica docente. Recuperado de http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf

Anexos

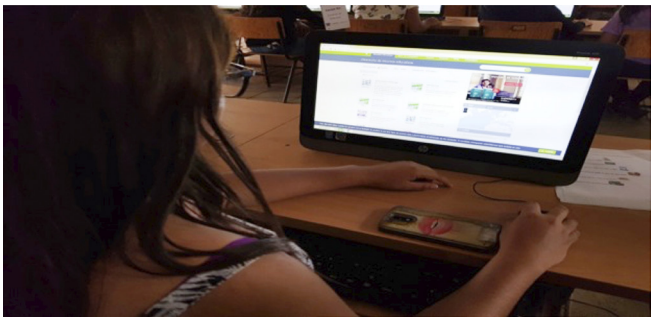
Se observa a los estudiantes del Plantel "Dr. Pablo González Casanova" haciendo uso de algunas actividades de la asignatura de Cultura ambiental y desarrollo sustentable en línea.

Imagen 1. Se observa el menú de bienvenida de las actividades en la página cuando ingresan los estudiantes



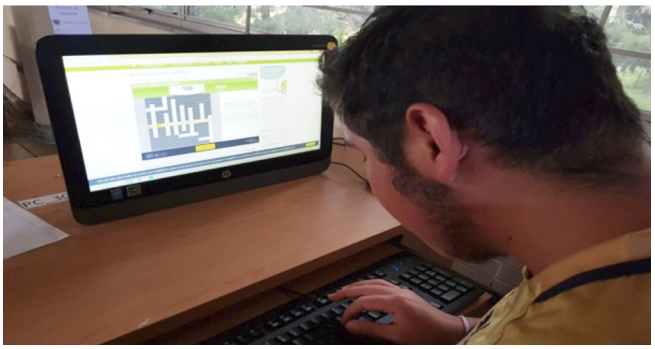
Fuente: Elaboración propia.

Imagen 2. Aparecen las actividades a seleccionar



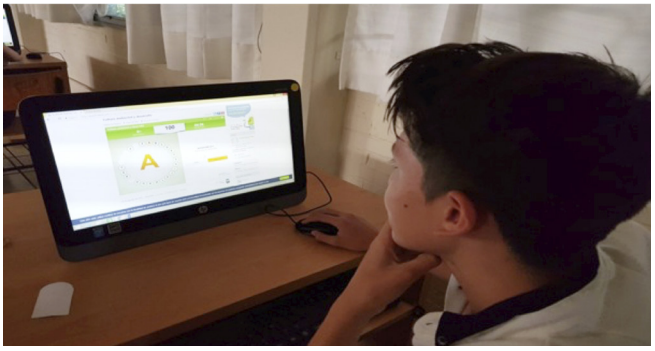
Fuente: Elaboración propia.

Imagen 3. Estudiante realizando la actividad por medio de un crucigrama



Fuente: Elaboración propia.

Imagen 4. Estudiante realizando la actividad por medio de ruleta



Fuente: Elaboración propia.