

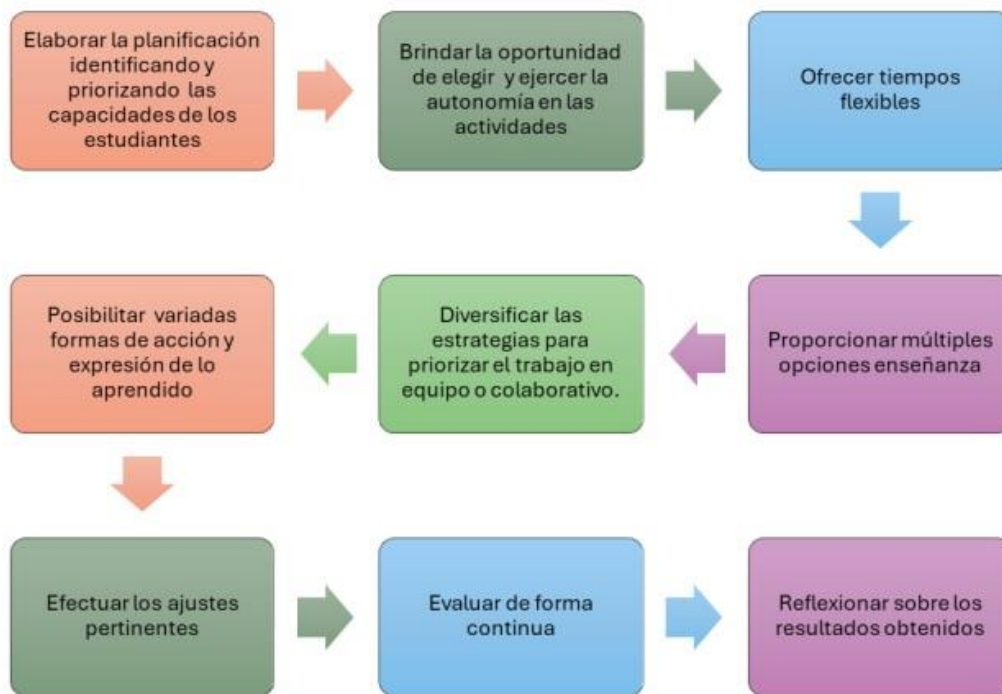
**METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA EN ENTORNOS VIRTUALES.**

**1) AULA INVERTIDA:**

El aula invertida propone trasladar fuera del aula las actividades de exposición teórica (lecturas, videos, materiales multimedia) para aprovechar el tiempo presencial en actividades prácticas, colaborativas y de mayor nivel cognitivo, de acuerdo con la taxonomía de Bloom. Esta metodología se sustenta en el paradigma del aprendizaje activo y colaborativo, donde el estudiante asume un rol protagonista y autónomo, y el docente se convierte en facilitador del aprendizaje y mediador de experiencias significativas.

Autores como Bergmann y Sams (2012), pioneros en el modelo, sostienen que el aula invertida no implica virtualizar la enseñanza, sino reorganizar los tiempos y espacios de aprendizaje mediante el apoyo de las TIC.

Así, las plataformas digitales (blogs, YouTube, Google Docs, entre otros) se transforman en **entornos de interacción y reflexión previa**, mientras que el aula física se orienta a la aplicación, el debate y la resolución de problemas.



Teniendo presente esta metodología activa de la enseñanza los estudiantes que la reciben y trabajan de forma cotidiana en su trayectoria universitaria se destacan en:

- Desarrollo de **hábitos de estudio, autorregulación y responsabilidad académica.**
- **Mayor interacción y colaboración entre pares.**
- Incremento de la **motivación y compromiso** con el aprendizaje.
- Reconocimiento del modelo como **herramienta útil para la práctica docente futura.**
- **Adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje y contenidos.**

## 2) APRENDIZAJE COLABORATIVO:

### 1. Fundamentos del aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo surge de concepciones educativas no individualistas, donde el trabajo en equipo y los proyectos compartidos promueven la integración, la motivación y la co-construcción de saberes.

### 2. Dimensiones del aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo presenta una doble dimensión: colaborar para aprender y aprender a colaborar. Las tecnologías digitales posibilitan la comunicación sincrónica y asincrónica, pero no garantizan la colaboración efectiva. El verdadero potencial educativo, reside en el diseño pedagógico, más que en la herramienta tecnológica.

### 3. La naturaleza de la colaboración

Para que la colaboración sea efectiva, debe existir una interdependencia genuina entre los participantes. Esto implica compartir recursos, dividir tareas complementarias y construir conocimiento de forma conjunta. Las tareas que promueven la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creación colectiva resultan más adecuadas para entornos colaborativos.

### 4. Competencias, motivación y rol docente

El aprendizaje colaborativo requiere competencias tanto individuales como grupales: autonomía, responsabilidad, comunicación, negociación y gestión del conflicto. La motivación surge cuando las tareas son significativas, contextualizadas y responden a intereses reales de los estudiantes. En este proceso, el rol del docente es clave como mediador, diseñador y facilitador, más que como transmisor de contenidos.



### 3) **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS:**

El ABP es una metodología centrada en la investigación, la reflexión y la resolución de problemas reales. Se inspira en la **enseñanza problémica** (Majmutov, 1983) y promueve el **autoaprendizaje** al colocar al estudiante frente a situaciones que requieren identificar necesidades, buscar información y proponer soluciones fundamentadas.

Sus características clave son:

- Presentar **problemas auténticos** que motiven y se relacionen con la realidad del estudiante.
- Promover el **razonamiento crítico** y la **toma de decisiones** basadas en hechos.
- Favorecer el **trabajo colaborativo** y la **reflexión compartida** entre alumnos y docentes.
- Incorporar **evaluaciones continuas** mediante bitácoras, portafolios y registros reflexivos.

Muchos autores destacan la “Técnica de los siete pasos” como secuencia metodológica eficaz:

- 1) Plantear la situación problemática.
- 2) Definir el problema.
- 3) Lluvia de ideas.
- 4) Clasificar los aportes.
- 5) Estudio independiente.
- 6) Reporte de hallazgos.
- 7) Discusión grupal.

Otros, mencionan que el ABP, tiene este tipo de secuencia a la hora de concretar este tipo de metodología activa:

1. Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía.
2. Formación de los equipos de trabajo áulico
3. Definición del producto o reto final.
4. Planificación
5. Investigación
6. Análisis y la síntesis
7. Elaboración y Presentación del producto
8. Evaluación y autoevaluación.

Estas secuencias fomentan la autonomía, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo.



ALGUNOS PUNTOS CLAVES A CONSIDERAR

- EL ALUMNO TOMA EL PROTAGONISMO
- ES APRENDER A APRENDER
- NO ES POR EL FIN, ES POR EL MEDIO
- LA AUTOESTIMA, LA COLABORACIÓN, LAS HABILIDADES SOCIALES
- EL ABP SIRVE PARA TODO LO QUE IMAGINES

#### 4) GAMIFICACIÓN:

La **gamificación** se presenta como una estrategia pedagógica que incorpora **mecánicas, dinámicas y elementos de juego** en contextos educativos con el propósito de **incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa** del estudiante. Aunque históricamente se ha aplicado en niveles primarios y secundarios, su implementación en **educación superior** está cobrando relevancia, especialmente en **entornos virtuales de aprendizaje (AVEA)**, donde los desafíos motivacionales son mayores.

Autores como **Kapp (2012)** y **Landers y Landers (2014)** sostienen que los juegos ofrecen un entorno seguro para **experimentar, practicar habilidades y resolver problemas**, lo que genera una **motivación intrínseca sostenida**. La gamificación se sustenta en las teorías de la **motivación intrínseca y extrínseca** (Deci & Ryan, 1985), promoviendo aprendizajes más significativos cuando se equilibra el placer del juego con el logro académico. Asimismo, la personalización de las dinámicas (Hamari et al., 2014) y la retroalimentación constante permiten adaptar los desafíos a las características y preferencias del estudiante, haciendo de la experiencia de aprendizaje algo más **interactivo, dinámico y autogestionado**.

Cuando esta metodología se aplica se ve en los estudiantes una mejora en:

- **Motivación y compromiso** con las tareas.
- **Asistencia y entrega oportuna** de actividades.
- **Participación y colaboración** en los entornos virtuales.
- **Aprendizaje significativo**, al percibir las actividades como retos y no como obligaciones
- **Mayor disposición al trabajo académico** cuando las actividades incluyen elementos de juego como **recompensas, niveles, tablas de clasificación e insignias.**



Para concluir este recorrido te dejo algunas pautas y generalidades sobre

### **MATERIALES DIDÁCTICOS Y MATERIALES DIGITALES:**

Un **material didáctico** es cualquier medio que amplía las fuentes de información y los modos de presentar los contenidos, pero siempre desde una **intencionalidad pedagógica.**



En su versión digital, estos materiales incorporan **soportes, lenguajes y formatos no lineales**, como hipertexto, hipermedia y transmedia, los cuales transforman la forma de enseñar y aprender.

Los **criterios de calidad** que deben guiar su selección y creación incluyen:

- **Diseño visual y organizativo** (claridad, accesibilidad, estética).

- **Confiabilidad y autoría** (fuentes reconocidas, actuales y éticamente sólidas).
- **Propósito didáctico explícito y coherente** con el currículum.
- **Adaptabilidad y pertinencia** para distintos perfiles y trayectorias de estudiantes.
- **Interactividad y multimodalidad**, incorporando lectura, sonido e imagen como lenguajes complementarios.

Estos criterios transforman al docente en **curador y diseñador de experiencias digitales**, más que en mero transmisor de contenidos.

### Textualidades digitales y cultura hipermedial

El pasaje de los materiales impresos a los digitales implica una ampliación del concepto de “texto”. Las **nuevas textualidades digitales** —hipertextuales, hipermediales y transmedia— combinan **palabra, imagen, sonido y movimiento**, permitiendo la creación de **narrativas educativas multisensoriales**. Esta diversidad exige una lectura crítica y un **diseño pedagógico consciente**, capaz de aprovechar las potencialidades expresivas sin generar sobrecarga o dispersión cognitiva.

En este contexto, los **podcasts, videos educativos, plataformas como YouTube, TikTok o Spotify** y las producciones estudiantiles emergen como lenguajes culturales legítimos que pueden incorporarse a propuestas didácticas accesibles y significativas.



PARA FINALIZAR ESTE RECORRIDO JUNTOS, TE DEJO A CONTINUACIÓN, UNA SERIE DE LINK DE ACCESO PARA AMPLIAR ALGUNAS CONCEPCIONES DE ESTAS METODOLOGÍAS ACTIVAS DE LA ENSEÑANZA EN ENTORNOS VIRTUALES:

<https://www.youtube.com/watch?v=dKNX9s2ZZKs>  
@GrupodeTecnologiaEducativaUniv

<https://www.youtube.com/shorts/VlcRaVTZHdg> Ser docente digital.

<https://www.youtube.com/watch?v=kLPmJbeLAE8> La diferencia entre “Hablar” y “Comunicar” | LA COMUNICACIÓN ASERTIVA | Mario Alonso Puig.