

¿Cómo citar el artículo?

Pérez Múnera, D. A., & Monsalve Fernández, A. Y. (2023, enero-julio). Estrategias didácticas para la participación de los estudiantes, en los encuentros sincrónicos, como práctica de aprendizaje significativo. *Revista Reflexiones y Saberes*, (18), 10-29.

Estrategias didácticas para la participación de los estudiantes, en los encuentros sincrónicos, como práctica de aprendizaje significativo

Didactic strategies for student participation, in synchronous meetings, as a meaningful learning practice

Diego Alejandro Pérez Múnera

Estudiante de Especialización en Pedagogía de la Virtualidad
Coordinación de Investigaciones e Innovación, Fundación Universitaria Católica del Norte
dalejandrop@ucn.edu.co

Alexandra Yulieth Monsalve Fernández

Estudiante de Especialización en Pedagogía de la Virtualidad
Facultad de Educación y Ciencias Sociales, Fundación Universitaria Católica del Norte
aymonsalve@ucn.edu.co

Resumen

La participación es uno de los elementos clave que se debe garantizar, por parte del docente, en el desarrollo del acto educativo, de forma especial en la educación mediada por entornos virtuales de aprendizaje. Así, el presente artículo de reflexión tiene como objetivo analizar estrategias didácticas que permeen dicha participación de los estudiantes como práctica de aprendizaje significativo. Este ejercicio se realizó por medio de una investigación cualitativa, desde el recurso de observación directa no participante, a un encuentro sincrónico en particular del curso transversal Habilidades Comunicativas, ofertado en la Fundación Universitaria Católica del Norte, y desde la revisión de literatura y recursos web existentes que garantizan la interacción en línea. Como resultado central se encontró que, para que los encuentros sincrónicos trasciendan la magistralidad y se permita mayor protagonismo del estudiante, es fundamental que los docentes apliquen estrategias didácticas, mediadas por plataformas o recursos digitales, en tres momentos: saberes previos, desarrollo del encuentro y evaluación.

Puede concluirse que cuando se garantiza la participación del estudiante se logra un aprendizaje significativo.

Palabras Clave: Aprendizaje significativo; Estrategias didácticas; Evaluación; Participación; Saberes previos.

Abstract

Participation is one of the key elements that must be guaranteed, by the teacher, in the development of the educational act, especially in education mediated by virtual learning environments. Thus, this reflection article aims to analyze didactic strategies that permeate said student participation as a meaningful learning practice. This exercise was carried out through qualitative research, from the non-participant direct observation resource, to a synchronous meeting in particular of the transversal course Communicative Skills, offered at the Fundación Universitaria Católica del Norte, and from the review of literature and web resources that guarantee online interaction. As a central result, it was found that, for synchronous meetings to transcend magisteriality and allow a greater role for the student, it is essential that teachers apply didactic strategies, mediated by platforms or digital resources, in three moments: previous knowledge, development of the meeting and assessment. It can be concluded that when student participation is guaranteed, significant learning is achieved.

Keywords: Important learning; Didactic strategies; Assessment; Stake; Previous knowledge.

Introducción

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como característica especial: ser susceptible de cambios, a partir de nuevas realidades, demandas del mundo y los actores educativos, situaciones coyunturales, nuevas teorías, entre otros elementos que motivan a la transformación; prueba de ello fue lo acontecido en el marco de la pandemia, por COVID-19, que retó a las instituciones educativas, presenciales y virtuales, a generar cambios, integrar herramientas, mejorar en lo avanzado, y dar respuesta a un mundo que necesita de la educación (Acevedo-Tarazona et al., 2021; Arriaga Cárdenas & Lara Magaña, 2023).

Así las cosas, las instituciones educativas, entre ellas las de educación superior, se vieron exhortadas a reflexionar y revisarse, en aras de determinar las mejoras o adecuaciones necesarias para enfrentar las nuevas condiciones o demandas, no solo durante el tiempo que duró la pandemia, sino luego de la misma, por las enseñanzas que tal situación trajo para la humanidad.

Entonces, como ejemplo de esta reflexión con visión de mejora, a través de un ejercicio práctico, sugerido en el curso de Enfoques Didácticos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje, de la Especialización en Pedagogía de la Virtualidad, ofertada en la Fundación Universitaria Católica del Norte, se permitió un acercamiento a un encuentro sincrónico mediado por ambientes virtuales de aprendizaje, de un curso transversal, llamado Habilidades Comunicativas, con el fin de revisar, analizar, evaluar y describir, con base en ello y por medio de una rúbrica de observación, las fortalezas, aspectos por mejorar y recomendaciones frente a la interacción entre los docentes y estudiantes.

Para realizar dicha observación, se diseñó una rúbrica en la cual se tuvieron en cuenta aspectos técnicos, tales como duración del encuentro, el uso del tiempo, el medio de desarrollo, y las orientaciones, por parte del docente, para la participación de los estudiantes; asimismo, se abordaron otros aspectos de orden pedagógico y didáctico, en cuanto a la planeación de la clase, sus objetivos y, de modo especial, aquellos relacionados con el acercamiento al enfoque pedagógico de la institución, desde asuntos como el trabajo colaborativo, el desarrollo de las habilidades comunicativas y la promoción de la investigación.

Es de anotar que el uso de la rúbrica posibilita, en primer lugar, un acercamiento objetivo a la grabación del encuentro sincrónico, toda vez que de entrada ya se conocen los aspectos a observar, y, en segundo lugar, mayor exactitud en cuanto a los hallazgos, evitando caer en percepciones netamente personales o en divagaciones.

Gracias a dicha revisión, y con base en lo generado en la rúbrica, se identificaron fortalezas y posibilidades de mejora que podrán tenerse en cuenta en nuevos espacios de interacción. En este sentido, y según lo hallado mediante el ejercicio de observación y análisis de información, obtenido a partir del encuentro sincrónico, se puede afirmar que, aunque en el encuentro valorado se generaron espacios para la práctica, la gran mayoría del tiempo se enfocó en la transmisión de conocimiento, que para el caso particular partió de tres temas: Cómo prevenir el plagio, la intertextualidad y tips básicos para la citación en trabajos académicos. Lo anterior, generó la sensación de un encuentro muy magistral, donde no se permeó de manera

significativa la participación de los estudiantes, tanto al inicio, desde el reconocimiento de los saberes previos, como en el desarrollo total del encuentro, y su posterior evaluación.

Entonces, luego de la revisión y unificación de criterios, se determinó que el aspecto a mejorar más fuerte apuntó a la misma recomendación: “Mejorar la participación de los estudiantes, a partir de diversas estrategias didácticas, como acción significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

En este orden de ideas, es posible decir que ese artículo de reflexión tiene como objetivo analizar las estrategias didácticas que permean la participación de los estudiantes en los encuentros sincrónicos como práctica significativa del proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque esta reflexión parte de un caso en particular, del curso ya mencionado, los resultados pueden leerse y aplicarse en otros contextos, ya que da algunas luces para que los docentes mejoren en la planeación y ejecución de sus encuentros, garantizando siempre la participación e interacción de sus estudiantes.

Asimismo, y como novedad de este ejercicio de intervención, se facilitará la revisión, por parte de docentes y de las mismas instituciones educativas, o una reflexión en futuros ejercicios, ojalá próximos, de las demandas y exigencias de un mundo cada vez más globalizado, actualizado y, desde la pandemia COVID-19, conectado. Parafraseando a Juárez-Díaz y Ojeda-Ruiz (2021), es posible reconocer esta necesidad: para promover una participación más activa en las sesiones sincrónicas en línea, sería valioso explorar nuevas alternativas como la realidad aumentada, el aprendizaje basado en juegos y la inteligencia artificial (p. 64).

En los siguientes apartados se da cuenta de la metodología utilizada durante el ejercicio de revisión de caso, una reflexión sobre el tema indicado en el objetivo, una propuesta de intervención, que presenta algunas herramientas para mejorar en los espacios de participación, y se finaliza con algunas conclusiones.

Metodología

El ejercicio que da vida a este artículo de reflexión se planteó a partir de una ruta metodológica enmarcada en la investigación cualitativa, teniendo en cuenta que se pretendió recopilar la información para, posteriormente, construir posibles explicaciones sobre el objeto

de estudio, que llevaran al planteamiento de algunas ideas para comprender y, por qué no, transformar una realidad de la cual se ha evidenciado que es susceptible de ser mejorada.

Para ello, fue pertinente realizar un acercamiento inicial que, en este caso, se propuso a partir de la observación directa no participante, toda vez que, en este tipo de estudios, de acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2014), es menester:

Observar lo que ocurre en el ambiente (desde lo más ordinario hasta cualquier suceso inusual o importante). Aspectos explícitos e implícitos, sin imponer puntos de vista y tratando, en la medida de lo posible, de evitar el desconcierto o interrupción de actividades de las personas. (p. 368)

Así las cosas, observar desde afuera implica tomar en cuenta el contexto en el cual se desarrollan las acciones, de modo que se alcance un grado de objetividad e imparcialidad que permita, a partir de la comprensión de los detalles, fijar posibles conclusiones con base en la realidad observada.

Teniendo en cuenta lo anterior, se ejecutaron los siguientes pasos para la realización del ejercicio investigativo y de intervención.

Planteamiento de una rúbrica de observación, de modo que se contara, desde un inicio, con los criterios a abordar, permitiendo una mirada intencionada del encuentro sincrónico abordado. Se propusieron algunos formatos ya existentes, pero se decidió, luego de la revisión de cada uno, diseñar uno nuevo que integrara información de todos, de manera que la observación fuera lo más completa posible; además, reconociendo este instrumento por su rigor, tal y como lo presenta Herrera Aponte (2019), cuando expresa que la rúbrica posibilita el registro de las conductas observadas y la valoración objetiva de esa información recopilada, en aras de llegar a una intervención que favorezca la mejora (p. 30).

Observación del encuentro sincrónico. En este espacio fue importante tener presente, en todo momento, el objetivo de la intervención y los aspectos a abordar según la rúbrica. Se escogió el encuentro de profundización realizado el 4 de mayo del 2023, con una duración exacta de 1:42:03, y visualizado por medio de Youtube en el siguiente enlace: <https://acortar.link/Nb5DSv>. En este punto, es importante recalcar que la observación fue escogida como técnica por su característica de permitir la relación entre el investigador y el objeto estudiado, desde una revisión inicial y un posterior análisis de los observado (González Vega et al., 2021, p. 73).

Diligenciamiento de rúbrica y construcción de la reflexión a partir de los hallazgos. Mediante este ejercicio fue posible identificar, además de las fortalezas y el valor agregado del encuentro, los aspectos susceptibles de ser mejorados en la ejecución de este.

Una vez obtenido el resultado de la observación de la clase, la cual como ya se ha mencionado fue una observación directa no participante, se realizó una revisión de literatura, sobre el tema central abordado, teniendo en cuenta artículos disponibles en las bases de datos Scielo, Redalyc y Google Scholar, publicados entre los años 2019-2023.

Acto seguido, se realizó una búsqueda y caracterización de recursos web (plataformas, aplicaciones, entre otros) que permitan la interacción en línea, con el fin de presentar la propuesta de intervención.

Reflexión

Es evidente que las instituciones de educación superior -IES-, independientemente de su modalidad -presencial o virtual-, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje deben tener en cuenta elementos pedagógicos, didácticos, metodológicos, técnicos, entre otros, que garanticen un acto educativo con calidad e integralidad. Entre estos elementos está la participación, entendida como la posibilidad que tiene cada estudiante de interactuar, intervenir, opinar, hacer parte activa de su proceso. Bien lo indican Serrano et al. (2022):

Sin importar la modalidad, la educación debe en todo momento garantizar el ejercicio de los derechos de los implicados, en especial aquellos relacionados con la *participación* [Énfasis añadido], pues constituye un mecanismo fundamental para la inclusión, al considerar las ideas y la capacidad de acción. (p. 30)

Así las cosas, se ha trascendido de una educación tradicional, donde el estudiante solo recibe y memoriza información, a una educación activa o problematizadora, en la cual se da la oportunidad, a quien aprende, de que sea el protagonista de su proceso, y esto se logra a través de la participación, como elemento que debe mediar el docente, desde diversas estrategias. En este sentido, “El estudiante siempre debe ser el eje principal en los procesos educativos (...) el estudiante es quien asume su ruta de aprendizaje, realizando por sí mismo aquellas tareas y actividades propias del que hacer educativo” (Londoño-Giraldo et al., 2023, p. 298).

Lo dicho anteriormente, aunque se acoge en toda modalidad, implica un mayor reto para la educación virtual, mediada a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones

-TIC-, y desde lo que se ha llamado ambientes virtuales de aprendizaje -AVA-; ello porque, desde la sincronía y la asincronía, y con la mediación docente, se debe garantizar, entre otros elementos, la participación, la interacción y la interacción entre los actores educativos (Contreras-Colmenares & Garcés-Díaz, 2019).

En este orden de ideas, es necesario que las IES garanticen, desde el compromiso de sus docentes, espacios educativos, eficientes y eficaces, en donde la participación tenga un puesto primordial, además de la interacción, la formación como tal (contenidos) y el acompañamiento. Este tema, igualmente, debe trascender la mera asignación de actividades, que ya de por sí son una estrategia de participación que involucra autonomía, trabajo independiente y colaboración. Es decir, en los encuentros sincrónicos, como mayor reto, es fundamental que se permee la participación como estrategia significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que además facilite otros elementos indispensables como el trabajo colaborativo y el aprendizaje en comunidad.

Además, son variados los elementos que se deben tener en cuenta a la hora de acompañar el proceso de enseñanza-aprendizaje (para el caso particular en ambientes virtuales), y que no solo se limitan al uso, apropiación y disposición de recursos, medios y mediaciones, o a la integración de estos con los contenidos, los fundamentos pedagógicos y el mismo acto educativo, sino que deben abarcar otros temas importantes que garanticen la calidad, entre ellos la participación (Flores-Fernández & Durán Riquelme, 2022; Mota et al., 2020; Varguillas Carmona & Bravo Mancero, 2020).

Teniendo en cuenta el panorama indicado, es necesario reconocer la pertinencia de la situación a intervenir, en tanto con esta se logrará tomar decisiones de mejora e impacto, redundando así en calidad para los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para esto, los docentes implicados en el objeto de estudio, a partir de lo hallado, podrán mejorar dentro de sus encuentros sincrónicos, y a través de diversas estrategias didácticas, el cómo permear la participación integral de los estudiantes, tanto desde los conocimientos previos como en el mismo desarrollo. Esto, entonces, se convierte en un reto y oportunidad para que los docentes mejoren este aspecto, comprendiendo además todos los factores que influyen en la participación.

Todo lo anterior, se relaciona significativamente con el enfoque pedagógico de la Fundación Universitaria Católica del Norte, como institución analizada: Pedagogía para la comprensión, que se concibe como “una estrategia que posibilita la educación virtual con

sentido humano y en contextos reales. [Esta] refiere a la transferencia de conocimientos para lograr un desempeño creativo por parte del estudiante” (Londoño-Giraldo et al., 2023, p. 282).

Así las cosas, desde este enfoque se propende por la construcción del conocimiento y no por la repetición de este, entendiendo que el estudiante es un actor fundamental en su proceso y que no solo el docente tiene la voz, sino que este último cumple con la misión de guiar, acompañar y facilitar procesos para la adquisición del saber, por lo cual la participación del estudiante es un aspecto fundamental para lograr este cometido.

Teniendo en cuenta lo anterior, este enfoque transversaliza la comprensión del acto educativo, desde las realidades, particularidades y experiencias de sus actores, entre otros abordajes que tienen como meta la transformación. Es fundamental que los docentes acompañen el proceso de aprendizaje de los estudiantes, con mirada en el impacto que estos podrán tener no solo en sus vidas y las de sus cercanos, a partir de la práctica profesional, sino en las realidades, necesidades y demandas de los territorios que habitan y permean.

Entonces, es fundamental, desde este enfoque, trascender lo que por tradición se ha tenido como práctica, con el fin de avanzar hacia nuevos paradigmas que implican poner al estudiante como protagonista y centro del aprendizaje, desde la garantía de su participación, valorando sus saberes previos o lo que conoce sobre una temática en particular; generando reflexión de un saber específico, no desde la mera entrega de contenidos magistrales, sino desde las realidades propias de quien aprende, de sus contactos con el mundo real, de su cotidianidad; mediando con las diversidad de herramientas didácticas que hacen cercano, atractivo y novedoso el ejercicio de aprender; y, finalmente, que lo apropiado tenga como fin último su aplicación en contextos, con mirada transformadora y de impacto, en cualquier aspecto (educativo, social, cultural, económico, eclesial).

Propuesta de intervención

Teniendo en cuenta la situación evidenciada, con este artículo de reflexión se proponen algunas estrategias para establecer un contacto oportuno y asertivo con los estudiantes dentro de la clase sincrónica, promoviendo la participación constante de estos mediante herramientas virtuales que permitan, en diversos momentos, ceder la voz del maestro a los estudiantes del curso, no solo a partir de preguntas precisas, sino también para la presentación y construcción

de conceptos a través de los saberes previos y de los que se adquirieran o sobre los cuales se reflexione en el encuentro como tal.

Así las cosas, para la solución a la problemática evidenciada se propone hacer uso de diferentes recursos interactivos, entre ellos:

Recursos para la identificación de saberes previos

Son aquellos que permiten un contacto inicial con los estudiantes; mediante ellos se evalúan los saberes previos frente al objeto de estudio del encuentro (Ruesta Quiroz & Gejaño Ramos, 2022). Es pertinente, en este caso, partir de algunas preguntas que permitan, además de un acercamiento conceptual, romper el hielo y conectar a los estudiantes con el espacio de encuentro.

Asimismo, con este ejercicio es posible facilitar la participación y el aprendizaje significativo; así lo menciona López Arrillaga (2019): “el docente al reconocer los conocimientos previos de los estudiantes, garantiza una construcción de conocimiento colectiva y de acuerdo a [sic] los intereses de formación” (p. 274).

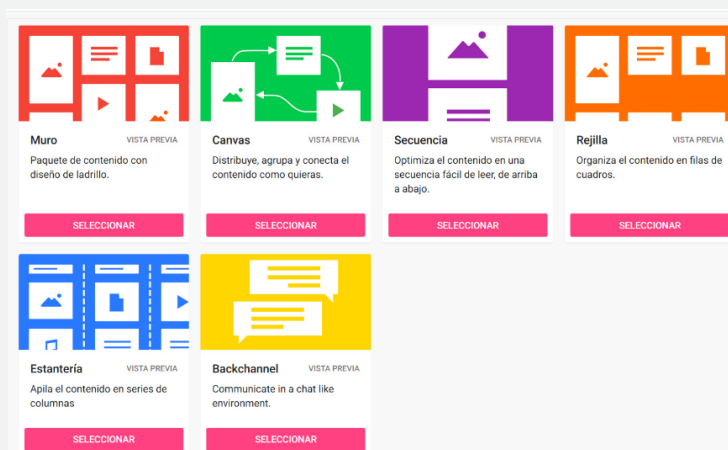
Algunas herramientas que podrían usarse en esta línea serían aquellas que permitan la interacción directa y la construcción conjunta en tiempo real; incluso, si se evidencia que los estudiantes tienen dificultades para el acceso a este tipo de herramientas, se puede partir de un texto y preguntas directas en línea. A continuación, se caracterizan dos herramientas precisas para este cometido.

1. Padlet

Es un recurso de fácil manejo; bastante intuitivo, en la medida en que para su uso no se requiere tener mayor conocimiento técnico; puede ser usado por los docentes para permitir la participación de los estudiantes, mediante los recursos que muestra la Figura 1.

Figura 1

Opciones que ofrece Padlet



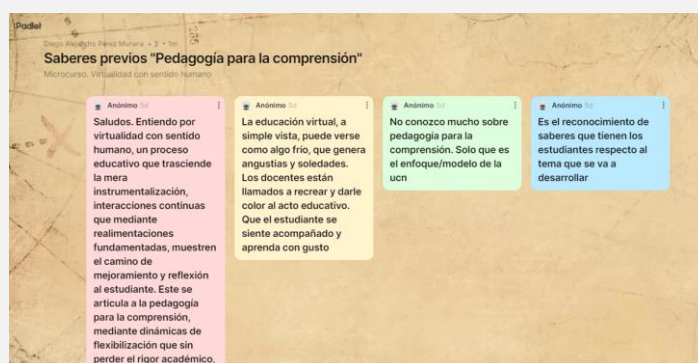
Nota. Figura tomada de García (2019).

Además, uno de los aspectos más llamativos frente a este recurso es la posibilidad que ofrece para realizar trabajo colaborativo; esto es, en él dos o más personas pueden realizar edición en línea. Al respecto, Beltrán-Martín (2022), indica que: “El uso de Padlet ha supuesto un importante apoyo al trabajo colaborativo de los estudiantes tanto en grupo pequeño (...) como en gran grupo” (p. 35).

Para usar esta herramienta, se debe acceder al siguiente enlace: <https://padlet.com/>. Un ejemplo de Padlet de saberes previos se muestra en la Figura 2.

Figura 2

Ejemplo Padlet



2. Pinup

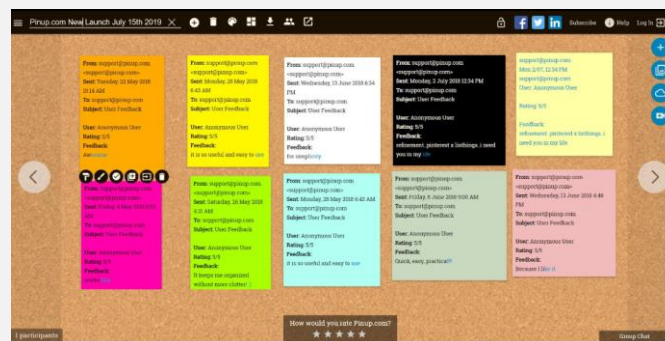
Es otra herramienta que funciona como muro, muy similar a Padlet, aunque con menos opciones para compartir contenido, y que permite que el docente se acerque a los conocimientos

previos de los estudiantes, motivando así su participación y el trabajo colaborativo. Aunque los estudiantes pueden realizar sus intervenciones sin necesidad de registrarse, el docente sí debe contar con un registro (Mosquera Gende, 2022).

Para usar esta herramienta, se debe acceder al siguiente enlace: <https://pinup.com/UC7PjdueS>. La Figura 3 da cuenta de un ejemplo de este recurso.

Figura 3

Ejemplo Pinup



Nota. Tomado de Pinup.com (2020).

Recursos para la apropiación y la participación en clase

La capacidad de concentración para escuchar atentamente a alguien que habla puede variar de acuerdo con las condiciones de las personas. El ambiente físico donde se encuentran, la disposición corporal, entre otros factores tienden a influir en la atención que se presta al encuentro sincrónico. Así lo dejan entrever Flores-Fernández y Durán Riquelme (2022):

Para lograr participación y aprendizaje, se deben considerar condiciones ambientales, materiales y sociales al interior de los hogares, factores motivacionales en el desarrollo de las clases sincrónicas y el desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje que sean atractivos y desafiantes para los estudiantes. (p. 140)

Por tanto, es importante que los encuentros no se conviertan en una clase magistral en la cual el docente, de manera unidireccional, se encargue de entregar el contenido, sino que se posibilite la interacción permanente, la cual puede darse de formas simples: con preguntas capciosas sobre el tema, algunas preguntas o diálogos de comprensión, pedir a los estudiantes apoyos en la lectura e incluso, en un nivel más elaborado, la participación por medio de herramientas sincrónicas, como el chat, ruletas de preguntas, micrófono abierto, entre otras.

Además, es fundamental el uso de presentaciones cercanas, atractivas e innovadoras, aprovechando la infinidad de recursos multimediales existentes.

Entonces, a continuación, se caracterizan algunas herramientas precisas para presentar contenidos de forma más atractiva y motivar la participación de los estudiantes.

1. Canva

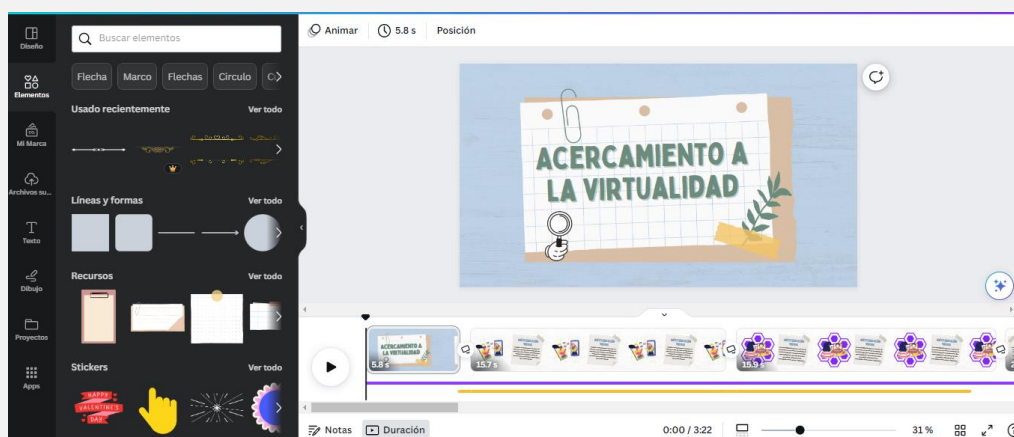
Es un recurso intuitivo, sencillo, que puede ser usado por los docentes para construir diversas clases de material, tales como: infografías, e-card, mapas mentales, mapas conceptuales, cuadros comparativos, menciones de honor, presentaciones, entre otros. Además, permite la integración de diversos elementos como: texto, audio, imágenes, videos, gifs, entre otros. Uno de los aspectos más llamativos frente a este recurso es la posibilidad que ofrece para realizar trabajo colaborativo.

En relación con este recurso, Sánchez (2020, como se cita en Cirilo Ramírez, 2022) indica que: “El empleo de Canva en clases como recurso de aprendizaje y retroalimentación de saberes genera ventajas de tipo académicas, a razón de que ayudan a ampliar el grado de creatividad en estudiantes, además de habilidades desconocidas para ellos” (p. 13).

Para usar esta herramienta, se debe acceder al siguiente enlace: <https://www.canva.com/>. A continuación, la Figura 4 presenta un ejemplo de material que se ha realizado, usando el programa, para acompañamiento a estudiantes.

Figura 4

Ejemplo Canva



2. Genially

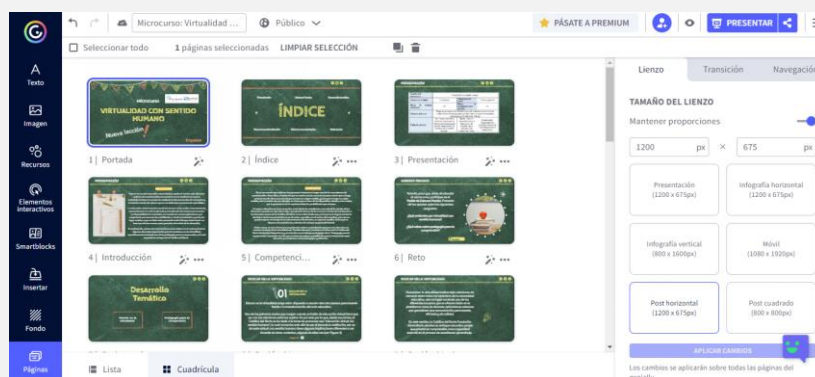
Esta plataforma, disponible en línea, con una versión gratuita, permite a quien la usa, en este caso a los docentes, el diseño y creación de contenidos, visualmente creativos y atractivos, por los diversos elementos que integra, ya sea en plantillas prediseñadas o nuevas que puede realizar el usuario. Esta herramienta ofrece diversas opciones de elementos interactivos (gamificación, presentaciones, videos, mapas, entre otros).

Al igual que Canva, es una estrategia para hacer más atractivo un encuentro sincrónico, motivando así el interés de los estudiantes y, por ende, su participación, que deberá ser propiciada por el docente, a través de recursos, para este fin, que integre dentro de la plataforma analizada. En este sentido, es posible indicar que: “En cuanto a la incidencia de Genially en la motivación y aprendizaje se verifica que el uso adecuado de estos recursos interactivos mejora el interés, motivación y comprensión de los contenidos expuestos en clase, logrando un aprendizaje significativo” (Cervantes Delgado, 2023, p. 7).

En la Figura 5 se muestra un ejemplo de esta plataforma, específicamente en la creación de una presentación interactiva. Asimismo, para ingresar a este recurso se debe acceder al siguiente enlace: <https://app.genial.ly/?from=login-true>.

Figura 5

Ejemplo Genially



3. Kahoot

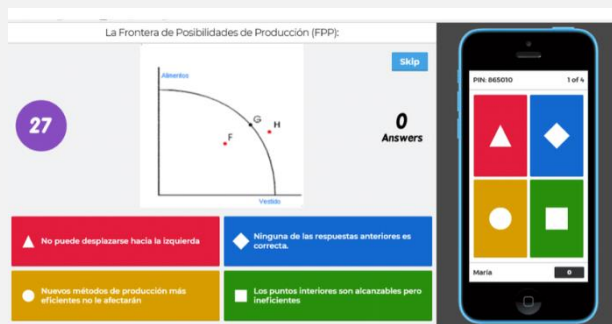
Plataforma que media el proceso de aprendizaje a través de juegos o pruebas sobre un contenido específico. El docente o quien haga uso de esta herramienta puede generar escenarios de participación sobre los temas abordados, conociendo así avance en el proceso o midiendo la calidad de lo hasta el momento abordado. Es de fácil uso, y los estudiantes con un código, que se le genera al docente cuando diseña el juego, pueden acceder y participar. Además, el docente puede hacer seguimiento y tener estadísticas que le permitan la toma de decisiones.

Expresan Magadán-Díaz y Rivas-García (2022) que “Kahoot tiene el potencial de mantener la atención de los estudiantes, mejorar la participación en el aula virtual, aumentar la motivación y crear una experiencia de aprendizaje agradable” (pp.149-150).

Para el uso de esta herramienta, se debe acceder al enlace: <https://kahoot.com/>. La Figura 6 presenta un ejemplo de un recurso usado en esta plataforma.

Figura 6

Ejemplo Kahoot



Nota. Tomada de Calafat Marzala et al. (2018).

Recursos para la evaluación

Si bien la interacción constante es importante dentro del proceso del encuentro, al final de este lo es mucho más, toda vez que es el espacio propicio para evaluar el éxito de la presentación realizada. En este sentido, es recomendable ahondar en dos líneas: una de preguntas abiertas, en la cual los estudiantes puedan expresar sus puntos de vista, dudas e inquietudes, de modo que se sientan escuchados y comprendan que su voz es valorada como parte importante dentro de la construcción del conocimiento. Otra, desde la respuesta a preguntas concretas sobre el tema

En este caso, puede hacerse uso de herramientas tipo quiz, que permitan, al estudiante, autoevaluar su conocimiento, y al docente reconocer el nivel alcanzado por los estudiantes. Se caracterizan, a continuación, dos posibles herramientas para mediar este proceso.

1. Quizmaker

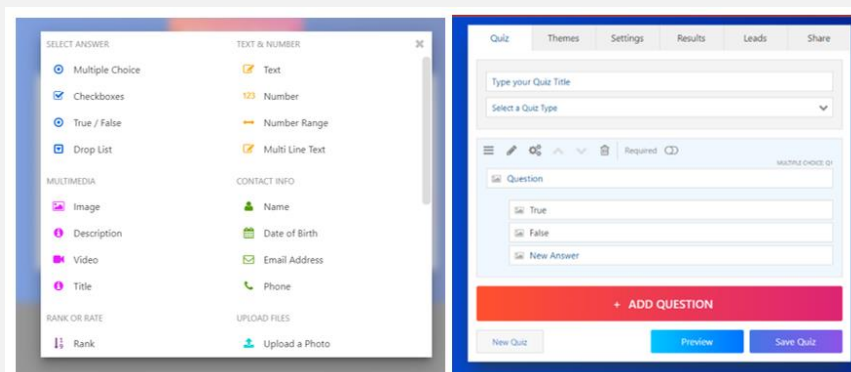
Es una herramienta de Google que permite la creación de pruebas en línea, cuestionarios y encuestas que pueden ser usados de diversas maneras, bien sea para la realización de juegos, actividades sincrónicas o para exámenes en línea.

Su uso ayuda a dinamizar la evaluación, permitiendo la creación de diversos tipos de preguntas, tales como listas de chequeo, opción múltiple o falso y verdadero. Permite una realimentación oportuna, porque se califica de manera automática, con lo cual se favorecen ejercicios para apoyar encuentros sincrónicos, generando una mayor atención y disponibilidad por parte de los estudiantes.

En la Figura 7 se da un ejemplo de esta herramienta. Para ingresar a este recurso se debe acceder al siguiente enlace: <https://www.quiz-maker.com/>.

Figura 7

Ejemplo Quizmaker



2. Quizizz

Recurso web, con posibilidad de uso gratuito (opciones limitadas) para generar pruebas o cuestionarios online, con el fin de validar los conocimientos o acompañar los procesos de evaluación de los estudiantes. Es una forma creativa de acompañar estos ejercicios de

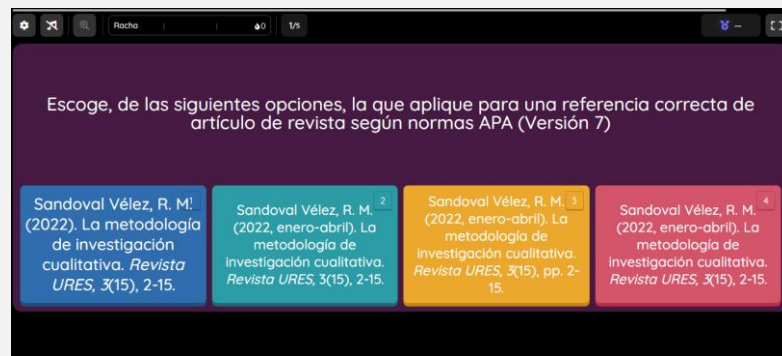
reconocimiento de saberes posteriores, y delimitar opciones de mejora en cuento a lo aprendido. Así lo concluyen Robles Gonzales et al. (2022):

Los estudiantes sienten que la aplicación cumple con lo que se necesitan para estar motivados en la clase, así como el hecho de poder reconocer los errores que se cometen de manera personal, para su posterior mejora y reflexión, la retroalimentación es fundamental que los estudiantes interioricen ello para que la aplicación cumpla su propósito. (p. 16)

Para el uso de esta herramienta se debe acceder al enlace: <https://quizizz.com/admin>. La Figura 8 presenta un ejemplo de esta plataforma.

Figura 8

Ejemplo Quizizz



Todas las herramientas mencionadas para los tres momentos permiten que el docente haga uso de diferentes materiales en beneficio del proceso formativo con los estudiantes, favoreciendo la creatividad para la presentación de los cursos y la inclusión, al tener diversas maneras de acercarse al conocimiento.

La imagen, las grabaciones, la posibilidad de evaluarse, compartir y crear en línea aportan significativamente para que el desarrollo del proceso formativo tenga mayor calidad.

Conclusiones

Los encuentros sincrónicos en educación virtual son una posibilidad potente, no solo para la consolidación de saberes, sino también para la construcción de estos a partir del acercamiento entre pares. En este caso, se pudo identificar que, si bien es labor del docente

preparar y dirigir el encuentro, dar la voz a los estudiantes enriquece este espacio y permite dinamizar, haciéndolo más llamativo y pertinente para todos los actores del proceso formativo.

Si se realiza un análisis de las herramientas propuestas para generar una mayor participación de los estudiantes en los encuentros sincrónicos, es posible concluir que, si bien se han recomendado algunas específicas para cada uno de los tres momentos (saberes previos, desarrollo y evaluación), dependiendo del uso que se haga de ellas y de la intencionalidad planteada todas pueden ser usadas en cualquiera de estos; por tanto, el reto es saber de qué manera orientar el proceso para que resulte atractivo para el estudiante.

En este sentido, el encuentro sincrónico debe planearse muy bien, de modo que se convierta para el estudiante en un espacio agradable de aprendizaje, y como se ha indicado en la forma de nombrarlo para el curso Habilidades Comunicativas, un espacio de “profundización” temática, conceptual e incluso de interacción con el otro, en medio de la virtualidad, que se disfrute.

Por ello, de acuerdo con la necesidad identificada a partir del análisis del encuentro sincrónico del curso Habilidades Comunicativas, se propone como estrategia de mejoramiento el uso de herramientas sincrónicas de fácil acceso que permitan al estudiante estar en interacción constante con el docente y con sus compañeros dentro del encuentro, de modo que el aprendizaje no se presente de forma unidireccional, sino que se construye, valore y evalúe en el mismo espacio, generando así efectividad en la comunicación y una mayor cercanía entre los miembros de la comunidad educativa, lo cual se traduce en aprendizaje significativo.

Finalmente, también es importante que el docente, atendiendo a la temática que será abordada en un determinado encuentro, defina las estrategias a ser utilizadas y la pertinencia de estas, reconociendo que, en algunos momentos, por la complejidad y particularidad de un tema o asuntos a tratar, la magistralidad debe ser la protagonista. En este sentido, se deja una puerta abierta para que, en futuras reflexiones, se amplíe sobre la pregunta: ¿Hasta dónde llega la magistralidad y cuándo se debe promover la interacción?

Agradecimientos

A la maestra Lina María Sánchez Ceballos, del curso Enfoques Didácticos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje, por su acompañamiento integral, su cercanía y los aportes para esta reflexión.

Referencias

- Acevedo-Tarazona, A., Valencia-Aguirre, A. C., & Ortega-Rey, A. D. (2021). Educación en tiempos de pandemia: Perspectivas del modelo de enseñanza remota de emergencia en Colombia. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 23(37), 93-112. <https://doi.org/10.14482/INDES.30.1.303.661>
- Arriaga Cárdenas, O. G., & Lara Magaña, P. (2023). La innovación en la educación superior y sus retos a partir del COVID-19. *Revista Educación*, 47(1), 1-14. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i1.51979>
- Beltrán-Martín, I. (2022, mayo-agosto). Una propuesta de aprendizaje cooperativo basada en el uso de Padlet. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 22, 7-38. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.654>
- Calafat Marzala, C., Puertas Medinab, R., & Martí Selvac, M. L. (2018). Mejorar la motivación en el aula mediante el uso de plataformas de aprendizaje basadas en juegos: Quizlet vs Kahoot. En *INNODOCT 2018. International Conference on Innovation, Documentation and Education* (pp. 787-797). Editorial Universitat Politècnica de València. https://www.researchgate.net/publication/333239613_Mejorar_la_motivacion_en_el_aula_mediante_el_uso_de_plataformas_de_aprendizaje_basadas_en_juegos_Quizlet_vs_Kahoot
- Cervantes Delgado, C. P. (2023). “Uso de Genially como herramienta para la creación de recursos educativos digitales en la asignatura de Ciencias Naturales de educación básica superior” [Trabajo de investigación de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio digital institucional. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13676/2/PG%201338%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Cirilo Ramírez, L. E. (2022). *La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89634/Cirilo_RLE-SD.pdf?sequence=1
- Contreras-Colmenares, A. F., & Garcés-Díaz, L. M. (2019, enero-junio). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria.

Prospectiva, (27), 215-240.
<https://revistapropectiva.univalle.edu.co/index.php/prospectiva/article/view/7273/9783>

- Flores-Fernández, C., & Durán Riquelme, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Información, Cultura y Sociedad*, (46), 129-142. <https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>
- García, G. (2019). *Padlet como aula virtual*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/10/Padlet-2.pdf>
- González Vega, A. M., Vázquez Arellano, L. E., & Ramos García, J. M. (2021). La Observación en el Estudio de las Organizaciones. *New Trends in Qualitative Research*, 5, 71-82. <https://doi.org/10.36367/ntqr.5.2021.71-82>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ª Ed.). McGraw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Herrera Aponte, M. E. (2019). *Rúbricas de observación de aula y desempeño docente en la Institución Educativa José Faustino Sánchez Carrión, El Tambo, 2018* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34716/herrera_am.pdf?squence=1
- Juárez-Díaz, C., & Ojeda-Ruiz, L. (2021). Active participation in the student-to-teacher interaction in online synchronous sessions in higher education [La participación activa en la interacción estudiante-docente en clases síncronas en línea en Educación Superior]. *Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 5(2), 52-67. <https://revistas.isfodosu.edu.do/index.php/recie/article/view/309/292>
- Londoño-Giraldo, E. P., Roldán-López, N. D., Puerta-Gil, C. A., Tobón Ramírez, E. P., & Vélez-Holguín, R. M. (2023, mayo-agosto). Reflexiones sobre la articulación de enfoques pedagógicos y mediaciones pedagógicas en educación universitaria virtual. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (69), 276-305. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1479>

- López Arrillaga, C. E. (2019). La Pedagogía del Amor y la Ternura: Una Práctica Humana del Docente de Educación Primaria. *Revista Cientific*, 4(13), 261-277. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.13.13.261-277>
- Magadán-Díaz, M., & Rivas-García, J. I. (2022). gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137-152. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>
- Mosquera Gende, I. (2022, enero-junio). Herramientas digitales colaborativas para la formación de futuros docentes en una universidad online. *Revista de Docencia Universitaria*, 20(1), 35-50. <https://doi.org/10.4995/redu.2022.16806>
- Mota, K., Concha, C., & Muñoz, N. (2020). Educación virtual como agente transformador de los procesos de aprendizaje. *Revista Online de Política e Gestão Educacional*, 24(3), 1216-1225. <https://doi.org/10.22633/rpge.v24i3.14358>
- Pinup.com. (2020, 18 de mayo). *Online Sticky Notes* [Notas adhesivas en línea] [Estado]. Facebook. <https://n9.cl/36lm3a>
- Robles Gonzales, H. E., Salamanca Chaparro, R. X., & Laura De La Cruz, K. M. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *Puriq*, 4, Artículo e239. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.1.239>
- Ruesta Quiroz, R. G., & Gejaño Ramos, C. V. (2022, enero-abril). Importancia del material concreto en el aprendizaje. *Revista Franz Tamayo*, 4(9), 94-108. <https://doi.org/10.33996/franztamayo.v4i9.796>
- Serrano, D., Ramírez, A. A., & Palazuelos, I. J. (2022). Educación a distancia: Posibilidades de inclusión y participación estudiantil. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 20(2), 29-45. <https://doi.org/10.15366/reice2022.20.2.002>
- Varguillas Carmona, C. S., & Bravo Mancero, P. C. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad. Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(1), 219-232. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7384416>