



El programa *Visme* para realizar líneas del tiempo

Barrera Ramírez, Gilberto

gilberto.barrera.ramirez@enp.unam.mx

Arellano Vázquez, Liliana Esmeralda

liliana.arellanov@gmail.com

Escuela Nacional Preparatoria Plantel 6 “Antonio Caso”
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

Se propone una metodología constructivista que incluye la transversalidad, multidisciplinaria (asignaturas de Historia de la cultura e Introducción a las Ciencias Sociales) y el uso de TIC (Plataforma *Google classroom* y programa *Visme*) para diseñar una línea del tiempo sobre “Las formas de comunicación y su influencia en la vida cotidiana”. Por ello, es necesario trabajar de forma presencial y aprovechar el uso de un aula virtual. Para evaluar los tres momentos del proceso: inicio (reactivación de conocimientos), desarrollo (construcción individual de significados y organización colectiva de la información) y cierre (aplicación del conocimiento), se recomienda utilizar el instrumento de coevaluación para determinar el nivel de aprendizaje formativo que alcanzaron los estudiantes y saber si fue significativo.

Tecnología digital utilizada por el docente y por el estudiante

Utilizamos el programa *Visme* creado por el estadounidense Payman Taei en 2013; se trata de una herramienta con funciones interactivas que ayuda a crear contenido atractivo en forma de presentaciones e infografías. Por ello, es utilizado por diversos profesionales en la educación, comunicación, *marketing*, etc. Entre las ventajas que ofrece se encuentran la creación de: videos, audios, líneas del tiempo, mapas, encuestas, formularios, etc. (Alba, 2023).

Para utilizar el programa *Visme* en versión gratuita, hay que seguir los siguientes pasos: primero, hay que registrar un electrónico de Gmail con su respectiva contraseña; después, el programa enviará al correo registrado un código para anotarlo en la plataforma; finalmente, la plataforma dará acceso a todas sus funciones (Visme, 2022).

En la siguiente ponencia, vamos a compartir nuestra experiencia sobre el programa *Visme* que utilizaron nuestros estudiantes para diseñar líneas del tiempo, algunos las descargaron y otros solamente copiaron el link que subieron a la plataforma de *Google classroom*. Para diseñar las líneas del tiempo, eligieron una plantilla y utilizaron las funciones que ofrecía el programa: fotos, datos, colores, videos, esquemas, etc.

Metodología didáctica

Utilizamos la metodología constructivista para realizar las líneas del tiempo con el programa *Visme*. El constructivismo es una corriente pedagógica que se basa en la teoría del conocimiento y es compartido por diferentes enfoques. Entre ellos se encuentran los siguientes: el constructivismo cognitivo de Piaget (1925) sobre la construcción del conocimiento partiendo desde la interacción con el medio y la reactivación de ideas (p.68); el constructivismo sociocultural de Vygotsky (1934) a través del medio social para hacer una reconstrucción interna de nuevos conocimientos (p.34); el constructivismo psicogenético de Ausubel (1960) que fomenta el aprendizaje significativo (p.46); y el constructivismo social de Berger y Lukmann (1967) que estudia la experiencia y la aplicación del conocimiento en relación a un mismo fenómeno social. En la secuencia didáctica con enfoque constructivista que utilizamos, retomamos varios enfoques constructivistas: para reactivar conocimientos previos, construir nuevos aprendizajes, hacer el conocimiento significativo y aplicarlo en la cotidianidad de los estudiantes. En este proceso los estudiantes se autorregularon para aprender (Coll, 1999, p.24) y los docentes nos convertimos en mediadores del conocimiento (Carretero, 1993, p.56).

Actividades realizadas

El trabajo con los estudiantes se realizó en una aula presencial y una aula en línea. Por ello, utilizamos una plataforma de *Google classroom* en la cual insertamos el programa *Visme* para que los estudiantes pudieran elaborar sus materiales (Líneas del tiempo). A continuación, se describen las tres sesiones que llevamos a la práctica con la metodología constructivista en sistema presencial y en línea: inicio, desarrollo y cierre.

1. Primera sesión: Inicio (reactivación de conocimientos previos)

a) El docente:

- Organizó equipos de trabajo.
- Planteó el siguiente problema: *¿Si los cambios en la vida cotidiana son consecuencia de los medios de comunicación, entonces el ser humano ha adquirido conciencia sobre el impacto que la cultura tiene en el medio ambiente y ha asumido una actitud empática y propositiva frente a la diversidad de los pueblos?*

a) Los estudiantes:

- Trabajaron en equipos para responder el problema planteado.

2. Segunda sesión: Desarrollo (construcción y organización del nuevo conocimiento).

a) El docente:

- Repartió a cada equipo los siguientes temas:

- Las transformaciones de la vida cotidiana por efecto de los medios de comunicación: la pintura rupestre, el manuscrito antiguo, las telecomunicaciones de los siglos XIX y XX y las tecnologías de la información y la comunicación.
- El desarrollo de transportes, rutas y caminos y su efecto en la propagación de las ideas y los objetos: la Roma imperial, la Europa renacentista y las sociedades industrializadas.
- Los retos de la masificación en las sociedades de la información y la comunicación: la Internet y las redes sociales.
- Utilizó la plataforma Google classroom para compartir el siguiente libro digital: Romero, *et. al.* (2019). Guía cuaderno de trabajo Historia de la cultura. México: ENP, UNAM. pp-22-27. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/1chkGw0oFF3KO1dZ9eDG-W0gKfBtA7MMb/view?usp=share_link La intención es que cada equipo leyera la información relacionada con el tema asignado.
- Compartió el programa *Visme* <https://www.visme.co/es/linea-de-tiempo/> para que los estudiantes realizarán una línea del tiempo.
- Revisó la investigación de cada equipo e hizo las observaciones pertinentes para la mejora de cada trabajo.

b) Los estudiantes:

- Trabajaron colaborativamente.
- Distribuyeron sus roles y delimitaron su trabajo asignado por el docente.
- Utilizaron sus recursos digitales (celular, computadora) para ingresar a la plataforma de *Google classroom* para leer las instrucciones de la actividad.
- Leyeron el libro compartido y trabajar con el programa *Visme* <https://www.visme.co/es/linea-de-tiempo/> para elaborar sus líneas del tiempo (véase **esquema 1**).
- Algunos equipos terminaron sus actividades en sus casas, por falta de internet.

Esquema 1. Línea del tiempo sobre las formas de comunicación y su influencia en la vida cotidiana. Elaborado por el equipo 2 (2022).



3. Tercera sesión: Cierre (aplicación y socialización de los trabajos).

a) El docente:

Coordinó las exposiciones de las líneas del tiempo.

- Compartió en *Google classroom* el instrumento de coevaluación (véase **esquema 2**).

b) Los estudiantes:

- Expusieron sus trabajos.
- Se coevaluaron: el equipo 1 con el 2; el 3 con el 4; el 5 con el 6.

Esquema 2: Instrumento de coevaluación (Pimienta, 2008, p.69). Adaptado por los autores.

Instrumento de Coevaluación		
Producto: Línea del tiempo		Valor: 15 puntos
Equipo evaluador: _____		
Equipo evaluado: _____		
1 Excelente, 0.5 Bien, 0 Deficiente.		
Núm.	Aspecto a evaluar	
1	Todos los integrantes del equipo participan en el proyecto.	
2	Cumple con las instrucciones para elaborar el proyecto.	
3	Participa en resolver la pregunta de la sesión 1.	
4	El tema del proyecto se relaciona con la temática en estudio.	
5	Aborda los contenidos de acuerdo con los objetivos planteados.	
6	Aplica los conocimientos adquiridos.	
7	Utiliza imágenes adecuadas para reforzar el contenido.	
8	Desarrolla todos los temas en la Línea del tiempo.	
9	Propone recomendaciones derivadas del análisis expuesto.	
10	Trabaja en la plataforma de <i>Google classroom</i> y con el programa <i>Visme</i> .	
11	Realizó comentarios sobre los trabajos de otros trabajos.	
12	Compartieron sus Líneas del tiempo.	
13	Participa en la exposición de la Línea del tiempo.	
14	Todos los integrantes del equipo participaron en la coevaluación.	
15	Colabora en la conclusión general.	
A continuación, podrás expresarnos cualquier opinión que consideres pertinente para el enriquecimiento de la coevaluación realizada.		
Aspectos positivos		Aspectos para mejorar
¡Muchas gracias! Estamos seguros de que tu información será de mucha utilidad.		

Resultados obtenidos

Los estudiantes desarrollaron la autorregulación a través del trabajo presencial con el uso de TIC (plataforma *Google classroom* y programa *Visme*) y trabajaron colaborativamente, lo cual implicó aprender mediante equipos estructurados y con roles definidos (un líder, un secretario y un relator, supervisor del tiempo, encargado del material y responsable de la tecnología). Esta estrategia permitió el desarrollo de habilidades (investigación, síntesis, organización, comunicación y autorregulación); y consolidaron valores como la tolerancia, el respeto y la responsabilidad.

Conclusiones

Se pudo comprobar que el trabajar de manera presencial con apoyo de las TIC, puede facilitar el aprendizaje significativo y formativo. Para valorar el proceso de aprendizaje se recurrió al trabajo multidisciplinario y transversal con dos asignaturas (Historia de la cultura e Introducción a las Ciencias Sociales) que motivó a los estudiantes a compartir experiencias y construir nuevos conocimientos. La plataforma que se utilizó fue *Google classroom* y el programa *Visme* para diseñar líneas del tiempo.

Para valorar las tres fases del constructivismo: inicio (reactivación de conocimientos previos), desarrollo (construcción individual de significados y organización colectiva de la información) y cierre (aplicación del conocimiento), se utilizó el instrumento de coevaluación para medir las habilidades y valores alcanzados por los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Alba, Teresa (2023). ¿Cómo funciona Visme? Crea contenidos de alto impacto. *Esfera creativa*. Recuperado de <https://esferacreativa.com/author/teresa/>
- Ausubel, D. (1960). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona: Paidós.
- Berger, P. L. y Luckmann, T. (1967). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortueditores.
- Carretero, M. (1994). *Constructivismo y educación*. Buenos Aires: Aique.
- Coll, C. (1999). Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje, En *Desarrollo Psicológico y Educación*. Tomo II. Madrid: Alianza Editorial.
- GetApp (2023). *Programa Visme*. Recuperado de <https://www.getapp.com.mx/software/105537/visme#features>
- Piaget, Jean (1925). *Psicología y pedagogía*. Madrid: Crítica.
- Pimienta, J. H. (2008). *Metodología constructivista. Guía para la planeación docente*. México: Person.
- Visme (2022). *Crea cualquier cosa*. Recuperado de <https://www.visme.co/>
- Vygotsky, L. (1934). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Paidós.