

Qué conservamos de lo aprendido. Consejos para la... MODALIDAD HÍBRIDA

Alma Angélica Martínez Pérez
Dulce María Verónica Montes de Oca Olivo
Liliana Esmeralda Arellano Vázquez
ENP Plantel 6 "Antonio Caso"

1. PLANEAR ACTIVIDADES PRESENCIALES Y ASINCRÓNAS

El modelo híbrido, también llamado Blended Learning o mixto implica el diseño de estrategias de enseñanza y aprendizaje así como el uso recursos didácticos tanto para la modalidad presencial como para la modalidad a distancia, principalmente de forma asincrónica. Hemos aprendido que el uso de aulas virtuales será de gran apoyo para fomentar el aprendizaje autogestivo, la autonomía del estudiantado y la transversalidad. La planeación deberá considerar situaciones de aprendizaje significativas, desarrollo de habilidades y ambientes de colaboración para abordar los contenidos.



2. PLANEAR CON BASE EN PROYECTOS

El Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología que permite planear, organizar y coordinar actividades en torno a un objetivo, Favorece la transversalidad, la interdisciplina y permite que el estudiantado tenga un papel protagónico en los procesos de aprendizaje. La planeación de proyectos por unidad permite abordar contenidos a través de microactividades que dan cuenta de los procesos implicados en cada proyecto, permite la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.

3. INCENTIVAR EL TRABAJO INTERDISCIPLINARIO Y LA TRANSVERSALIDAD

Es importante recordar que la comunicación entre disciplinas permite analizar, comprender y proponer soluciones al abordar los problemas reales del entorno, las situaciones significativas para el estudiantado a partir de las cuales se construye el conocimiento.



4. FOMENTAR LA AUTOGESTIÓN

Recordar que la autogestión es una competencia que se favorece a través de la mediación tecnológica, pero que requiere de un nuevo rol docente (asesor, guía, etc.); motivación constante. la interacción del estudiantado con otros sujetos u objetos y la incorporación de herramientas tecnológicas.



5. PROMOVER LA CREATIVIDAD

Aprendimos que la creatividad tiene que ver con la forma en que se estructura una secuencia didáctica para abordar los contenidos de un Programa de estudios, los recursos didácticos que se diseñan y usan, el uso pedagógico de la tecnología que se implementa para que la suma de todos esos elementos resulte en procesos significativos que detonen la creatividad del alumnado.



6. USAR LA TECNOLOGÍA CON FINES PEDAGÓGICOS

La tecnología no es un fin sino un medio. Un medio, poderoso, atractivo y seductor en el que es fácil perderse. Es importante no olvidar que requiere formación y capacitación del profesorado para que la implementación de los recursos obedezca a necesidades detectadas en función de los contenidos y de los aprendizajes y no de la tecnología en sí misma. La tecnología es una herramienta para acceder a los contenidos y potenciar el aprendizaje significativo

