

**Te enseñaré a  
las buenas**

**Escuela Naval de Suboficiales  
A. R. C. "Barranquilla"**

**Harold Álvarez Campos**

**o lo mejor**  
iza con una pregunta



## **Resumen**

La educación es tan apasionante que todos, alguna vez hemos enseñado a hijos, hermanos, parientes y extraños (compañeros de curso), solo por tener la oportunidad de obtener la experiencia que esta brinda o porque nos sentimos cómodos al momento de orientar una explicación. Es así como me decidí un día, desprendiéndome un poco del temor a salir en cámara y observando las bondades de las herramientas que ofrece la tecnología informática para con los procesos académicos, a producir una serie que recogía los más variados temas que hacían parte de una metodología de enseñanza a las buenas, y que organicé en 16 capítulos bajo el título de la Serie "Te enseñaré a las buenas", la cual está disponible en el canal "Harold Álvarez – BrillianTeacher" en YouTube, y cubren temas como motivación en el aula, organizadores gráficos, el sonido en el aula, uso de avatares, entre otros temas. Ah, y se me olvidaba que me acompañará Morita (la mascota de mi nena angelina), en el relato de esta maravillosa profesión como lo es la docencia.

¡Camine pues y métete en la película, porque esto es una película!

**Palabras clave:** Educación, informática educativa, pedagogía, tecnología

*"La tecnología es educativa cuando le imprimes tu calor humano"*

*Brillanteacher*

## Contexto

Te enseñare a las buenas presenta un recorrido que toca aspectos de motivación en el aula de clases, modelos pedagógicos, mapas conceptuales y sus bondades en el aula, uso de sonido en la web y presentaciones para documentar procesos académicos, uso de blogs y bitácoras, empleo de avatares para orientaciones digitales, portales de infografías y explicaciones sobre objetos y ambientes virtuales de aprendizaje, todas herramientas inmersas en la conducción de contenidos con estudiantes. Vamos a hacer un recorrido por estos temas con el solo fin de enseñarte a las buenas.

### Parte 1. Explicación brillante

#### Motivación para el estudio

En el recorrido por el aprendizaje de cualquier disciplina debemos hacernos una pregunta fundamental y es ¿realmente deseo aprender? (Porque pueda que me estén obligando) Pues este interrogante podemos abordarlo en dos vías. Desde nuestra posición como aprendiz, podemos abordar este primer pensamiento cuestionándonos en si lo que aprenderé tendrá importancia para mi futuro, o si lo que aprenderé me hace sentir cómodo o a gusto para poder seguir en ese camino.

Porque pueda que me sienta obligado a estudiar algo por tradición familiar (que poco me guste), o que deba satisfacer a alguien, o que lo haga sobre una temática que no me llame poderosamente la atención.

Otro aspecto no menos importante se concentra en la institución escolar, que, asumiendo un sistema de recompensas y castigos por llamarlo de alguna manera al sistema de calificaciones, es más cercano a un proceso conductual de verificación de saberes. Y por acá puede haber otras desmotivaciones.

Según Brophy (1991), la evidencia de este tipo de recompensas y castigos se afianza en el sistema de cuadros de honor, medallas y reconocimientos por una parte y habilidades, cursos de nivelación y no promoción en los cursos por no cumplir determinados requerimientos. Esta situación se manifiesta negativamente en los estudiantes al responder por temor a las consecuencias que puedan derivarse de su acertada respuesta en el sistema.

## Parte 2. Para qué son los sistemas

### Sistema educativo en Colombia – “Sistema al fin y al cabo”

Como en todos los países, en Colombia el sistema de educación está conformado por varias etapas, normas y procesos que fundamentan la concepción integral de cada individuo, tanto por su dignidad, conocimientos, derechos y deberes ante la sociedad.

El sistema está basado en la Constitución Política, en la que se dan los lineamientos generales sobre la conformación del sistema educativo, en la que a grandes rasgos se contempla que es un derecho de la persona, es un servicio público, tiene una función social, el estado lo supervisará, el estado deberá garantizar la cobertura.



Imagen 1.  
Estructura  
del sistema  
Fuente.  
Elaboración propia

Como dice mi Madrinosky: –“si no eres buen estudiante, el sistema te eliminará así de que ponte pilas a estudiar”

### Parte 3. Estilos de aprendizaje

#### ¿Qué son los estilos de aprendizaje?

Por estilos de aprendizaje entendemos a las formas en las que podemos aprender, es decir, a las maneras por medio de las cuales podemos aprender de mejor manera, dado que estamos más receptivos a captar los mensajes. De igual manera, se conoce como estilo de aprendizaje al mejor escenario en el que nuestra percepción se encuentra en las mejores condiciones de aprehensión de información.



Cada uno de los anteriores modelos, vemos que presenta sus estilos, justificado desde sus teorías, juicios de valor dado por las corrientes en las que se encuentra incluidos.

De igual manera, si tenemos estudiantes con diversas maneras de aprender de manera significativa, entonces podemos pensar que existen modelos de evaluación propios para cada estilo, y en relación con esto a continuación se listan algunos de los más reconocidos.

 <p><b>Jerome Kagan (1966)</b> • Test de Emparejamiento de Figuras Familiares (Matching Familiar Figures Test)</p>	 <p><b>David Kolb (1976)</b> • Inventario de Estilos de Aprendizaje (Learning Style Inventory)</p>
 <p><b>Richard M. Felder y Linda K. Silverman (1988)</b> • Cuestionario Índice de Estilo de Aprendizaje (Index of Learning Styles)</p>	 <p><b>Alonso, Gallego y Honey (1992, 1994)</b> • Cuestionario Honey-Alonso de Estilos de Aprendizaje (CHAEA)</p>
 <p><b>Mencke, R. y Hartman, S. (2000)</b> • La valoración de Estilos de Aprendizaje (Learning Style Assessment -LSA)</p>	 <p><b>Renzulli, J.; Smith, L. y Rizza M. (2002)</b> • Inventario de Estilos de Aprendizaje--Version III (Learning Styles Inventory--Version III-Elementary Class Set)</p>

## Parte 4. Mapas mentales

### La necesidad de ubicarnos actualmente

No es un misterio que la representación gráfica es atractiva a la vista, y que también nos ofrece otra perspectiva para poder aprender o captar información determinada. De igual manera, a los estudiantes les ofrece bondades como las de dibujar o esquematizar situaciones que difícilmente podrían ser explicadas; y en ese sentido, las secuencias, esquematizaciones y representaciones en general ofrecen mejores vías para el aprendizaje.

O sea que...

¿hacer muñequitos en la hoja  
es igual de importante?



Claro Morita, presta atención. Explicado desde un escenario científico, Novak (1993), argumenta que las conexiones cognitivas son activadas en los estudiantes mediante la interacción de las capacidades de creación experimentadas y reguladas por su hemisferio derecho, complementada con la actividad racional controlada por su hemisferio izquierdo.



- ▶ Llama tu atención la representación pictórica que estas observando.
- ▶ Se pueden establecer ideas secundarias con facilidad.
- ▶ Las diferentes ramas representan una idea plenamente identificada y fácil de entender.
- ▶ Por su estilo de ramas se facilita la observación de todas las variantes expuestas.
- ▶ El hecho de las ramificaciones permite observar la idea como un todo
- ▶ La inclusión de imágenes y enlaces facilita una representación amigable.

## Parte 5. Corrientes pedagógicas

### ¿Qué son las corrientes pedagógicas?

Son innegables los notables avances que se han dado en relación con la incorporación de herramientas virtuales en los procesos educativos, así como en la manera de operacionalizarlos en el aula de clases, lo cual indica que debemos reestructurar la forma de conducir procesos académicos en el aula, con el

fin de lograr que las nuevas generaciones puedan acceder a un aprendizaje con los retos que trae una sociedad cambiante, tanto en los escenarios de formación presencial como virtual.

En Colombia, las políticas actuales son el continuo apoyo a la oferta de programas virtuales en instituciones de educación pública, tanto a nivel de convocatorias por sus entes como MinCiencias, Renata, Colombia Aprende y demás instituciones que apoyan con becas y recursos a quienes deseen tomar estudios de alto nivel. Relacionado con este aspecto, por políticas estatales se crea el Ministerio de las TIC, el cual tiene la misión de velar por la masificación del acceso a todos los colombianos, mediante la aplicación de estrategias como son los laboratorios Vive Digital, el programa de Internet a los parques, becas y ayudas, entre otras estrategias.

En relación con los mecanismos aplicados en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje por medios virtuales tenemos que, se encuentran fundamentados en el establecimiento de las relaciones entre éstos, entre los diferentes agentes, factores y condiciones que intervienen en el proceso virtual. Así mismo, esto se da teniendo en cuenta los postulados de la educación intercultural mediada por las tecnologías.



Oye Niño:  
¿Cuáles corrientes pedagógicas  
son las más conocidas actualmente?

Mira Morita, las más conocidas actualmente son el **cognitivismo**, el **conductismo** y el **constructivismo**.

## Parte 6. Objetos virtuales de aprendizaje

### Enseñanza mediante objetos de aprendizaje

Mucho hemos escuchado sobre los objetos virtuales de aprendizaje y a veces creemos que cualquier archivo lo puede ser.

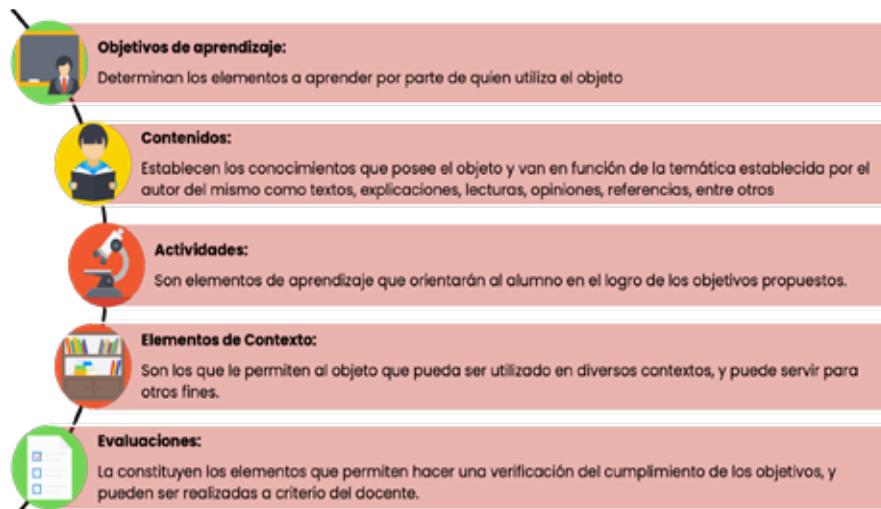
Por objeto virtual de aprendizaje es un conjunto de elementos o recursos de tipo digital con finalidad educativa, el cual es reutilizable y auto contenible. También podemos decir que este debe tener un contenido que deba mostrarse a estudiantes o que tenga algo de educativo a presentar. Así mismo deberá contener una información externa llamada metadatos.

Para quienes piensan que una foto es un objeto virtual de aprendizaje (digitalizada la foto claro), tenemos que inicialmente se habló de recursos con la particularidad de ser utilizados en varios escenarios como imágenes, documentos entre otros archivos.

Más adelante el concepto mutó hacia recursos con la característica de ser interoperables, donde su estructura debía estar configurada con características técnicas y pedagógicas, para que pudiera establecer conexión entre dos o más objetos, dando origen a la configuración de los metadatos. Observemos un poco su evolución.



Actualmente se reconoce el valor educativo que tienen los objetos virtuales de aprendizaje, dado que por sí solos tienen una intencionalidad de uso en ámbitos educativos, y solo por esta característica, son evidentes los siguientes componentes.



## Parte 7. Ambientes virtuales de aprendizaje

### ¿En qué consisten los ambientes virtuales de aprendizaje?

En la actualidad se menciona frecuentemente sobre la gran cantidad de herramientas que se encuentran disponibles en la web, para que sean utilizadas con fines académicos.

Y más concretamente en el campo de la educación, temas como la enseñanza asistida por ordenadores y educación mediada por dispositivos electrónicos nos muestran maneras de representar un espacio de tiempo, en el que se está reevaluando la forma de enseñanza tradicional.

Según Buzan (2013), la forma de aprender en tiempos de tecnología educativa, más que en formar o enseñar con medios electrónicos, se trata de la elaboración de conceptos basados en las experiencias vividas con los medios.

## **Parte 8. Sonido en la web para usos educativos**

### **El ambiente de la educación debe ser armonioso**

Las utilizaciones de recursos sonoros para la realización de actividades didácticas en la educación actúan como elementos motivadores para el aprendizaje dada la característica de relación de objetos o contenidos con audios.

Por otra parte, tenemos que el proceso de oír/escuchar es también un proceso de comunicación/aprendizaje. Así como en la comunicación visual y la enseñanza, se codifica un mensaje por la persona que envía y se decodifica por la persona que recibe. Por tanto, la calidad del mensaje codificado depende de la habilidad de la persona que envía para expresar el mensaje clara y lógicamente. La calidad del mensaje decodificado depende de la habilidad de la persona que recibe para comprender el mensaje.

Lo anterior implica que no es solamente colocar música o hablar describiendo procesos o definiciones, sino que va más allá de una transmisión de mensajes en la que se debe tener conciencia de que sea claro, conciso y legible.

## **Parte 9. Competencias**

### **¡Ser competente paga!**

Por competencias entendemos que son las capacidades que tenemos todas las personas, ya sea experimentadas en diferentes habilidades, conocimientos, valores e inclusive pensamientos, al momento de interactuar en familia, en nuestro colegio o en un grupo especial como deportivo, música, teatral o en nuestro lugar de trabajo. Actualmente, la mayoría de las instituciones de educación superior se enfocan en la enseñanza de sus contenidos (carreras) con acentuación en situaciones específicas, lo que conocemos como competencias laborales; descrita como la capacidad de realizar actividades en contextos predeterminados.

Según Perrenoud, P. (2008:3):

“El concepto de competencia se refiere a la manera que permite hacer frente regular y adecuadamente, a un conjunto o familia de tareas y de situaciones, haciendo apelación a las nociones, a los conocimientos, a las informaciones, a los procedimientos, los métodos, las técnicas y también a las otras competencias más específicas”

De igual manera, la competencia en el escenario educativo incluye el conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades y valores éticos que explicitan los estudiantes en el aula, y que como docentes estamos en la necesidad de orientar de la mejor manera posible, y así poder edificar individuos con habilidades y calidad superior.

## Parte 10. Presentadores de contenidos

### Una imagen vale más que mil palabras

Partiendo de la premisa que dice “Una imagen vale más que mil palabras”, observamos que tanto es importante la información que estamos presentando, como su forma de presentación al auditorio, dado que debemos contemplar elementos de visualización que harán más atractiva la información a los usuarios, y por consiguiente su entendimiento.

Algunas de las ventajas del uso de las presentaciones son las siguientes:

### Ventajas de las presentaciones en el aula

- ▶ Las herramientas actuales, llámese libres o comerciales presentan asesorías al momento de generar los documentos, dado que sugieren alternativas de diseño y formato para que puedan ser presentadas de mejor manera a los usuarios.
- ▶ Se pueden incorporar elementos gráficos de arte y sonidos para optimizar la presentación de información textual, haciéndola mucho más dinámica.

- La representación infográfica de los datos es otro factor que permite documentar datos numéricos, dado que es totalmente compatible la incorporación de datos en tablas y hojas de cálculo, facilitando esto último tiempo de proceso.
- Se puede agregar información de diversas fuentes dado que éstas permiten la conexión con portales de noticias, fuentes de sindicación RSS que hacen de las presentaciones recursos válidos en tiempo, contexto y espacio.
- La característica de estar alojado el material en la nube (Internet), hace de la presentación un elemento con disponibilidad inmediata, dado que se puede acceder desde cualquier navegador.
- Ofrecen los portales de presentaciones es la posibilidad de bajar el contenido en formato de documento auto-presentable o ejecutable. Esto permite que se puedan acceder a video, audios e imágenes que se encuentren alojadas en repositorios en la nube.
- Generan motivación y expectativas en el público objetivo (sus compañeros del salón), captando la atención hasta el final.
- Potencian la actuación del presentador, le da mayor movilidad y le da la oportunidad de crear el entorno ideal para resaltar ideas y conceptos con los diferentes recursos audiovisuales.
- Le dan facilidades al presentador de generar factor sorpresa, el cual es clave para conectar con la audiencia y romper posibles espacios lineales dentro de la presentación.
- Permite al presentador posicionar de una forma más efectiva el contenido de la presentación y grabar en la mente del espectador conceptos e ideas a través de recursos audiovisuales. Genera una imagen profesional en el presentador potenciando su marca personal. ¡Brillante!

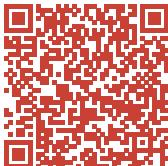
Debemos tener en cuenta que también existen instituciones de educación que no cuentan con el servicio de Internet para el desarrollo de sus actividades académicas, y esto puede darse por deficiencias presupuestales o por lejanía en su ubicación.

## Conclusión

El uso prolongado de las herramientas TIC en la educación es económica, política y socialmente viable porque, al final del proceso ayudan en la "divulgación del conocimiento" y, al final, de lo que se trata es de "ser cultos para ser libres", de ahí la importancia estratégica de la alfabetización tecnológica y digital y la imperiosa necesidad de invertir en ella.



## ¿Quieres conocer más de este proyecto?



Visita nuestro canal de YouTube:

<https://www.youtube.com/c/iniciacioncientifica>



Visita el contenido de BrillanTeacher

<https://www.youtube.com/@BrillanTeacher>

## Referencias

- Brophy J. ; Alleman, J. (1991) Activities as instructional tools: a frame-work for analysis and evaluation. *Educational researcher* (Washington, DC), vol. 20, núm. 4, p. 9-23. Consultado el 02/08/2017.
- Buzan, T. (2013) Cómo crear mapas mentales. Barcelona. URANO, enero 2013. ISBN 978-84-7953-833-0. Consultado el 02/08/2017.
- Norman-Acevedo, E., & Daza-Orozco, C. E. (2020). La construcción de contenidos para la enseñanza virtual: retos coyunturales en el con-finamiento. *Panorama*, 14(27), 5–13. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i27.1517>
- Novak, J. D. (1993) ¿How do we learn our lesson? Taking students through the process. *The Science Teacher*, 60 (3), 50-55 (ISSN 0036-8555) Consultado el 28/07/2017.
- Perrenoud, P. (2008) Construir las competencias, ¿Es darles la espalda a los saberes? *Red U. Revista de Docencia Universitaria*, número monográfico II "Formación centrada en competencias (II)", pp. 8. Consultado el 19/09/2017.