



B-learning y el desarrollo de competencias mediáticas para la formación de estudiantes de la licenciatura en Pedagogía

Eje temático: 3. Blended learning: Experiencias en busca de la calidad.

Juan Martín Ceballos Almeraya

Docente de Centro Universitario Internacional de México CUIM II, México.

almeraya_6@hotmail.com

Resumen

El presente trabajo se origina desde una experiencia institucional donde la búsqueda de utilizar herramientas digitales, como parte del conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y de la asignatura 'Didáctica y Recursos Tecnológicos', permitió desarrollar una propuesta que llevó al grupo de 9º cuatrimestre de la licenciatura en Pedagogía, no sólo a la comprensión de lo que es un ambiente virtual de aprendizaje, sino de igual forma a desarrollar algunas competencias mediáticas como parte de su formación prosumidora y pedagógica. El proyecto es completamente de corte cualitativo y descriptivo, pues se utilizan algunas gráficas y tablas para comprender el proceso que se utilizó para cumplir el objetivo de dicho proyecto.

Palabras clave: competencias mediáticas, AVA, b-learning, prosumidor, simulación didáctica, Blog personal educativo.



Introducción

Han sido varios los proyectos que se han llevado a cabo con herramientas digitales en CUIM II, como parte de una experiencia institucional, dentro de la licenciatura en Pedagogía, pero no se había contemplado la posibilidad de enfocarse a la producción de materiales didácticos como parte de la formación de los estudiantes, por ello se consideró la posibilidad de crear un Ambiente de Aprendizaje Virtual (AVA) que les permitiera tener un objetivo claro sobre la creación de dichos materiales desde una simulación didáctica, es decir, desde un espacio que acercara a los discentes a situaciones similares a la realidad, de forma ficcional (Sánchez, 2013); donde pudieran actuar como docentes virtuales y prosumidores (UNESCO, 2011). De aquí la idea de convertir la clase presencial de la asignatura Didáctica y Recursos tecnológicos, en b-learning, porque “busca mejorar los resultados de aprendizaje, utilizando la tecnología para complementar las actividades que se desarrollan en las clases presenciales y así repartir de manera equitativa las actividades que se realizan en el aula y de forma virtual (Marsh, 2009, citado por Sánchez Olavarría, 2015, p. 88). Entre las opciones contempladas para tal efecto, estaban tres: Facebook, Moodle o un Blog. El primero ya era utilizado por el mismo grupo, así que sería difícil tener un impacto relevante con él; el segundo, se eliminó puesto que para el 9º cuatrimestre llevarían la materia de Educación a Distancia, donde se pudiera aplicar el diseño instruccional y, nuevamente, el uso de herramientas digitales; quedó finalmente el uso de un Blog personal educativo como espacio virtual para construir su propio conocimiento, tener una formación continua (Valero, Cabello, Zayas, Lara, Cuerva y Fernández, 2016) y como medio para convertirse en prosumidor.

Diagnóstico

Ya en el cuatrimestre 16/1 (enero-abril) se había asignado la materia de ‘Didáctica y Recursos Tecnológicos’, cuyo objetivo era y sigue siendo: Al finalizar el curso, el alumno examinará las aplicaciones de los recursos y medios tecnológicos para la realización de materiales didácticos que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje empleando los modelos educativos. No obstante, al revisar el temario se identificó que no existía la propuesta de ninguna herramienta digital que pudiera promover dicho objetivo. Así que se buscaron algunas que permitieran a las estudiantes diseñar materiales didácticos, pero que no fueran aislados de los contenidos de la propia asignatura. Aparte, debía crear un espacio virtual que pudiera permitirnos por un lado, aplicar la didáctica como tal para diseñar un espacio virtual de aprendizaje y, por otro, el diseño y aplicación de e-actividades (Vázquez Astudillo, 2011) que desarrollaran competencias digitales (Revueltas Domínguez, 2011). De este modo, nació el proyecto de crear Blogs personales educativos a través de Google Site. El resultado fue óptimo según los resultados de la evaluación que se llevó a cabo al finalizar el curso.



Para el cuatrimestre 17/1 (septiembre-diciembre), se asignó la misma asignatura y se pensó en repetir las estrategias, pero esta vez iniciando con una encuesta electrónica, con Google Drive, de ocho preguntas para identificar las necesidades y conocimientos sobre el tema para su aplicación de manera viable y factible.

Entre las necesidades que se detectaron están:

1. Identificar el concepto de 'herramientas digitales' y su función.
2. Comprender el concepto y función de una Ambiente Virtual de Aprendizaje.
3. Identificar el concepto, la función y los elementos de un Blog con intención didáctica.
4. Identificar las competencias, en este caso mediáticas, que pueden desarrollar a través del uso de herramientas digitales y, obviamente, la creación de un blog.

Con base a esto, se pensó en organizar los contenidos que dieran pauta para cubrir las necesidades ya mencionadas, siguiendo la misma línea del cuatrimestre 16/1, pero promoviendo la acción prosumidora como parte de la formación pedagógica del discente, teniendo como resultado el desarrollo de competencias mediáticas desde una visión b-learning.

Desarrollo

El grupo de 7º cuatrimestre de Pedagogía de CUIM II está conformado por 23 estudiantes entre los que destacan 22 mujeres y un hombre. Se generó un objetivo general para el proyecto, el cual es: crear un espacio virtual que permita el uso de herramientas digitales para diseñar actividades multimedia y, con ello, competencias mediáticas bajo los siguientes puntos: la creación y la presentación de la información en una variedad de formatos; y la preservación, almacenamiento, re-utilización, archivo y presentación de la información en formatos utilizables.

Objetivos específicos:

- a) Seleccionar y establecer aquellos contenidos que tienen relación con la materia precedente: Tecnología educativa, para no repetir temas y así utilizar mayor tiempo para el AVA.
- b) Establecer una lista de aquellas herramientas que pueden ser funcionales para la formación del estudiante de Pedagogía, desde la perspectiva docente.
- c) Identificar aquellas competencias mediáticas que se puedan desarrollar en la construcción de un AVA.
- d) Crear un Blog educativo por cada estudiante como un espacio virtual de aprendizaje personal.

Todo bajo el área temática de: Producción y uso de los medios y la información (UNESCO, 2011).



Antes de presentar los contenidos a analizar y las habilidades mediáticas a desarrollar, es necesario dar una explicación de lo que es un Blog para tener mayor claridad como un ambiente virtual de aprendizaje:

El Blog se crea desde 'Blogger' (Blogger, 2016) que es una aplicación propia de Google y es completamente gratuito, basta con poseer una cuenta en Gmail. Su uso permite que los y las estudiantes logren los siguientes objetivos (Contreras, 2004):

1. Ser el administrador, por lo cual se encargan de editar cada una de las entradas que se tengan programadas según el temario de la materia.
2. Se comparte una variedad de recursos como: documentos en PDF, videos, imágenes.
3. Pueden recibir comentarios sobre lo que están realizando o dudas sobre algo que no se ha comprendido.
4. Generar un archivo cronológico de textos y recursos de forma automática, para no perder de vista la secuencia de la asignatura, que permite, a su vez, una búsqueda de temas según el interés de los usuarios.
5. Incrustar videos, la realización de hipervínculos y el insertar imágenes, acciones y vocabulario propios de un gestor de recursos multimedia y de un EVA. En este caso, serán los mismos estudiantes los gestores de sus recursos de clase.

Los contenidos a revisar fueron:

UNIDADES, TEMAS Y SUBTEMAS	MES
UNIDAD I NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL CAMPO EDUCATIVO	
1.2 Las tecnologías informáticas y la educación 1.2.1 Multimedia educativa 1.3 Las tecnologías de comunicación y la educación 1.3.1 El Internet y la educación 1.3.2 Ventajas y limitaciones del hipertexto	SEPTIEMBRE
UNIDAD II MATERIALES DIDÁCTICOS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS	
2.1 El hardware informático para entornos educativos 2.2 El software informático para computadora 2.3 Los entornos informáticos educativos	SEPTIEMBRE
UNIDAD III MODELOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA	
3.1 La enseñanza gestionada y asistida por computadoras	OCTUBRE
UNIDAD IV TIPOS DE MATERIALES DIDÁCTICOS	
4.1 Diferenciación entre recursos, medios y materiales didácticos 4.2 Los materiales impresos 4.3 Audio y video 4.4 Tipos de software educativo 4.6 Recursos de comunicación a distancia a través de Internet	OCTUBRE
UNIDAD V MODALIDADES DE ENSEÑANZA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	
5.1 La educación a distancia, en línea y multimedia e Internet 5.2 Las competencias mediáticas	NOVIEMBRE

Tabla 1. Contenido de la asignatura: Didáctica y Recursos Tecnológicos (creación propia).

Las herramientas digitales a utilizar:



HD	Contenido
Google Site	<p>Herramienta digital para compartir, ideal para crear sitios web o blog de modo gratuito. Es un recurso ofrecido por Google, el cual permite publicar artículos, compartir documentos, videos e imágenes. https://sites.google.com</p> <p>Objetivo: crear un blog sobre la asignatura que estamos viendo en el curso, sea para construir, sea para retroalimentar.</p>
GoAnimate	<p>Herramienta digital para crear videos animados que propicia la creatividad en los docentes y en cada clase. Pueden incrustarse en redes sociales, en plataformas, blog. Es un servicio gratuito y de paga. www.goanimate.com</p> <p>Objetivo: crear videos para retroalimentación o el cierre de una clase, así como la apertura de ésta.</p>
Prezi	<p>Es una herramienta de presentación de información. Actualmente pueden realizarse presentaciones tanto con apoyo de la web como desde un computador. www.prezi.com</p> <p>Objetivo: hacer que las presentaciones sean ágiles, llamativas y significativas para poder analizar y sintetizar la información. Cada presentación puede incrustarse en redes sociales, blogs y plataformas.</p>
Slideshare	<p>Es un servidor para alojar presentaciones, documentos y vídeos que deseemos compartir en Internet. Admite múltiples formatos de archivo (odp, ppt, pdf,...) y la inserción de sonidos en las presentaciones. http://es.slideshare.net</p> <p>Objetivo: una vez realizadas las presentaciones en power point, pueden cargarse en esta aplicación para que puedan incrustarse en el espacio virtual que los docentes estén generando.</p>
Educaplay	<p>Es una plataforma para crear actividades educativas multimedia online. Estas actividades pueden ser: crucigramas, preguntas con varias opciones, pulsar sobre el lugar correcto, emparejar, rellenar huecos, etc. Para que un alumno pueda lograr puntuación extra desde casa tiene que crearse su propia cuenta personal, de esta forma el profesor sabe si ha hecho alguna actividad y la puntuación que ha sacado. Una ventaja que tiene este servicio frente a otros es que permite descargar la actividad en formato flash para poder hacerla sin conexión a Internet. Tiene tres formas distintas de uso:</p> <p><u>Opción A</u> practicar haciendo alguna actividad ya creada.</p> <p><u>Opción B</u> crear las propias actividades con la cuenta general de los alumnos.</p> <p><u>Opción C</u> puntuar en las actividades haciéndote una cuenta personal. Esta opción también permite crear actividades. www.educaplay.com</p> <p>Objetivo: crear actividades multimedia con contenido de una materia que se considere difícil para los alumnos.</p>
Youtube	<p>Es una herramienta de almacenamiento que permite compartir videos de toda índole: musicales, películas, documentales, tutoriales. Es</p>

	completamente gratis. Pueden ser incrustados en blogs, en redes sociales y en plataforma. www.youtube.com Objetivo: identificar los videos que pueden funcionar como parte de los recursos didácticos para una clase presencial y virtual, según la asignatura de interés del profesor. Aprender a incrustarlo en el espacio virtual que se desee.
PowToon	Herramienta digital que permite crear videos animados. Tiene versión gratuita y de pago para uso ilimitado. www.powtoon.com Objetivo: crear un video de presentación de contenido con alguno de los temas propuestos en la materia.

Tabla 2. Herramientas digitales (Ceballos, 2013).

Considerando los puntos que enmarcan el desarrollo de competencias mediáticas en el objetivo general del proyecto y del área temática que ya se mencionó posterior a los objetivos, queda señalar aquellas destrezas a desarrollar a partir de las seis áreas que propone la UNESCO (2011):

Áreas clave del currículum	Producción y uso de los medios e información
Política y visión	Fomento de sociedades alfabetizadas en medios e información.
Currículum y Evaluación	Destrezas para explorar cómo se produce la información y los textos mediáticos, el contexto social y cultural de la información y los medios de producción; usos de los ciudadanos; y para qué propósitos.
Pedagogía	Contenido generado por el usuario y utilizado en la enseñanza y el aprendizaje.
Medios e información	Nuevos medios – Internet, redes sociales, plataformas de entrega (computadoras, teléfonos móviles, etc.)
Organización y administración	Aplicación de alfabetización mediática e informacional al aprendizaje a lo largo de la vida.
Desarrollo profesional de los profesores	Liderazgo y ciudadano modelo; abogar por la promoción y uso de AMI para el desarrollo de profesores y estudiantes.

Tabla 3. Destrezas de competencias mediáticas en la Producción y uso de los medios e información (UNESCO, 2011).

Metodología

Desde un inicio del cuatrimestre (05 de septiembre 2016) se dio a conocer la propuesta de crear y desarrollar un Blog educativo personal con las siguientes características:

- Sentido didáctico:* cada estudiante ocupó el puesto de docente para ir identificando los elementos que debía tener la edición de las entrada (una por semana) según la misma línea de la materia, que para este caso fue la misma del curso, es decir: Didáctica y Recursos Tecnológicos.



- b) En cada *entrada* (edición) se contemplaron los siguientes elementos: Imagen de acuerdo al tema a publicar, saludo neutro, es decir, sin tiempo (Hola qué tal... Hola estimad@s estudiantes... sin buenos días, buenas tardes...) y con respeto a la diversidad de género: uso de terminaciones femeninas y masculinas, o en su defecto utilizar la arroba @ (como parte del romper el hielo y propiciar una mejor cercanía con los estudiantes ficticios); breve reseña de lo visto anteriormente; objetivo de la nueva sesión; reseña general de lo que trata el tema. Aquí se optó por hacerlo por escrito o utilizando alguna herramienta digital para presentar el mismo tema: video, presentación, infografía, mapa mental; solicitud de realización de actividad, que en este caso fue enviar por correo electrónico al profesor; solicitud de aclaración de dudas; despedida y frase motivacional.
- c) Toda nueva entrada (edición) fue posteada a través del grupo de Facebook para que el docente pudiera, nuevamente revisarla.

Ahora bien, una vez que se aceptó el proyecto, se propuso la siguiente metodología:

1. Recepción del tema a analizar para cada entrada a editar. Dicho tema en PDF fue enviado por el docente vía grupo Facebook, y el cual sirvió para que los y las discentes tuvieran el mismo hilo conductor de los contenidos del curso. En algunos casos se les pidió que realizaran un mapa conceptual, un resumen o un guión de cuento para que portaran el material listo para vaciarse o utilizarse en las herramientas digitales de la sesión. Temática y destreza a desarrollar:

Política y visión	Alfabetización de la información
--------------------------	----------------------------------

Tabla 4. Temática y destreza a desarrollar (UNESCO, 2011).

2. Trabajo en el Laboratorio de Cómputo donde se realizaron las sesiones de cada semana y, por ende, la publicación de entradas de los diversos blogs. Temáticas y destrezas a desarrollar:

Curriculum y evaluación	Destrezas para explorar cómo se produce la información y los textos mediáticos, el contexto social y cultural de la información y los medios de producción; usos de los ciudadanos; y para qué propósitos.
Pedagogía	Contenido generado por el usuario y utilizado en la enseñanza y el aprendizaje.

Tabla 5. Temática y destreza a desarrollar (UNESCO, 2011).

3. Exploración de la herramienta digital a utilizar con o sin ayuda de tutorial. Temática y destreza a desarrollar:



Medios e información	Nuevos medios –Internet, redes sociales, plataformas de entrega (computadoras, teléfonos móviles, etc.)
-----------------------------	---

Tabla 6. Temática y destreza a desarrollar (UNESCO, 2011).

4. Acompañamiento, por parte del docente, para guiar y realimentar el desarrollo de la actividad sugerida para el blog, siempre y cuando se hubiese revisado algún tutorial, el cual permitió el autoconocimiento y autogestión. Temáticas y destrezas a desarrollar:

Organización y administración	Aplicación de alfabetización mediática e informacional al aprendizaje a lo largo de la vida.
Desarrollo profesional de los profesores	Liderazgo y ciudadano modelo; abogar por la promoción y uso de AMI para el desarrollo de profesores y estudiantes.

Tabla 7. Temática y destreza a desarrollar (UNESCO, 2011).

5. Revisión de tutorial como ya se mencionó en los dos apartados anteriores. Temáticas y destrezas a desarrollar:

Organización y administración	Aplicación de alfabetización mediática e informacional al aprendizaje a lo largo de la vida.
Desarrollo profesional de los profesores	Liderazgo y ciudadano modelo; abogar por la promoción y uso de AMI para el desarrollo de profesores y estudiantes.

Tabla 8. Temática y destreza a desarrollar (UNESCO, 2011).

6. Compartir enlace del Blog en el grupo de Facebook para una nueva revisión. Temática y destreza a desarrollar:

Medios e información	Nuevos medios – Internet, redes sociales, plataformas de entrega (computadoras, teléfonos móviles, etc.)
-----------------------------	--

Tabla 9. Temática y destreza a desarrollar (UNESCO, 2011).

Al final el curso, que en este caso fue diciembre 07, se les solicitó a los discentes responder una segunda encuesta electrónica con Google Drive, que permitió identificar el desarrollo de las competencias mediáticas que se han mencionado con anterioridad. Dichas preguntas aparecen a continuación acompañadas de sus resultados en gráficas, no desde una postura cuantitativa, sino sólo como referencia a lo que los estudiantes han percibido de la dinámica del cuatrimestre. Ésta se compone de 12 preguntas cuyas respuestas se basan en tres ítems: Sí, No y Poco.



¿Consideras que el haber creado tu Blog personal educativo te permitió comprender lo que es un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) como parte de tu formación pedagógica?

(20 respuestas)

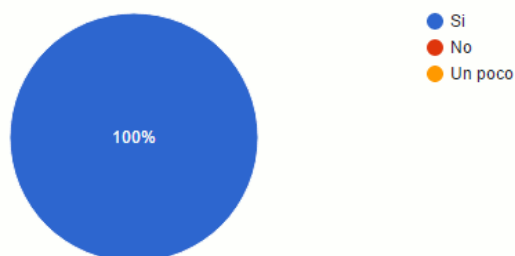


Gráfico 1. Comprensión de un AVA.

El 100% de los y las estudiantes lograron comprender lo que es un AVA a partir de la creación de Blog personal educativo, como parte de su formación Pedagógica.

¿El uso de herramientas digitales te permitió producir información relevante en tu Blog personal educativo?

(19 respuestas)

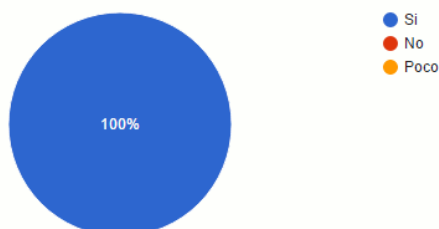


Gráfico 2. Producción de información a través de herramientas digitales.

El 100% de los y las discentes expresan que el uso de herramientas digitales les permitió producir información relevante en la medida que editaban las entradas de su Blog personal educativo.

¿El hecho de crear un AVA ficticio, como lo hiciste hasta hoy, te permitió acercarte a la tarea de un docente virtual?

(20 respuestas)

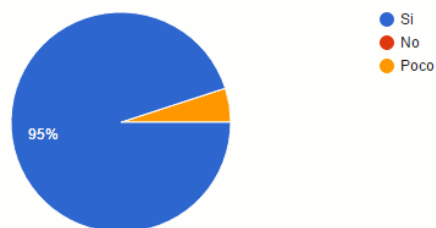


Gráfico 3. Simulación de un docente virtual.

El 95% de los y las estudiantes confirmaron que el crear un AVA, sin que ellos fuesen profesores virtuales, les permitió tener un acercamiento a dicha realidad virtual.

Después del curso ¿crees que puedes ser un docente prosumidor en potencia?

(20 respuestas)

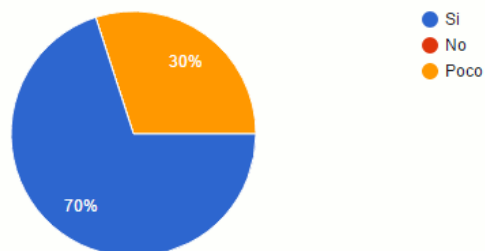


Gráfico 4. Docente prosumidor en potencia.

En comparación con otras preguntas, la respuesta de ésta fue baja, pero no menos significativa al considerar el 70% de la totalidad.

¿Consideras que generar tus propios materiales didácticos en un AVA, cumplieron su objetivo didáctico? Es decir ¿Se consideró el proceso de enseñanza y aprendizaje?

(20 respuestas)

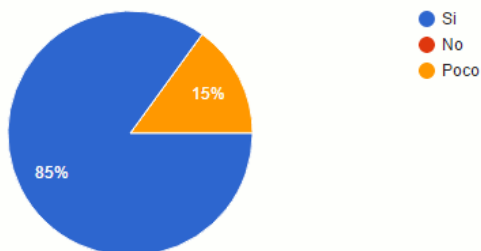


Gráfico 5. Objetivo didáctico.

El 85% de los y las estudiantes consideran que sus producciones didácticas cumplen con su objetivo didáctico, en el sentido de que se enfocan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mientras que el restante 15% lo consideraron poco.



¿Crees que el utilizar herramientas digitales y generar un AVA te puede servir para un futuro como profesional?

(20 respuestas)

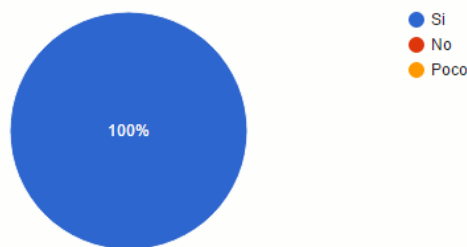


Gráfico 6. Formación profesional con herramientas digitales y AVA.

El 100% de los y las discentes confirman que utilizar herramientas digitales como Blogger, para generar Ambientes Virtuales de Aprendizaje, les servirá en un futuro como profesionales, según el campo de acción al que se dediquen.

¿Consideras que tus materiales didácticos virtuales pueden ser utilizados por otros e incluso reutilizables por ti?

(20 respuestas)

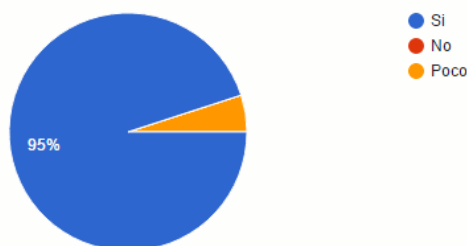


Gráfico 7. Uso y re uso de materiales didácticos.

El 95% de discentes manifiestan que sus materiales didácticos realizados por ellos mismos, pueden ser reutilizables por otras personas, lo cual significa que sí están siendo prosumidores.

¿Crees que cada una de las entradas de tu Blog personal educativo pueden tomarse en cuenta como secuencias didácticas?

(20 respuestas)

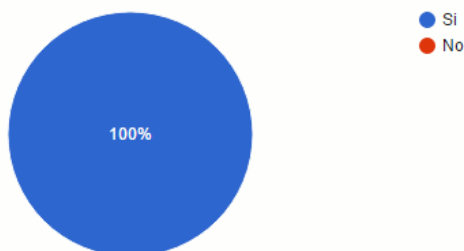


Gráfico 8. Blog personal educativo como secuencias didácticas.



El 100% de los y las estudiantes opinan que el diseño de cada una de sus entradas del blog pueden considerarse secuencias didácticas.

¿El acompañamiento del docente en el desarrollo de tu AVA te permitió comprender el uso de herramientas digitales desde el punto de vista didáctico?

(20 respuestas)

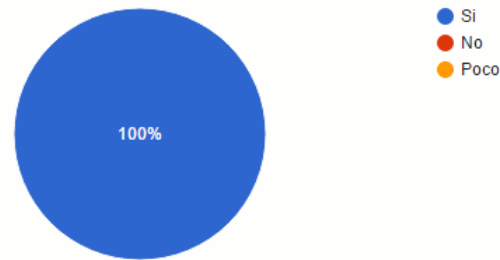


Gráfico 9. Acompañamiento docente.

Al 100% se confirmó que el acompañamiento del docente, durante el diseño de cada una de las entradas del Blog personal educativo, ayudó a la comprensión del uso de las distintas herramientas digitales para establecer actividades didácticas.

¿Crees que la manera en que se organizó el curso ayuda a tu formación pedagógica en el uso de las TIC?

(20 respuestas)

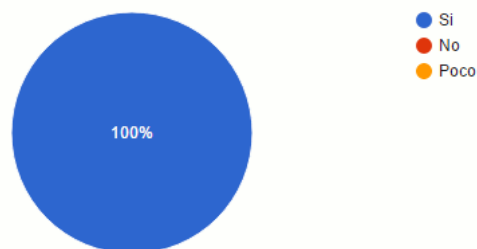


Gráfico 10. Uso de las TIC en la formación de estudiantes de Pedagogía.

Al 100% se afirmó que la organización del curso permitió una contribución a la formación pedagógica de los discentes.



¿Los elementos de instrucción en cada una de las entradas del Blog te ayudaron a comprender lo que pudiera hacer un docente en un curso en línea?

(20 respuestas)

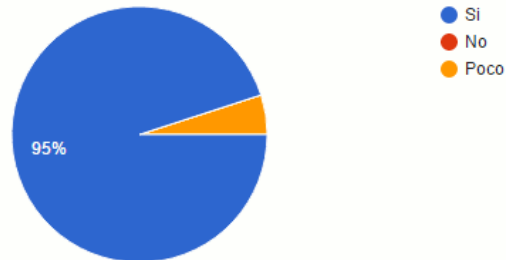


Gráfico 11. Simulación de un Docente en línea.

El 95% de los y las estudiantes señalaron que el diseño y la publicación de los Blogs los acercó a una experiencia como docentes virtuales.

¿El análisis de cada texto pdf, enviado por el docente como contenido de la materia, fue comprendido al utilizarlo para crear actividades multimedia?

(20 respuestas)

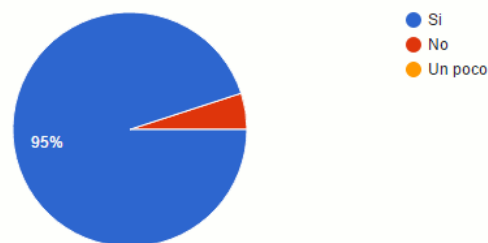


Gráfico 12. Comprensión de los contenidos de clase a través del PDF.

El 95% de los y las discentes aseguran que la estrategia de leer los recursos pdf previo al diseño de actividades multimedia, permitió la comprensión de los contenidos del curso.

Análisis de resultados y conclusiones

De acuerdo a los resultados de los gráficos, se puede afirmar que se logró significativamente lo siguiente:

1. La creación y el diseño de las entradas del Blog, permitió la comprensión del significado de un Ambiente Virtual de Aprendizaje.
2. El AVA funge como un perfecto disimulador didáctico que les permitió acercarse al papel real de un docente virtual, tanto por la parte instruccional de la edición de cada entrada como la presentación de las actividades multimedia. Sobre todo,



porque se conjugan para considerar dichas ediciones como secuencias didácticas y el cumplimiento de sus objetivos.

3. La generación de un AVA y el uso de herramientas digitales favorecen únicamente a la formación profesional de un pedagogo y la comprensión de los contenidos del curso.

4. El uso del Blog como medio para la creación de e-actividades impulsó al desarrollo de una formación prosumidora, tanto en su mismo ambiente virtual de aprendizaje como en las distintas plataformas que utilizaron para tal efecto.

5. Finalmente, el acompañamiento del docente y la organización del curso fueron óptimos en la construcción de un simulador virtual de aprendizaje.

En este sentido, se puede concluir que tanto el objetivo general como los objetivos específicos se alcanzaron de manera significativa, por lo que el proyecto de Blogs tiene la posibilidad de volverse a aplicar con mayor confiabilidad y viabilidad según el contexto de la misma Institución educativa en la que se aplicó dicha propuesta.

Como parte de evidencia, se comparten los url de los Blogs personales educativos de los y las estudiantes de la licenciatura en Pedagogía:

<http://didytec-biankis.blogspot.mx/>

<http://didacticaytecnologia18erika.blogspot.mx/>

<http://pedagogiadidacticatecnologia.blogspot.mx/>

<http://luisayadira28.blogspot.mx/>

<http://didtecmarianis.blogspot.mx/>

<http://maribel-drt.blogspot.mx/>

<http://blogdedidacticayrecursos.blogspot.mx/>

<http://miblogdidacticaytecnologia.blogspot.mx/>

<http://blogdedidactica94.blogspot.mx/>

<http://aprendizajeconrecursosotec.blogspot.mx/>

<http://elartetecnologicamente.blogspot.mx/>

<http://kary-dyrtcedva.blogspot.mx/>

<http://didacticayrecursosotecologicos.blogspot.mx/>

<http://iridianjaneth12.blogspot.mx/>

<http://didacticayrecursos-tecnologicos.blogspot.mx/>

Referencias de consulta:



Blogger (2016). [On-line] En: <https://www.blogger.com>

Ceballos Almeraya, J. M. (2013). El uso de herramientas digitales a nivel superior: una propuesta didáctica para el análisis de textos. V Jornada/ IV Congreso en Línea en Conocimiento Libre y Educación. Recuperado en: http://figshare.com/articles/Ponencia_39_El_uso_de_herramientas_digitales_a_nivel_superior_una_propuesta_didctica_para_el_an_lisis_de_textos/845714

Contreras Contreras, F. (2004). *Weblogs en Educación*. Revista Digital Universitaria, Vol 5, Núm 10. Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art65/nov_art65.pdf

Revueltas Dominguez, Ignacio. (2011). *Competencia digital: desarrollo de aprendizajes con mundos virtuales en la escuela 2.0*. Edutec-e. Revista Electrónica de tecnología Educativa, Núm 37. Recuperado de: http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec37/pdf/Edutec-e_n37_Revuelta.pdf

Sánchez, M. M. (2013). La simulación como estrategia didáctica: aportes y reflexiones de una experiencia en el nivel superior. *Párrafos geográficos*. Vol. 12, No 2. ISSN1853-9424 En: http://igeopat.org/parrafosgeograficos/images/RevistasPG/2013_V12_2/20-5.pdf

Sánchez Olavarría, C. (2015). B-learning como estrategia para el desarrollo de competencias. El caso de una universidad privada. *Revista Iberoamericana de Educación*. Vol. 67. Núm. 1. ISSN 1681-5653. En: <file:///C:/Users/user/Downloads/6622Sanchez.pdf>

UNESCO (2011). *Alfabetización mediática e informacional. Curriculum para profesores*. Acceso abierto. En: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099S.pdf>

Valero, Cabello, Zayas, Lara, Cuerva y Fernández. (2016). *MONOGRÁFICO: Blogs en la Educación - Aprovechamiento didáctico de los blogs*. Observatorio Tecnológico (Página Web). Gobierno de España. En: <http://recursostic.educacion.es/observatorio/version/v2/fr/internet/recursos-online/528-monografico-blogs-en-la-educacion?start=1>

Vázquez Astudillo, M. (2011). *Modelo para el diseño de E-actividades de apoyo para las escuelas presenciales*. Centro de Enseñanza Aprendizaje (CEA), Universidad Tecnológica de Chile INACAP. En: <http://dimglobal.net/revistaDIM33/docs/DIMBP33eactividades.pdf>



Juan Martín Ceballos Almeraya

Licenciado en Educación, por la Universidad Pedagógica Nacional, maestro en Psicología Educativa por la universidad INACE y especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje, por Virtual Educa. Con una experiencia como docente de 23 años en casi todos los niveles educativos como preescolar, primaria, secundaria, preparatoria, licenciatura y maestría, en estos últimos dos niveles dentro de las áreas de Pedagogía, Psicología, Psicopedagogía, Enfermería, Gastronomía y Turismo, tanto en la modalidad presencial, como semi presencial y virtual. Desde hace cuatro años se ha actualizado en cursos virtuales para la creación de EVAs mediante el uso de redes sociales, creación de actividades multimedia, diseño instruccional, metodología e-learning, así como el uso de plataforma Moodle, por ejemplo. Ha laborado con la universidad UTEL como docente virtual y actualmente se encuentra en la Universidad Privada del Estado de México y en el Centro Universitario Internacional de México como docente presencial.

Ha participado en congresos tanto presenciales como virtuales, siempre con el uso de herramientas digitales para la creación de ambientes virtuales de aprendizaje, producción de actividades multimedia y el desarrollo de proyectos de investigación.