

Experiencia de Aprendizaje por Mensajería Instantánea

Guía de recursos digitales

Klea Salazar Gallardo



Experiencia de Aprendizaje por Mensajería Instantánea

Guía de recursos digitales

Klea Salazar Gallardo

Concepto de la Guía de Recursos
Digitales

Carmen Barrantes Takata

Desarrollo de contenido

Klea Denisse Salazar Gallardo

Revisión editorial

Luciana Reátegui Amat y León

Corrección de estilo y edición

Verónica Ferrari

Diseño y diagramación

Paola Velásquez Carvajal

Contenidos

Presentación	4
Introducción	6
1ra parte. La mensajería instantánea como un medio para el aprendizaje en comunidad	7
2da parte. Acciones preparatorias	9
3ra parte. Metodología EDUSO para realizar una sesión por mensajería instantánea	10
4ta parte. Recursos para activar las sesiones según la secuencia metodológica	13
5ta parte. Recursos por finalidad	23
6ta Parte. Laboratorio de recursos	31
7ma parte. Recomendaciones de mediador a mediador	35
8va parte. Videos de ejemplo para desarrollo de sesiones	37
Agradecimientos	38

Presentación

Desafíos educativos en pandemia

La crisis sanitaria generada por la covid-19 ha tenido un impacto sin precedentes en la educación de millones de niñas, niños y adolescentes (NNA). La complejidad del desafío ha requerido que nos sumemos a los esfuerzos del Estado peruano para ofrecer una educación de calidad. Frente a ello, el Programa de Educación para el Desarrollo Sostenible y Solidario (EDUSO) de Terre des Hommes Suisse desarrolló durante el 2020 una propuesta metodológica de experiencias de aprendizaje a través de mensajería instantánea (AMI), canal usado por 33% de las y los estudiantes peruanos(as) y por la mayoría de las y los participantes de los proyectos que apoya TdH Suisse en Perú para mantenerse en contacto con sus docentes.

Esta propuesta metodológica surgió como una respuesta a los desafíos planteados por la covid-19 para encontrar alternativas innovadoras que permitan reunir a las y los estudiantes con su docente y crear condiciones para actuar de manera sincrónica recreando la comunidad de aprendizaje en el mundo virtual. Fue conducida desde el Programa de Educación para el desarrollo sostenible de Terre des Hommes Suisse contando con la asesoría de la pedagoga Paola Yerovi y con un equipo de aplicación multidisciplinario conformado por dos docentes, un psicólogo, una asistente social y una comunicadora especialistas en educación. La experiencia fue validada en Cusco, Madre de Dios y Lima con 7,000 estudiantes en alianza con la Dirección Regional de Educación de Madre de Dios, de la UGEL Paucartambo y de instituciones educativas, habiéndose también iniciado la validación en escuelas rurales quechuas.

La virtud de nuestra propuesta es haber creado una metodología que facilita este reencuentro para retomar el aprendizaje colectivo y que las y los estudiantes puedan situarse de manera crítica ante cuestiones de

actualidad asumiéndose como agentes de cambio, quienes antes de actuar analizan de manera sistémica, integrada y articulada los retos sociales, ambientales y económicos que tienen por delante.

De hecho, innovar es uno de los principales desafíos de un país con escenarios educativos ampliamente diversos y desiguales en la educación a distancia. Las condiciones de educabilidad son abismalmente dispares. Por ejemplo, respecto al acceso a internet, mientras en las ciudades urbanas puede haber seis conexiones de banda ancha por cada cien habitantes, en zonas rurales pobres puede ser menor de una por cada cien.

Las experiencias de AMI recreando una comunidad de aprendizaje opera con dos herramientas que se fusionan a lo largo de la sesión que se desarrolla con las y los estudiantes: las guías de contenido (una por un tema y subtemas) y la guía de recursos audiovisuales para la activación de contenidos aplicable a cualquier guía de contenido. Las primeras obedecen a un sílabo que recoge los lineamientos estratégicos de TdH Suisse armonizados con el currículo nacional y con las esferas de preocupación de las y los adolescentes beneficiarios de los proyectos con los que trabajamos en Cusco y Madre de Dios. El sílabo se organiza en cuatro ejes: familia; comunidad y sociedad; escuela; y la niña o niño como sujeto de derechos.

La guía de recursos digitales permite activar el contenido utilizando elementos del lenguaje de las y los adolescentes en sus comunicaciones. Estos recursos, validados por un equipo de mediadores de aprendizaje y docentes en sesiones que han beneficiado a seis mil estudiantes en el pico más alto de la pandemia en 2020, le dan vida tanto a los contenidos, a través de videos, animaciones, afiches y mensajes ilustrados como al propio diálogo entre las y los estudiantes y entre estos y sus docentes. Asimismo, introduce al docente en el uso de recursos digitales que le pueden servir desde el saludo, el cierre y la despedida, hasta abordar temas más complejos como evaluar lo aprendido. Los recursos audiovisuales contribuyen a crear un espacio entretenido, de confianza, motivación, solidaridad y también de acompañamiento. La propuesta se elabora bajo el marco de la búsqueda de la igualdad, el acceso a una

educación básica de calidad, la sostenibilidad que implica la ciudadanía y la participación de los niños, niñas y adolescentes como agentes de cambio.

Recordemos que la experiencia se desarrolla durante la primera ola de la pandemia de la covid-19, periodo en el que las y los estudiantes y sus familias estaban en situación de encierro, confundidos(as) e incluso afectados(as) por la pérdida de seres queridos directos. Fuimos sensibles a esta situación estableciendo que este espacio educativo también fuese de contención emocional y de solidaridad y donde necesariamente debía haber espacio para el humor, sin perder de vista el objetivo pedagógico. Para ello los recursos audiovisuales cumplieron un rol fundamental contribuyendo a crear una comunidad de aprendizaje dinámica, empática, solidaria y de confianza en el que el grupo motivado por la interacción desarrolla su pensamiento crítico al dialogar con sus pares para analizar situaciones generadas por el contexto covid-19 que les afecta y que se debaten en clase.

Tenemos una gran oportunidad de aportar a que millones de niños, niñas y adolescentes accedan a la educación a pesar de las circunstancias adversas utilizando de manera innovadora la plataforma de mensajería instantánea para generar comunidades virtuales humanizadas, de acogida y de aprendizaje que les permitan movilizarse ejerciendo competencias ciudadanas y desarrollando aptitudes y actitudes para la participación y la acción. Esperamos que la propuesta metodológica y esta guía de recursos digitales audiovisuales contribuya a fidelizar a más estudiantes en el sistema educativo y que crezca y siga siendo actualizada a partir de la experiencia en continuos procesos de mejora por quienes estamos unidos y movilizados por la continuidad educativa como meta indispensable del derecho a la educación con el convencimiento y el firme compromiso que la educación no debe parar.

Lizeth Vergaray

Coordinadora Nacional de Tierra de Hombres

Carmen Barrantes

Responsable técnica del Programa Educación para el Desarrollo Sostenible

Introducción

En el marco de las orientaciones y lineamientos del Minedu, presentamos esta guía de recursos digitales que es una de las dos herramientas de la metodología para desarrollar experiencias de aprendizaje a través de un AMI, un medio que permite recrear la comunidad de aprendizaje de manera virtual, bajo la modalidad sincrónica mediante una sesión que se desarrolla en un día y horario establecido previamente.

La primera herramienta la constituye la guía pedagógica de contenido (GP) alineada a un proceso de aprendizaje que busca generar la participación, análisis y reflexión permanente, para lo cual es importante propiciar un clima de confianza y respeto promovido por el docente o mediador de aprendizaje. Este debe mantener la motivación de manera transversal en las y los estudiantes, para generar condiciones para el aprendizaje significativo. Por ello, al aplicar la sesión con ellos y ellas, a lo largo de la secuencia didáctica, se utilizan diversos recursos audiovisuales digitales que cumplen diversas finalidades de acuerdo con el momento en que se usen.

En este proceso, el rol del docente o mediador de aprendizaje es fundamental para el logro de los objetivos propuestos porque constituye un actor clave que escucha sus temores, dudas, inquietudes, y que valora sus opiniones, sentimientos y propuestas; que transmite optimismo, seguridad, alegría y esperanza; que los y las valora como seres humanos, ciudadanos y sujetos de derechos; y que está preparado a nivel técnico y emocional. Sentirse bien, positivo/a, optimista y seguro/a contribuye a propiciar un clima favorable para una experiencia formativa exitosa y estimulante que ofrezca retos y desafíos, para lo cual es primordial conocer el tema a profundidad, así como contar con una caja de recursos pedagógicos suficientes para ser utilizados de manera eficaz, oportuna y pertinente, recursos que deben ser adaptados a este nuevo entorno virtual que ofrece el AMI, ya que demanda una interacción, dinamismo y evaluación constante centrada en las y los estudiantes.

Esta guía está organizada en ocho partes. En la primera describimos algunas características resaltantes del AMI como un medio para realizar sesiones de aprendizaje. En la segunda consideramos las acciones preparatorias para su puesta en práctica. En la tercera parte presentamos la metodología EDUSO para desarrollar una sesión mediante el AMI. En la cuarta parte están los recursos para activar las sesiones por el AMI según la secuencia metodológica. En la quinta parte se revisarán los recursos digitales por finalidad. En la sexta encontrarán información para que puedan elaborar sus propios recursos. En la séptima parte conocerán algunas de las sesiones de aprendizaje de EDUSO y, finalmente, en la octava parte se compartirán algunas recomendaciones de mediador a mediador.

Sentimos mucha alegría y entusiasmo por compartir este material que recupera la experiencia acumulada al afrontar el desafío de garantizar el derecho a la educación a niños, niñas y adolescentes en tiempos de pandemia. Sus opiniones y aportes seguirán enriqueciéndolo permanentemente.

1ra parte. La mensajería instantánea como un medio para el aprendizaje en comunidad

El AMI puede ser usado como un medio para recrear una comunidad de aprendizaje virtual que se comunica de manera sincrónica. La experiencia de aprendizaje se desarrolla en un día y horario establecido previamente. Este entorno demanda una interacción, dinamismo y evaluación constante centrada en las y los estudiantes.

Estas son algunas de sus principales ventajas:

- **Aceptación:** las imágenes y audios complementan la explicación y provocan la atención inmediata del estudiante. Para que sea más eficaz debe ser adecuada a su edad, contexto, diversidad cultural, etc.
- **Comprensión:** las imágenes, audios, *stickers*, *emojis* y memes son parte de la cultura adolescente y contribuyen a la comprensión de las temáticas abordadas. Los contenidos deberán ser sencillos y coherentes con el objetivo de la sesión.
- **Involucramiento:** los diversos recursos que ofrece el aplicativo provocan una identificación con los y las estudiantes.
- **Replicadores:** las características del aplicativo permiten almacenar y compartir la información que se genera. Esto permite que las y los estudiantes tomen el rol de replicadores de las sesiones desarrolladas compartiendo las experiencias y la información recibida.
- **Participación:** permite la interacción activa de las y los estudiantes durante la sesión, a través de los recursos elegidos como los *emojis*, *stickers*, audios o textos.
- **Tiempo y espacio:** al ser un aplicativo que se utiliza a través del celular, permite la flexibilidad en cuanto a tiempo y espacio en la participación de los y las estudiantes en las sesiones.
- **Evidencias de aprendizaje:** permite generar productos o evidencias de aprendizaje a partir de los procesos de transferencia o aplicación de lo aprendido. Contenidos que son útiles para fines de difusión, información, prevención, al ser fácilmente compartidos en redes sociales y otros medios digitales.
- **Atención personalizada:** la sesión permite el desarrollo y atención de forma simultánea a estudiantes que requieran atención diferenciada, contención emocional, refuerzo, etc., para lo cual es importante tener en cuenta pautas orientadas a garantizar la salvaguarda de los y las estudiantes atendiendo siempre el interés superior del niño.
- **Agiliza la comprensión de contenidos:** los temas son más atractivos y amigables presentados a través de este canal.
- **Facilita la interacción entre el docente y los y las estudiantes, así como entre ellos y ellas:** permite establecer un vínculo emocional de respeto y empatía que contribuye a la socialización y a “humanizar la pantalla”.
- **Aporta el sentido del humor,** clave para propiciar un clima favorable para el aprendizaje, a través de los recursos que ofrece.
- **Permite incorporar imágenes** vinculadas con las situaciones cotidianas del estudiante.
- **Fácil manejo para los y las docentes, así como para los y las estudiantes,** a diferencia de otros aplicativos o plataformas.
- **Poco consumo de datos** para el acceso a internet.
- **Permanencia de los contenidos:** audios, imágenes, cartillas, entre otros, están a disposición del estudiante para que pueda revisarlo, recordar, etc.; además de poder compartirlos con sus pares o familia.
- **Facilita explorar e ingresar al mundo adolescente:** rompe la brecha generacional.
- **La no exposición a una cámara de video,** a diferencia de plataformas como el Zoom, contribuye al tratamiento de temas sensibles, así como a la expresión de sus ideas y sentimientos sin la presión de la exposición.

- **Participación activa**, la inmediatez de la comunicación, para lo cual es importante aprender a decodificar los símbolos, las expresiones diversas a través de *stickers*, íconos, así como los silencios. De ahí la importancia de “entrar” en el imaginario del joven, incorporando enfoques como derechos, interculturalidad, intergeneracional, género, ambiental, etc.
- **Es un medio que permite un alcance masivo y accesible**, ya que puede conectarse desde el lugar en donde se esté.

Desventajas:

- **Genera en algunos docentes la duda** de si los aportes (opiniones, ideas, propuestas, productos) los realiza el o la estudiante o alguna otra persona cercana al estudiante. Para lo cual es importante generar un vínculo de respeto y confianza entre el/la mediador/a de aprendizaje y los y las participantes.
- **Limitación en cuanto al uso del tiempo para el desarrollo de la sesión.** Puede ocurrir que, con la intención de generar la participación de todos los y las estudiantes en cada una de las actividades propuestas, el tiempo destinado para la sesión se agote sin haberla concluido.
- **Utilizar este aplicativo en el celular requiere algunas características tecnológicas** básicas que permite descargar, instalarlo y utilizarlo.



2da parte. Acciones preparatorias

El Programa de Educación para el Desarrollo Sostenible y Solidario (EDUSO), de Terre de Hommes Suisse, surge a inicios de la pandemia a partir del estudio *Educación en tiempos de pandemia: elementos de respuesta ante la contingencia por parte de los y las docentes*, investigación que ofreció elementos para elaborar una propuesta metodológica que contribuya a garantizar la continuidad de la educación a través de sesiones pedagógicas utilizando el aplicativo de mensajería instantánea como medio.

El objetivo es brindar una educación integral que les ofrezca la oportunidad de desarrollar sus potencialidades, descubrir su vocación, propósito y sentido en la vida en diálogo con sus inteligencias, habilidades y destrezas, lo que contribuirá a que crezcan y se desarrollen siendo Niños, Niñas y Adolescentes felices, al recibir de su escuela lo que necesitan, lo que les es útil, lo que les motiva y estimula. Y esto nos permitirá entregar a la sociedad adultas y adultos realizados y felices, como lo afirma el psicopedagogo e ilustrador Francesco Tonucci, para lo cual es importante tener en cuenta en el diseño e implementación de las sesiones, los enfoques que orientan nuestra propuesta educativa: derechos, intergeneracional, ambiental, género e interculturalidad.

Convencidos del alto potencial de este aplicativo como herramienta de enseñanza aprendizaje, se diseñaron sesiones con las siguientes particularidades:

- Los protagonistas del aprendizaje son los y las estudiantes.
- Promueven la autonomía y el pensamiento crítico.
- Monitoreo constante de las actividades que realiza.
- Retroalimentación permanente.
- Uso de recursos del contexto para compartir los contenidos y generar los aprendizajes.

- Involucramiento del estudiante a través de diversas estrategias adecuadas a su edad, cultura y realidad.
- Actitud positiva del mediador/a educativo: entretenido, empático, respetuoso, interactivo, optimista y con sentido del humor.
- Estimular la generación de productos de aprendizaje diversos.
- Metacognición constante.
- Propiciar un clima del aula virtual como espacio seguro y protegido.



3ra parte. Metodología EDUSO para realizar una sesión por mensajería instantánea

Considerando que enfrentamos un periodo educativo sin precedentes, buscamos contribuir a la continuidad de las actividades educativas y al logro de las competencias priorizadas por el Minedu, partiendo desde el abordaje resiliente de su realidad en el contexto de la emergencia por la covid-19.¹

Es importante tener en cuenta que el aprendizaje es un proceso individual, interno, vivencial, activo e interactivo que se genera cuando las actividades previstas responden a las necesidades y expectativas del estudiante a partir de sus saberes previos, sus opiniones, información, así como de sus experiencias. Siempre promoviendo un pensamiento crítico y propositivo. Se genera, asimismo, cuando tiene la oportunidad de poner en práctica lo aprendido sea dentro o fuera de la sesión, cuando puede analizar, reflexionar e intercambiar opiniones y experiencias con los demás, cuando disfruta el proceso de enseñanza aprendizaje, cuando esta experiencia le resulta placentera, gratificante, significativa, cuando se siente escuchado/a, valorado/a, respetado/a, cuando lo aprendido tiene una utilidad práctica en su vida, cuando el tema, la metodología y los recursos responden al perfil de las y los estudiantes, cuando tienen claro lo que van a aprender y cómo van a lograrlo.

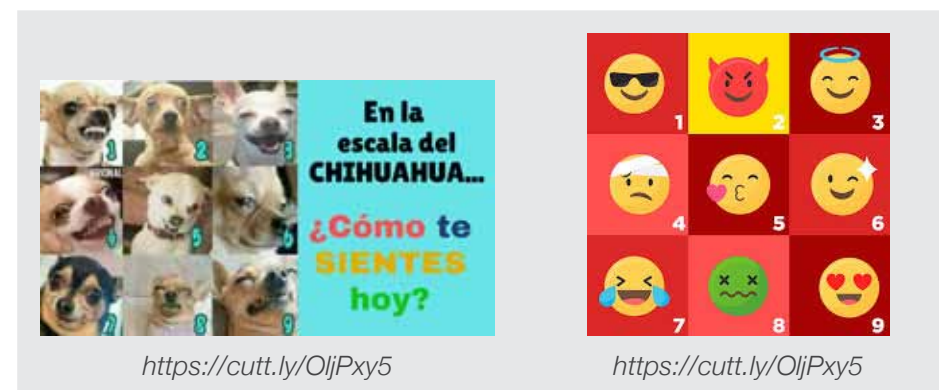
La secuencia didáctica se alinea a un proceso de aprendizaje que sostiene la motivación, participación protagónica y valores ciudadanos como ejes transversales a lo largo de las tres etapas de la metodología EDUSO, las mismas que se alinean en un proceso continuo y flexible.

¹ Resolución Viceministerial N° 00093-2020-MINEDU.

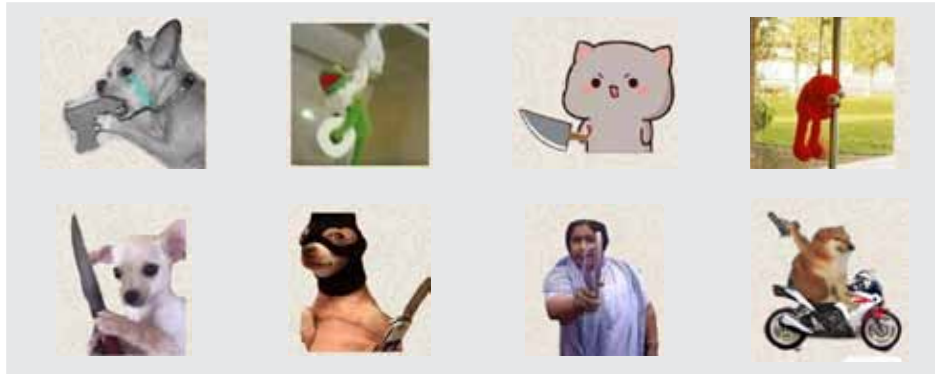
Inicio: problematización

El mediador de aprendizaje o docente debe recordar que la participación se generará al ofrecer recursos adecuados al medio o canal de comunicación que se use, en este caso, el aplicativo de mensajería instantánea. Por lo tanto, los tiempos que se colocan en la secuencia metodológica son referenciales y dependen del ritmo y frecuencia de participación de las y los estudiantes. Es necesario indagar por su estado anímico, preguntarles cómo están es importante, sobre todo en este contexto tan adverso.

Para ello hay que brindarles la oportunidad de expresarlo ya sea de manera verbal, escrita o utilizando memes, *emojis* o *stickers*, animándolos a que expliquen por qué eligieron esa emoción.



Se debe, asimismo, prestar atención a todos los mensajes compartidos por el grupo. Así, por ejemplo, la evasión o rechazo al tema, el uso de *stickers* o *emojis* que denoten agresividad podrían ser indicio de que las/los estudiantes han experimentado situaciones de abuso y violencia. El mediador/a de aprendizaje no debe pasar por alto este tipo de expresiones, sino promover una actitud crítica, un acuerdo al respecto, un seguimiento al estudiante y/o derivación a algún servicio que requiera. Por lo que es importante difundir un directorio amigable de las instituciones que conforman el sistema de protección local al que puedan acudir a fin de prevenir y/o atender situaciones de riesgo.



En ese sentido, las características que destacan en este primer momento son:

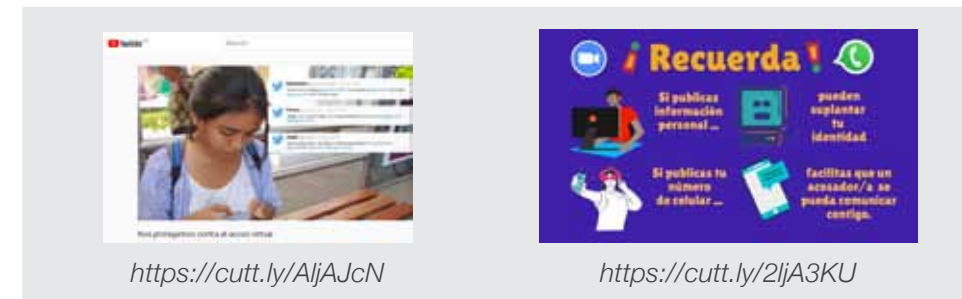
- Estimular el cuerpo y los sentidos
- Expresar sus sentimientos
- Despertar interés por el tema
- Conocer sus expectativas
- Recuperar sus conocimientos, experiencias, opiniones y creencias
- Establecer vínculos con los contenidos
- Establecer acuerdos de convivencia
- Presentar el tema y objetivo

Desarrollo: análisis de la información

En esta etapa de la secuencia metodológica se ofrecen actividades que presentan los contenidos conceptuales de la sesión de manera breve, clara y concisa, acogiendo las opiniones y comentarios de las y los estudiantes de tal manera que retroalimenten y enriquezcan el proceso. Aquí se debe acompañar al estudiante en la generación y gestión del conocimiento, la indagación, el pensamiento autónomo, crítico y propositivo a través de la reflexión y el análisis, propiciando que vincule los contenidos con su experiencia personal.

Durante el desarrollo de esta etapa debe procurarse fomentar la interacción no solo del docente con los/las participantes, sino también entre ellos y ellas.

Por tanto, las y los estudiantes deben hacer algo más que escuchar, deben leer, escribir, debatir, proponer, etc., para así asegurar que se encuentren activamente involucrados y desarrollar su pensamiento autónomo propio de un agente de cambio, y dedicar todo su intelecto a tareas como el análisis, la síntesis y evaluación de los conocimientos adquiridos.



De ahí la importancia de promover permanentemente su participación con mensajes alentadores y de reconocimiento, reforzando que no existen ideas malas o buenas, todas son importantes. Contar con recursos disponibles y de fácil acceso, debidamente planificados y organizados, es clave. En ese sentido, las características que destacan en este segundo momento son:

- Presentar los contenidos conceptuales
- Promover participación: análisis, reflexión y opinión
- Promover pensamiento crítico, propositivo y autónomo
- Fomentar la interacción
- Asegurar su involucramiento
- Generar conocimiento desde sus propias experiencias

Cierre: toma de decisiones

Esta tercera y última etapa se subdivide en dos:

Transferencia

Se proponen actividades para poner en práctica lo aprendido: ejercitar habilidades, utilizar o aplicar los conocimientos y practicar las actitudes promovidas durante la sesión. Este es un trabajo aplicativo o de transferencia del aprendizaje que, además, les permitirá seguir investigando sobre el tema. Brinda espacios de aprendizaje fuera de la sesión y es importante que las actividades sean tanto individuales como grupales. También es necesario, acercándose al término de la sesión, reflexionar sobre su aprendizaje a través de preguntas y construir las ideas fuerza a modo de resumen de todo lo trabajado con la participación de las y los estudiantes.

Es necesario, además, explorar sobre los sentimientos o preocupaciones surgidos en las y los estudiantes, si alguna actitud te genera preocupación es necesario hacer la consulta con los especialistas según sea el caso. Así mismo informar al director/a y derivar a algún servicio de ayuda para que reciba una atención oportuna. Agradecer por su tiempo, participación, logros y esfuerzo por cumplir los objetivos. En ese sentido, las características que destacan en este segundo momento son:

- Aplicación, puesta en práctica
- Despertar interés, investigar
- Ideas fuerza
- Generar expectativa para la próxima sesión

Evaluación

Es el proceso permanente de las y los estudiantes sobre la valoración de la consecución de su aprendizaje; permite, además, a las y los docentes identificar si el objetivo y las expectativas se alcanzaron y con qué nivel

de éxito. En ese sentido se evalúan los aprendizajes y la satisfacción de las y los estudiantes respecto de la sesión, así como sus sugerencias y propuestas para la próxima reunión.

Las características que destacan son:

- Permanente
- Constatar los aprendizajes logrados
- Satisfacción de sus expectativas
- Recuperación de sugerencias o propuestas.

The image displays four informational cards arranged in a 2x2 grid, all with a blue background. The top-left card asks '¿Dónde podemos DENUNCIAR?' (Where can we report?) and shows icons for a police station (a), a hospital (b), and a fiscalia (c). The top-right card asks '¿Dónde brindan PROTECCIÓN?' (Where do they provide protection?) and shows icons for 'Centro Emergencia Mujer' (a) and 'DEMUNA' (b). The bottom-left card asks '¿A qué LÍNEA puedo llamar en casos de Violencia familiar o sexual?' (To which line can I call in cases of family or sexual violence?) and lists options a. 111, b. 100, and c. 112. The bottom-right card asks '¿Cuál es la LÍNEA para TODO tipo de DENUNCIAS?' (Which is the line for all types of reports?) and lists options a. 1717 and b. 1818, with a logo for 'PERÚ MININTER'.

4ta parte. Recursos para activar las sesiones según la secuencia metodológica

Los recursos que hemos utilizado son:



Emojis: es un medio para transmitir ideas y expresar sentimientos, contribuyen a enfatizar el mensaje y clarificar las ideas implícitas. Favorecen una comunicación no verbal. Se pueden utilizar para reforzar contenidos, poner a las y los estudiantes activos, reforzar la participación, dar reconocimiento, etc.



Stickers y memes: cumplen el mismo propósito de los *emojis*, con la diferencia de que el facilitador/a puede diseñarlos convirtiéndolos en recursos pedagógicos utilizando los programas y aplicativos que existen para tal efecto.



Videos: herramienta importante que son la base, en muchos casos, del inicio de la sesión al informar o sensibilizar sobre el tema, reforzar contenidos, ampliar o repasar conceptos.



Audios y podcasts: aliados importantes para introducir al estudiante al tema y para dar contenidos sobre el mismo; así también, tienen un papel clave para generar un clima de confianza en la presentación. Cualquier contenido puede ser enriquecido con material complementario y esto puede ser enviado para reforzar los contenidos programados como, por ejemplo, por podcast. Es un recurso que, además, nos permite difundir pautas para promover el bienestar emocional, realizar dinámicas de animación utilizando pistas musicales, etc.



Dinámicas: son recursos que permiten la interacción del facilitador con los/las participantes, así como entre ellos y ellas, a través de la invitación a realizar determinadas acciones utilizando las herramientas que el aplicativo de mensajería instantánea permite, así como elementos de su entorno o su propio cuerpo como herramienta de trabajo. Permite estimular los sentidos, promover la participación y expresión libre, y generar un clima de confianza, seguridad, cálido, alegre, que facilita el aprendizaje. Las dinámicas, por otro lado, nos permiten despertar y retomar el interés por el tema, recuperar la atención, mantener el clima propicio para generar aprendizajes significativos y recuperar las ideas fuerza, conclusiones o evaluación de la sesión.

Y para plantear o reforzar el tema:



Fotos e imágenes



Publicaciones de redes sociales

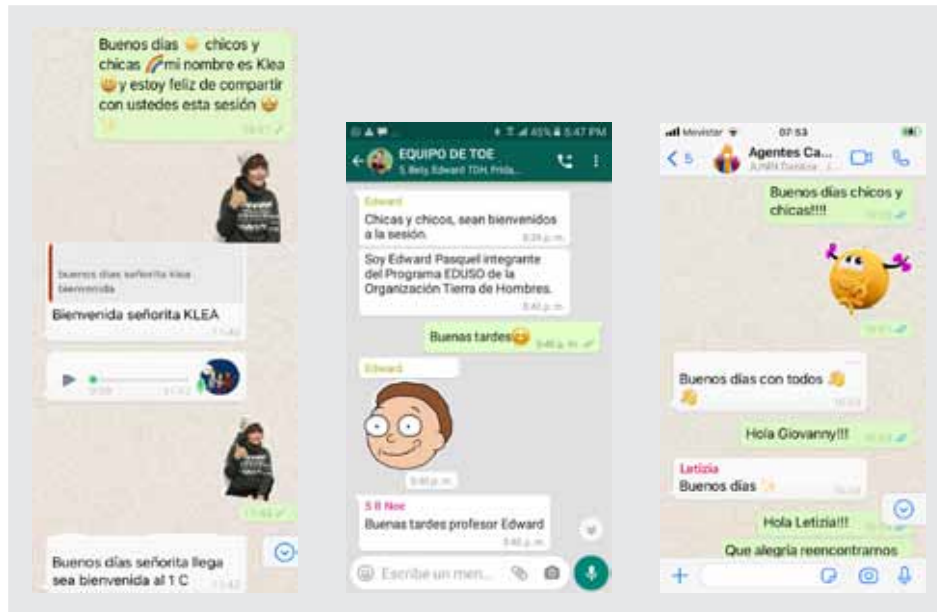


Links y artículos de medios informativos

A continuación, presentaremos estos recursos según nuestra secuencia metodológica:

Inicio

Todo inicio de sesión debe comenzar con el saludo y bienvenida a las y los participantes y la presentación del mediador de aprendizaje, para lo cual puede ser de mucha utilidad compartir en el grupo de mensajería instantánea una foto, *sticker*, audio o video del docente. Es necesario, sobre todo en el contexto en que vivimos, brindarles la oportunidad de expresar cómo se sienten ya sea de manera verbal, escrita o utilizando *emojis/stickers*, demostrando interés por escuchar sus vivencias con empatía, respeto, comprensión y disposición por brindar ayuda de ser necesario.



A continuación, se presentará el título de la sesión, acción que puede realizarse a través de una dinámica como “sopa de letras”, “jeroglíficos”, utilizando una adivinanza, fotos, noticias, etc.



Es importante que luego de presentar el tema de la sesión, se conozca cuáles son sus expectativas al respecto, a través de, por ejemplo, una “lluvia de ideas” o un “meme” que anime a expresarlas.



Meme expectativas

A continuación, se comparte el objetivo de la sesión, ya que las y los estudiantes deben tener claridad sobre qué van a aprender y cuál es la razón de hacerlo. Una vez que lo saben podrán centrar su atención en lo necesario para alcanzar ese resultado, ya que se les habrá indicado dónde están ahora, a dónde deben llegar y cómo pueden hacerlo. Esta información les permitirá adquirir la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje.

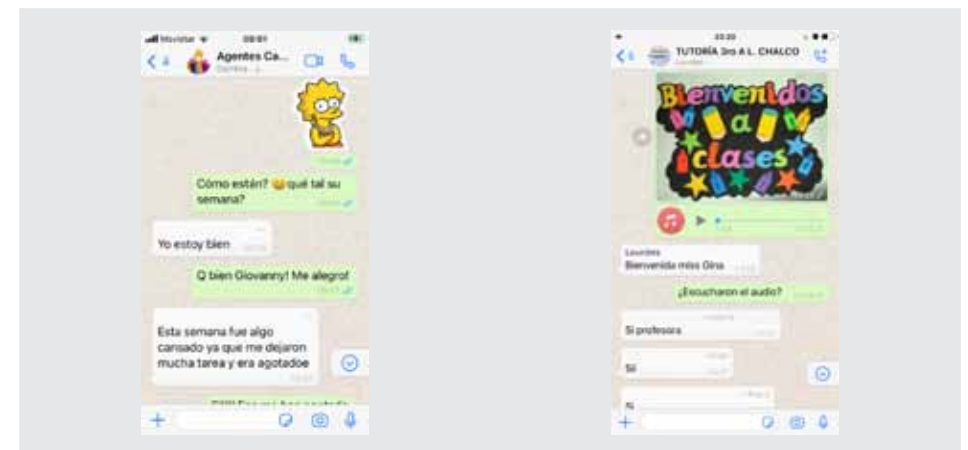
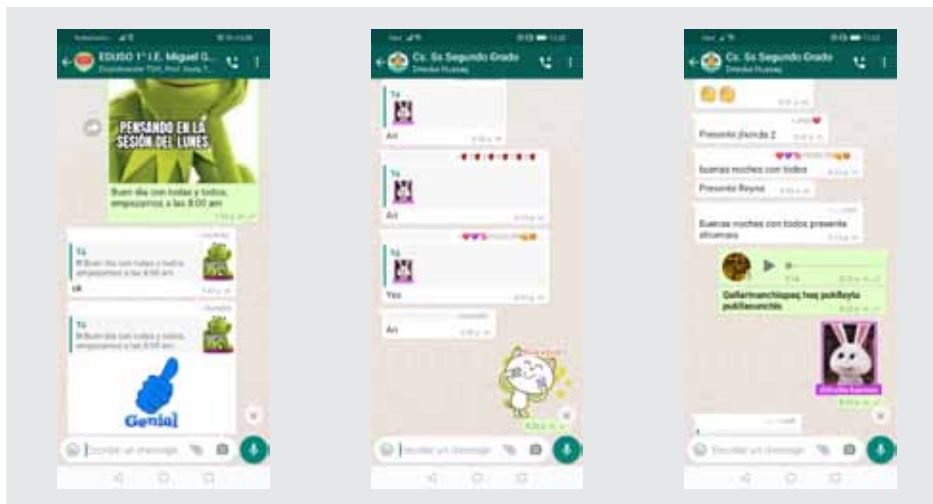


Audios y/o textos de presentación y bienvenida

Son importantes porque será el espacio donde el o la docente dará la bienvenida y se presentará ante los y las estudiantes. Aquí también se brinda información sobre la duración de la sesión, mecanismos de comunicación, cierre o inicio de momentos, etc. Se resalta en esta presentación que la opinión de todos y todas será respetada y motiva su participación libremente. Asimismo, se puede acompañar de un *sticker* o una foto del facilitador/a. Un ejemplo de ello es:

“Hola, como están, muy buenos días/tardes, mi nombre es Klea. Bienvenidos y bienvenidas a esta sesión. El día de hoy voy a compartir un tema muy interesante e importante y ustedes descubrirán de qué se trata (se les invita a hacerlo a través de alguna dinámica como jerglíficos, sopa de letras, rompecabezas, foto, titular de noticias, etc.) ¡Bien hecho! ¡Buen trabajo! Los y las felicito. La sesión de hoy nos permitirá compartir nuestras experiencias y conocimientos, por lo que queremos que se sientan seguros, seguras, cómodos y cómodas para expresar sus opiniones, sentimientos, consultas, dudas o propuestas. Todos sus aportes serán bienvenidos y son importantes. Recuerden que el aplicativo de mensajería instantánea permite que nos podamos comunicar por audio, mensajes de texto e imágenes, así que tendremos varias formas para participar”.

A fin de generar un ambiente cálido, de respeto y buen trato, es necesario proponer colectivamente o recordar los acuerdos de convivencia. Es importante también que las y los estudiantes tengan en claro cómo pedir el uso de la palabra y cuándo se da por cerrada la discusión con respecto a una duda planteada. Para ambas acciones se puede elegir, por acuerdo general, los *emojis* adecuados.



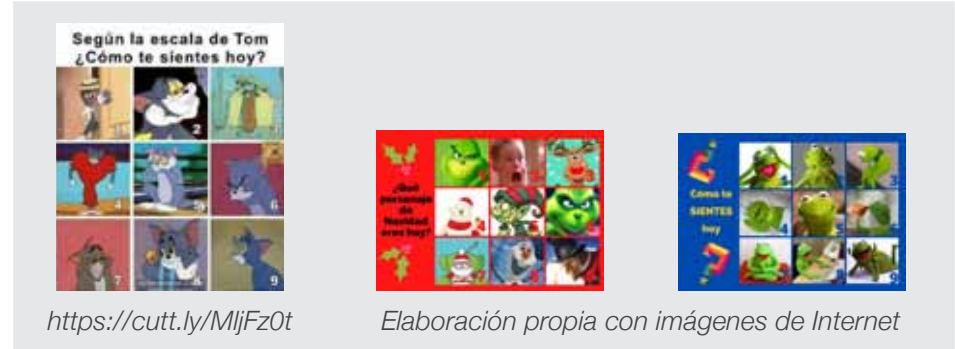
Es importante mencionar el título de la sesión y mucho mejor si promovemos que ellos y ellas lo descubran a través de dinámicas como sopa de letras. Esta dinámica consiste en presentar las palabras que conforman el título de la sesión con las letras en desorden, proponiendo a los/las estudiantes que descubran la palabra. Otra dinámica puede ser los jeroglíficos, que consiste en sustituir las letras de una palabra con *emojis* a fin de que las y los participantes identifiquen las palabras escondidas para descubrir el tema de la sesión de aprendizaje.



Recordemos que los audios tienen diversos usos, permite motivarlos, reconocer su participación, responder consultas, generar una despedida, agradecimiento etc. El uso es de acuerdo al desarrollo de la sesión y las necesidades que se vayan presentando. Sin embargo, es importante preguntar, primero, si todos y todas cuentan con las condiciones tecnológicas para garantizar su participación.

Imágenes

Las imágenes pueden servir para la expresión de emociones, importante ejercicio que debe procurarse realizar sobre todo al inicio de la sesión y al final de la misma.



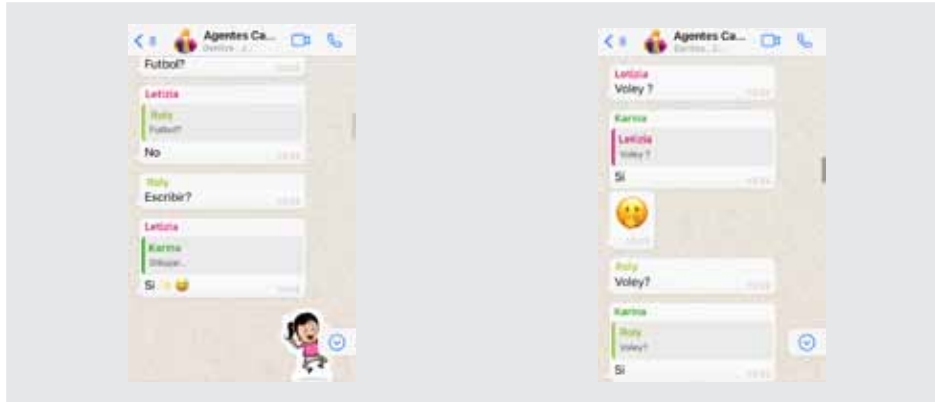
Desarrollar dinámicas de animación

Su objetivo es desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza, estimular el cuerpo y los sentidos para facilitar el aprendizaje, despertar el interés por el tema, recuperando los conocimientos, ideas, opiniones, sentimientos, creencias respecto al mismo, así como retomar la atención de las y los participantes durante la sesión.

Dos verdades, una mentira

Consiste en presentarse compartiendo tres características personales, dos de ellas serán verdad y una será mentira. Los y las participantes deberán identificar cuál es la mentira.





Rompecabezas

Esta dinámica consiste en elegir previamente un personaje popular y dividirlo en piezas a modo de un rompecabezas, las mismas que irán subiendo una por una hasta que los y las estudiantes adivinen cuál es el personaje.



Adivina la canción

Consiste en reproducir un audio de una canción y preguntar cuál es el título o quién la interpreta. También puede realizarse con pistas de películas, series o dibujos animados. Las posibilidades son diversas y todas garantizan crear un ambiente de alegría y entusiasmo.



Gimnasia cerebral

Orientados a “ejercitar” las funciones cerebrales, importante estímulo para “activar” la creatividad, atención, concentración y relajación.

¿Cuántos animales hay?



Encuentra las diferencias

Se les propone a los y las participantes descubrir cuáles son las diferencias entre dos ilustraciones.



Uso de emojis

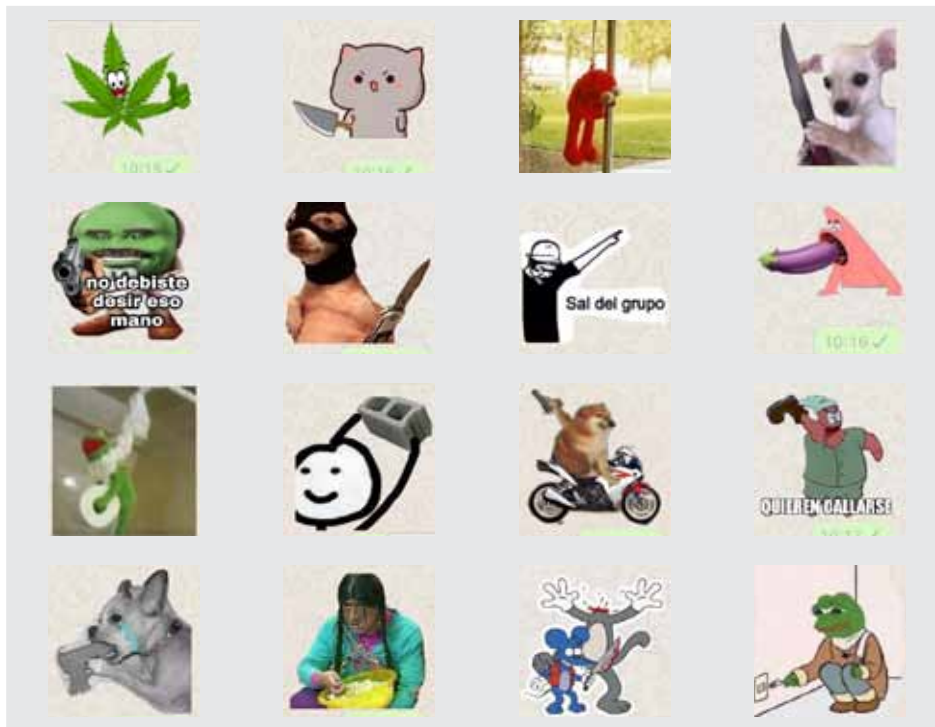
Utilizados para darles la bienvenida y transmitirles que es un espacio seguro y de confianza. Así también, como medio para expresión de emociones.



¡ALERTA!

Recuerda: el uso de *stickers* o *emojis* que expresan violencia podrían ser un indicador de que los y las estudiantes están viviendo en ese contexto. El o la docente no debe pasar por alto este tipo de contenidos, hacer una pausa a la sesión y promover una actitud crítica, un acuerdo al respecto y un seguimiento al estudiante, con cuidado de no afectarlo aún más. El clima de confianza y seguridad que se genere desde el inicio y el vínculo creado entre los y las estudiantes y el o la docente contribuirán en abordar adecuadamente la situación. Es importante, además, recordarles los servicios de ayuda gratuita del sistema de protección.

Imágenes de alerta



Líneas de ayuda



Uso de memes

Sus características, sentido del humor, personajes populares, lenguaje y gráfica nos brindan posibilidades para utilizarlos como recursos pedagógicos. Por ejemplo para recordar la próxima reunión o generar expectativa, para dar la bienvenida, generar un clima de confianza promoviendo el sentido del humor, promover la participación, etc.



Memes creados en <https://memefier.com/es/>

Desarrollo

Algunos recursos son:

Uso de cartillas

En la cual se encuentran las ideas principales trabajadas en la sesión, como por ejemplo:



“Guía para docentes y mediadores de aprendizaje - Tema: Recomendaciones para salidas seguras durante la pandemia”. TdHS (p. 12, tarjeta 4) en <https://cutt.ly/LljKvld>

Uso de Tik Tok y/o videos, identificar los más adecuados para el tema a desarrollar.



Imagen de Tik Tok



Video 1 “Salida segura” en <https://cutt.ly/4ljKLee>



“Guía para docentes y mediadores de aprendizaje - Tema: Recomendaciones para salidas seguras durante la pandemia” en <https://cutt.ly/SljK0Tb>

Desarrollar dinámicas de refuerzo

Cuyo objetivo es desarrollar y recordar las ideas claves con las que los y las estudiantes deben cerrar la sesión, por ejemplo:

Dame tres: el o la docente nombra a un participante y le “pide 3” palabras claves de lo trabajado en la sesión. Pueden ser de 4 o 5 personas del grupo voluntariamente.

Verdadero o falso: el o la docente comparte preguntas relacionadas al tema y los/las participantes deben escribir V o F, por ejemplo, ¿los hombres y mujeres desarrollan las mismas tareas en el hogar?

Discusión controversial: la discusión como situación de aprendizaje tiene como principal objetivo el aprender a debatir y convencer a los demás, cualquiera sea la opinión que se defienda. Para tal caso, las y los participantes reciben la tarea de defender un punto de vista en pro o en contra respecto a un tema controversial. La idea básica es utilizar constructivamente las situaciones donde hay diferencia de opinión para aprender de ellas. Las noticias, afiches, estadísticas pueden ser muy útiles para este propósito, apoyándonos, por ejemplo, de preguntas generadoras tipo:

¿Habrá afectado el aislamiento físico obligatorio nuestra salud mental?

¿Los NNA habrán ejercido sus derechos plenamente durante la cuarentena?



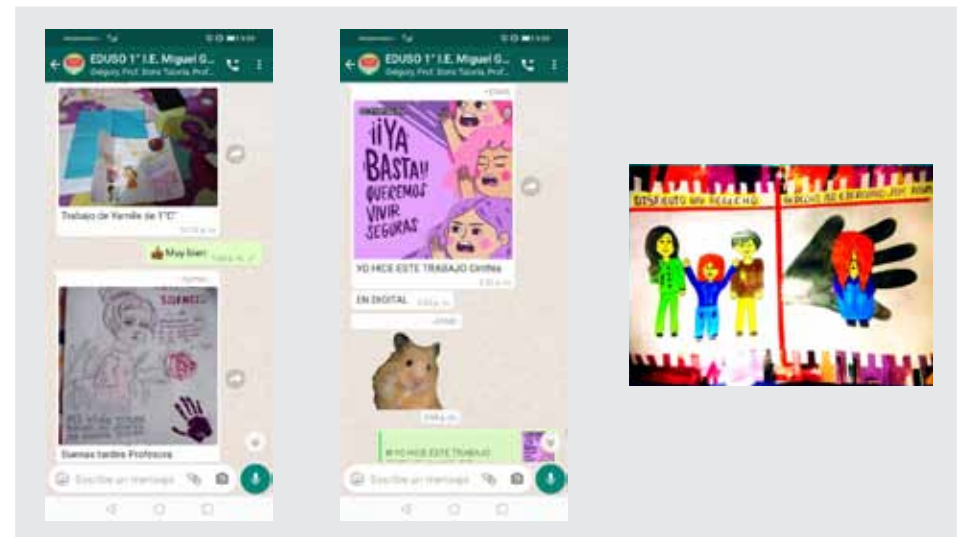
Cierre

Etapa que se divide en dos:

Transferencia

Algunas actividades pueden ser: elaboración de cuñas, programas radiales, historietas, videos, concursos a través de las redes sociales, etc. Así como también las que compartimos a continuación.

Lluvia de ideas sobre proyectos o iniciativas de cambio



Evaluación

Algunos recursos para:

Dinámicas

El sandwichito: consiste en solicitar a los y las estudiantes, al término de la sesión, que identifiquen los aspectos positivos (lo que te gustó), negativos (lo que no te gustó) y sugerencias para la próxima sesión.



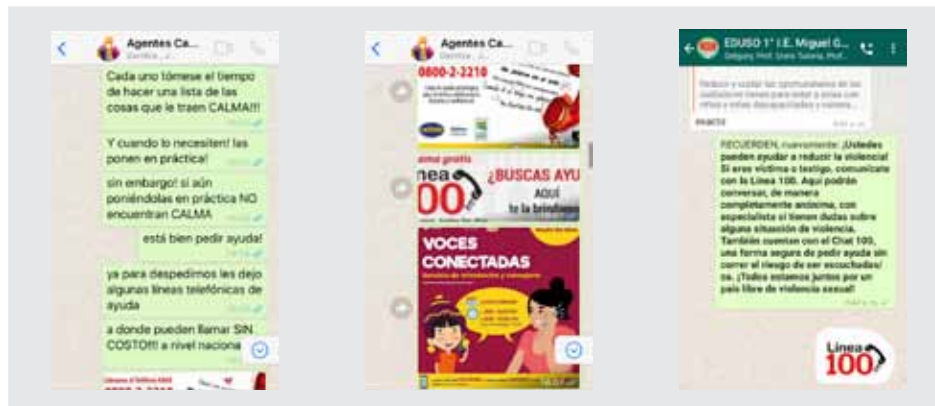
<https://cutt.ly/vjlJtE9>



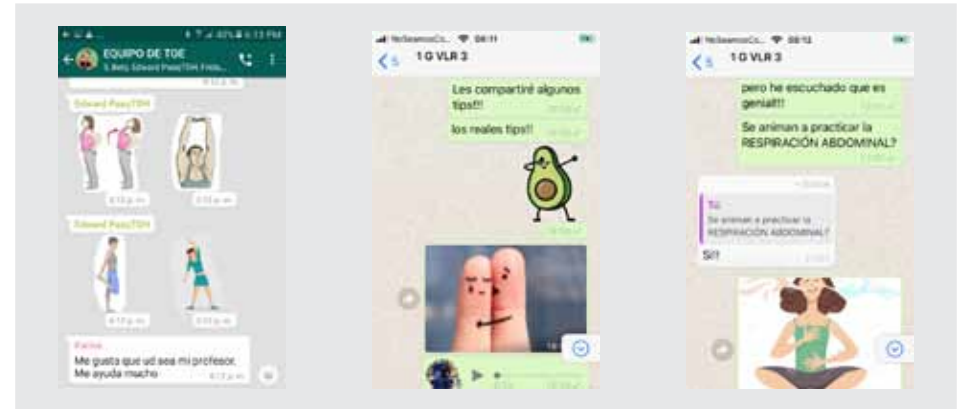
<https://bit.ly/3bbMHY3>

Asimismo, se puede compartir en la parte final de la sesión algunos datos de ayuda como:

Líneas de ayuda: brinda servicios de contención emocional a través de líneas telefónicas gratuitas.



Técnicas para generar bienestar emocional: pautas a través de ejercicios de respiración, relajación, meditación, etc.



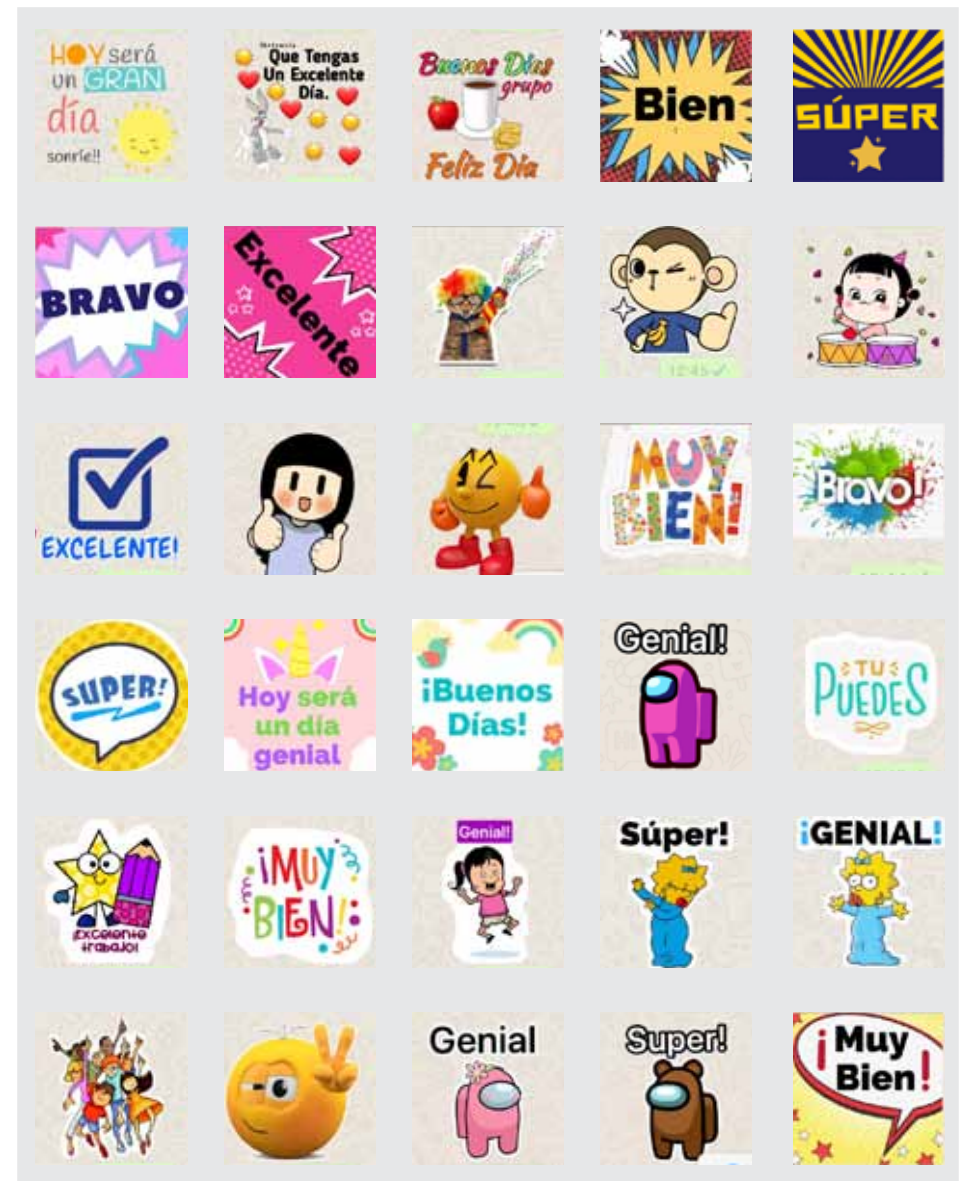
5ta parte. Recursos por finalidad

A continuación, les brindamos algunos recursos para ser usados en diversos momentos de la sesión con el AMI según la finalidad. Son flexibles para ser adaptados a las características de los contenidos, momento de la sesión, perfil de los y las participantes, horario, etc. Para poner en práctica algunos de los recursos es importante tener en claro cuál es el objetivo fundamental que buscamos lograr con el mismo, así como conocer sus características y posibilidades. Es decir, tener claro lo que subyace debajo de todo estos “recursos”, que a simple vista pueden parecer ligeros o superficiales, pero en el fondo podemos otorgarle un propósito pedagógico.

Motivación

Los recursos elegidos tendrán como objetivo despertar el interés y la expectativa por el tema central de la sesión, así como recuperar sus conocimientos, ideas, opiniones, sentimientos, creencias y experiencias al respecto. A fin de desarrollar el tema se realizará la participación colectiva a través de preguntas, comentarios o haciendo reflexiones respecto al mismo, para lo cual la metodología lúdica, vivencial y participativa es clave. El juego acompaña todo el proceso de enseñanza aprendizaje por todas sus posibilidades, al ser una actividad “guiada internamente, a partir de la cual el niño, niña o adolescente crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas a diversas situaciones complejas, sin miedo a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades del momento” como postula Vigotsky. De esta manera, al ser una actividad natural y placentera para todos y todas, permite que aprendan a conocer y reconocer el entorno que le rodea e interpretarlo, que se atrevan a asumir roles, conductas sociales con libertad y responsabilidad, a animarse a descubrir todas sus infinitas posibilidades y potencialidades y finalmente, contribuye a su bienestar emocional.

Emojis y/o stickers



Dinámicas

Tres pistas

La dinámica consiste en dibujar elementos que indique el facilitador/a, para lo cual se brindarán tres pistas. Por ejemplo: es un instrumento musical, tiene acordes, tiene teclas, etc. La respuesta es el piano. Esta dinámica puede realizarse de manera individual o grupal. Por cada palabra que se adivina, gana un punto. Gana el equipo que acumule más puntaje.

La fotografía

Necesitarán un cuaderno y un lápiz. Empieza narrando un cuento corto, explicando los personajes el contexto, los y las estudiantes irán dibujando los personajes. Al final dirás: “Los personajes del cuento se tomaron un selfie” y pides que lo enseñen, registrando una foto de su trabajo y compartiéndolo en el grupo. Retroalimentan si están todos sus personajes. El cuento gira en torno al tema a desarrollar en la sesión.

Las siete maravillas

El mediador de aprendizaje elige previamente siete elementos que todos/as tengan en casa: taza, cepillo de dientes, libro, calcetín, camiseta, foto, juguete, etc. El juego consiste en que quien conduce el juego las lee en voz alta y el primero que reúne todos los elementos, registra una foto y las sube al grupo, gana. De no contar con cámara habilitada, pueden brindar consignas generales como: útiles de aseo, objetos para ingerir alimentos, etc. Quienes escriban primero un elemento que corresponda al pedido gana un punto.

Audios



Audio 1. Presentación, bienvenida e indicaciones para el juego.
<http://bit.ly/Indicacionesdejuegoybienvenida>

Reforzamiento del tema

Los recursos utilizados para este fin tienen el propósito de motivar procesos reflexivos, críticos y de análisis respecto al tema, con el fin de generar nuevos conocimientos al contrastar la información brindada con sus experiencias, saberes previos y los de sus compañeros/as. La construcción colectiva de las ideas fuerza permite precisar, ampliar y clarificar los contenidos desarrollados.

Dinámicas

Se busca

Mostramos una pupiletras y pedimos que ubiquen cinco palabras escondidas (conceptos, valores, nombres, reglas). Puede ser usado como introducción o motivación al tema o para reforzar contenidos.

Anagramas

La intención es analizar, fomentar el pensamiento creativo y resolver a partir de niveles básicos para llevarlos a un ejercicio más completo y retador.

A	D	E	M	U	N	A
I	L	U	O	P	D	I
R	E	I	S	F	U	L
A	R	P	E	Y	L	A
S	G	O	F	H	A	C
I	H	L	C	G	S	S
M	E	Y	V	F	E	I
O	Q	S	W	X	D	F
C	E	N	T	R	O	X

Semáforo

El facilitador o facilitadora pide que todos ubiquen en su celular tres colores: rojo, verde y anaranjado. Se realizarán preguntas y según sea su respuesta deberán subir el color indicado. Teniendo en cuenta las siguientes consignas:

- Yo lo haría: verde
- Yo no lo haría: rojo
- No sé qué haría: anaranjado

Utilizando situaciones como:

- Recorrer el mundo, pero no tener un lugar donde vivir.
- Ir a Macchu Picchu, pero sin una cámara.
- Descubrir un nuevo planeta, pero no poder llevar a tu familia.
- Ir a la playa, pero no llevar ropa de baño.

Puede generar más situaciones de acuerdo al tema de la sesión.

El cuento colaborativo

El o la docente empieza contando un cuento breve que no existe, innovador, que surja en ese momento. Puede incluir personajes como: una señora, un señor, un perrito, etc. Eliges al azar un estudiante para que continúe la historia, sin dejar de mencionar los personajes que participan hasta el momento y agregando otros más. El argumento de la narración puede estar relacionado al tema trabajado en la sesión, por ejemplo: salida segura, COVID 19, tareas equitativas en el hogar.

Falso o verdadero

Se comparte una frase que los y las participantes deberán leer o escuchar para decidir rápidamente si consideran que es VERDADERO o FALSO, para lo cual deberán escribir en el chat del AMI, V o F. El facilitador o facilitadora refuerza ampliando la información, corrigiendo o reforzando lo compartido por los y las participantes. Se puede usar, por ejemplo, para cuestionar mitos o estereotipos de género.



Videos





Video en <https://bit.ly/2ZnpUmv>



Video en <https://bit.ly/3doFUwH>



<https://web.facebook.com/tdhsperu>

Audios



Audio 2. Reforzamiento del tema.
<http://bit.ly/ReforzamientodelTema>

Publicación de redes sociales



Video en <https://cutt.ly/vljZqMo>



Video en <https://cutt.ly/DljZi9r>

Fotos e imágenes



😊👉 Emojis y/o stickers



📎 Lecturas complementarias

Las mismas que se pueden enviar para reforzar los temas tratados en la sesión y para un espacio de autorreflexión. Asimismo, estas lecturas son un recurso fundamental para los mediadores de aprendizaje a fin de que les permita contar con mayor información sobre el tema a tratar en la sesión.



Artículo accesible en <https://bit.ly/3u3j11>

Nota accesible en <https://bit.ly/3prYJS6>

Reconocimiento a la participación

Reforzar la conducta positiva al participar. No existe una respuesta buena ni mala. Este aspecto es vital en el uso de la herramienta ya que incentiva a un mayor esfuerzo y progreso de cada estudiante.

Los recursos elegidos tendrán la finalidad de promover y facilitar la participación de los y las estudiantes. El o la docente tienen un rol importante en transmitir seguridad y confianza a los estudiantes para promover que expresen con libertad sus opiniones, sentimientos, propuestas y experiencias, así como para motivar su responsabilidad y

esfuerzo permanentemente. En todo momento es importante compartir mensajes reforzando que sus aportes son importantes y que lo están haciendo bien. Con ello se consigue generar mayor participación y confianza en ellos y ellas; asimismo, perciben que sus aportes están siendo tomados en cuenta. Se les motiva a una participación por escrito o por audio. Se puede usar para reconocer el aporte individual o el aporte grupal. Para ello proponemos el uso de:

🔊 Audios y/o frases escritas

Donde se les diga a los/las estudiantes lo bien que lo están haciendo. Por ejemplo:

¡Buena intervención!

Interesante lo que compartes... ¿Qué opinan los demás?

Muy importante lo referido por...

😊👉 Emojis y/o stickers

Uso de *emojis*, fotos y/o *stickers*, siendo la finalidad seguir motivando su participación mediante sus comentarios, opiniones, etc.





Animación de una sesión

Los recursos elegidos deberán promover la estimulación de los sentidos y el cuerpo para facilitar el proceso de aprendizaje, retomar el interés y atención a través de herramientas lúdicas, utilizando audios, imágenes, videos, ejercicios de gimnasia cerebral, jeroglíficos, etc.

Dinámicas

Jeroglíficos

Consiste en sustituir palabras por imágenes o gráficos con el fin de proponer al estudiante que descubra la palabra, frase o mensaje “oculto”.



Jeroglífico WhatsApp Refranes

Adivina el error

Encuentra el error de lo siguiente:

Uno – Dos – Tres – Cuatro – Cinco – Seis – Siete – Ocho – Nueve – Diez

Respuesta: el error está en la palabra *siguiente*.

Gimnasia cerebral

Encuentra la letra



Adivina la serie o película

Se trata de adivinar películas a través de una serie de *emojis*.



Nombres con la última letra de la palabra anterior

Se trata de elegir una categoría, por ejemplo, animales o nombres propios, el primero dice un nombre y el siguiente debe hacer lo mismo, pero empezando por la última letra del nombre anterior, por ejemplo:

Cadena de nombres propios:

Marcos – Sofía – Alejandra – Antonio – Omar – Ramiro...

Lee la primera letra de cada emoji

La idea es descubrir la palabra, para lo cual deberán leer solo la primera letra de cada emoticón. Así descubrirán el mensaje secreto.



Adivinanzas

- ¿Qué vuela, pero no tiene alas? El tiempo.
- Vas en un avión y delante tienes una vaca y detrás un autobús, ¿dónde estás? En un carrusel.
- Si la dejamos se pasa, si la vendemos se pesa, ¿qué es? La uva.

¿Quién es quién?

Piensa en un personaje conocido (actor, cantante, deportista, escritor...) e intenta que los y las participantes adivinen quién es. Para darles pistas puedes enviar audios imitándolo o mandar *emojis* ofreciendo las diferentes pistas, por ejemplo: datos de su carrera, filmografía, etc. Una variante del juego es solo responder a las preguntas con SÍ o NO.

Las facciones

El facilitador/a dibuja una cara con alguna expresión en particular (puede tenerlas listas también). Muestra su dibujo y los y las participantes deben imitar la expresión, se registran una foto y la suben al grupo. la más parecida gana.

Adivina la canción

Consiste en poner un audio de una canción y preguntar cuál es el título de la canción y quien adivina obtiene 1 punto.

Dos verdades, una mentira

Cada participante se presenta mencionando su nombre y luego menciona dos VERDADES respecto a él o ella y una mentira, los y las demás participantes deberán adivinar cuál es la MENTIRA.

Adivina la película, serie, dibujo animado

Consiste en poner un audio de una canción y preguntar cuál es la película, serie o dibujo animado. Quien adivina obtiene 1 punto.

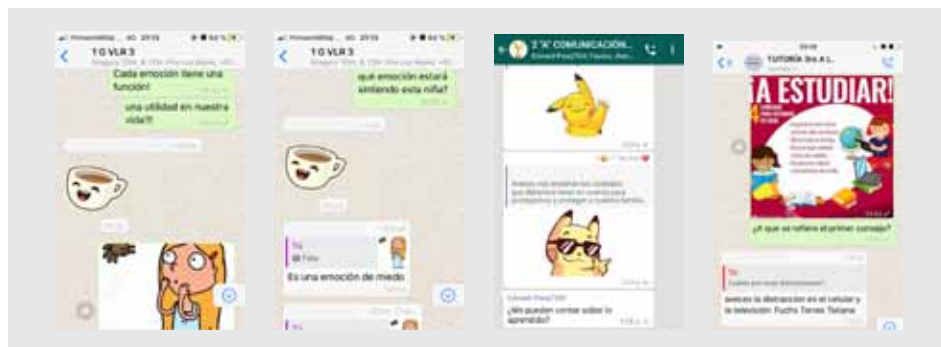
Emojis y/o stickers



Mensaje de encuadre

Los recursos elegidos tendrán la finalidad de orientar los momentos claves de las sesiones, ir ordenando los momentos de la misma, promover la elaboración de conclusiones, resumen de lo aportado por el grupo, etc. Son mensajes que deben compartirse en el momento oportuno, para lo cual el facilitador/a debe estar muy atento a las interacciones

que se generan en el grupo de mensajería instantánea, al desarrollo de la sesión y lo que genera en los y las participantes. No solo están relacionados al contenido del curso, sino también a promover un clima favorable para la participación y, consecuentemente, facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje y el logro de aprendizajes significativos.

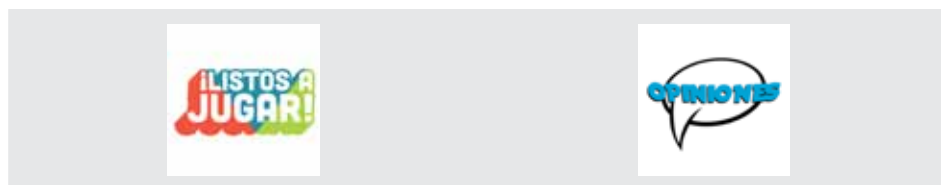


Dinámica

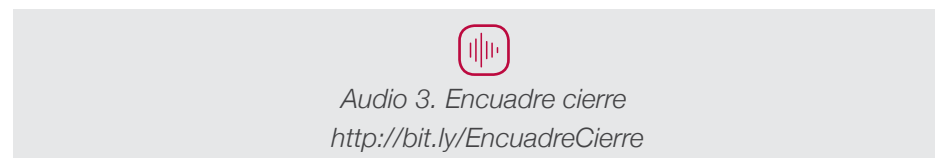
Plato de comida

Ceviche, cada uno se presenta compartiendo su nombre más un ingrediente del ceviche y cómo con ese ingrediente va a aportar al desarrollo de la sesión (normas de convivencia). Por ejemplo: “ají, soy picante con mis críticas para crecer y mejorar”, “soy papa, porque estoy en todas”, “soy choclo por que me gusta promover la unidad, el trabajo de equipo”, etc.

Emojis y/o stickers



Audios



Evaluación

Los recursos seleccionados para este fin tienen el propósito de conocer el logro de los aprendizajes y la satisfacción de las expectativas de los y las participantes. Asimismo, la puesta en práctica, transferencia o aplicación de lo aprendido en productos concretos que promueva una actitud de cambio personal y en el entorno, integrando los saberes en la práctica.

Dinámicas

Discusión controversial

Tiene como principal objetivo el aprender a debatir y convencer a los y las demás, cualquiera sea la opinión que se defienda. Para tal caso, los y las participantes reciben la tarea de defender un punto de vista en pro o en contra de un tema tratado en la sesión. La idea básica es utilizar constructivamente las situaciones donde hay diferencia de opinión para aprender de ellas.

Caja sorpresa

El o la docente debe preparar los nombres de todos los y las participantes en una cajita y en un papel diversas preguntas relacionadas a la sesión. El o la participante responderá con sus propias palabras.

6ta Parte. Laboratorio de recursos

Criterios a tener en cuenta para elaborar nuestros recursos

Al elaborar y/o elegir nuestros recursos pedagógicos debemos tener en cuenta ciertos criterios para garantizar el logro de nuestros objetivos:

- **Eficacia:** en qué medida los recursos permiten alcanzar el objetivo de la sesión.
- **Pertinencia:** en qué medida los recursos responden a las necesidades y prioridades de los y las estudiantes, y a los enfoques que sustentan nuestra propuesta pedagógica: derechos, género, interculturalidad, intergeneracional, ambiental.
- **Comprensión:** en qué medida ofrecen un mensaje comprensible (claro, concreto, conciso).
- **Aceptación:** en qué medida los recursos permiten la identificación de los y las estudiantes con su contenido, sentirlo cercano y útil.
- **Acción:** debe motivar la puesta en práctica, contagiar el entusiasmo por realizar las acciones que se ofrecen.

Recursos bajo la lupa

Vamos a compartir un recurso, en este caso es un meme y lo vamos a someter a los cinco criterios, así tomaremos la decisión sobre si es un buen recurso o no, para lo cual elegiremos la sesión **“Salida segura”** del **Programa EDUSO**. La **competencia** a lograr es: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” y el **resultado de aprendizaje** es: “Analiza situaciones de su vida en el contexto de la crisis de COVID -19”.



Necesitamos propiciar un clima de confianza y buen ánimo para el aprendizaje, además de introducir el tema y sensibilizarlos sobre su importancia, y el meme elegido es el siguiente:



¿Cumple con los criterios propuestos?

- **Eficacia:** si mi objetivo es que analice situaciones de su vida en el contexto covid-19 promoviendo una convivencia que privilegie el bien común. No puede realizarse a partir de estereotipos que promueven la discriminación.
- **Pertinencia:** el meme corresponde a la temática propuesta (covid-19) a reforzar, las medidas de bioseguridad ante la posibilidad de contagio, utiliza un elemento de la cultura adolescente como es el meme, pero no responde a los enfoques de derechos e interculturalidad (discriminación étnica) que orientan nuestra propuesta pedagógica.
- **Comprensión:** no ofrece un mensaje claro ya que contribuye a promover falsa información sobre quiénes pueden contagiarse del virus.

- **Aceptación:** el contenido podría generar risas, de alguna forma aceptación en los y las estudiantes si es que no promovemos su pensamiento crítico respecto al mensaje que contiene. No es un recurso que represente utilidad para los y las estudiantes
- **Acción:** puede motivar, animar el clima del aula virtual, pero a partir de reforzar un mensaje inadecuado que induce al error y la discriminación.

Podemos usar memes que guarden coherencia con estos criterios como, por ejemplo:

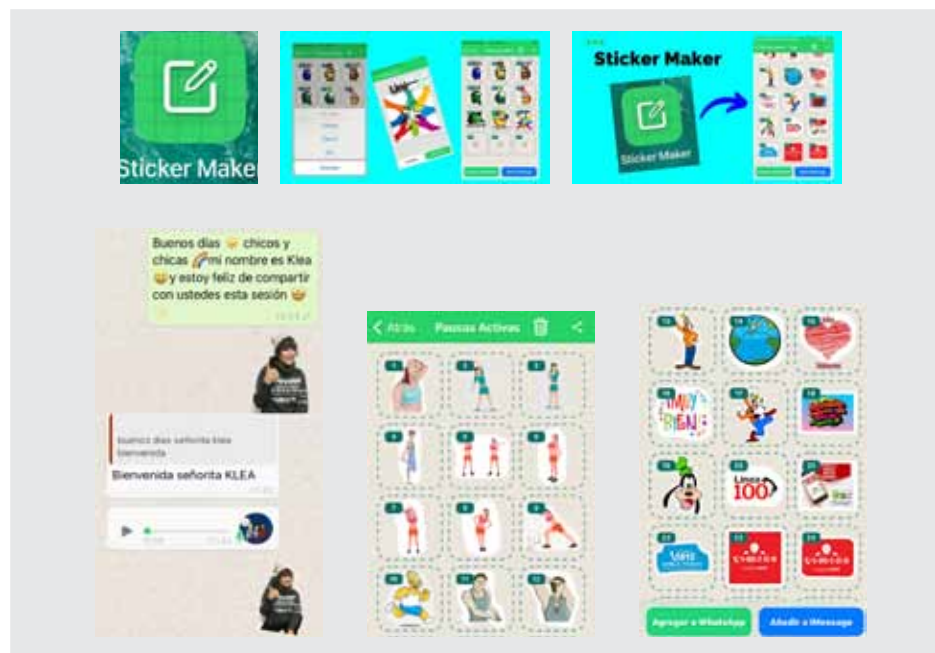


Ahora sí... ¡vamos a elaborar nuestros recursos!

🍷 ¿Cómo elaborar un *sticker* con fines pedagógicos?

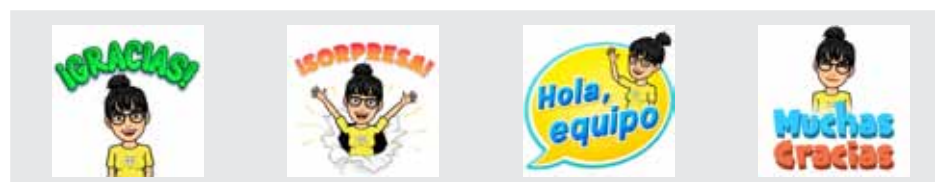
Los aplicativos de mensajería instantánea han incorporado la función de enviar *stickers*, similares a los *emojis*, pero con mayor expresividad y diversidad. Por lo que han surgido una serie de aplicaciones. Solo es necesario descargarlas de manera gratuita y dar rienda suelta a nuestra creatividad. Uno de estos aplicativos es: *Sticker Maker*.

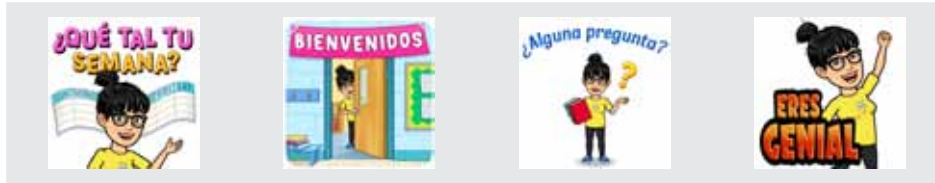
Sticker Maker es un aplicativo que se puede descargar de manera gratuita en un celular con el fin de crear diseños propios de *stickers*: de saludo, felicitación, reforzamiento, difusión de líneas o servicios de ayuda, etc. Así mismo también se pueden crear *stickers* personalizados con la imagen del docente. ¡Las posibilidades son infinitas!



😊 ¿Cómo podemos elaborar *emojis* personalizados?

Existe la posibilidad de crear un *emoji* personal, con las características del usuario. El aplicativo para celulares se llama Bitmoji y se puede descargar en: <https://www.bitmoji.com/>. La particularidad que tiene este aplicativo y otros que podemos encontrar en Internet, es de crear un *emoji* personalizado, es decir, la caricatura de uno mismo, para ser utilizada en sus redes sociales o aplicativos de mensajería instantánea. Esto nos ofrece a los y las docentes o mediadores de aprendizaje la posibilidad de contar con nuestros propios *emojis* y así contribuir a humanizar nuestra pantalla digital.





😊 ¿Cómo elaborar un *meme* con fines pedagógicos?

Los *memes* también pueden convertirse en recursos pedagógicos que contribuyen a apropiarnos de este espacio virtual para despertar el interés y motivación durante las sesiones. Son expresiones que gozan de popularidad y aceptación, entendidos como “espejos que reflejan, amplifican y distorsionan un aspecto de la realidad” (*Memés to movements 2019 An Xiao Mina*). En vista del aumento de la influencia de los memes y el número de personas que los utilizan, las plataformas desde donde se diseñan son cada vez más populares. Son muchas las compañías que ofrecen plantillas para diseñarlos para lo cual hay que pagar una membresía como en las páginas:

<https://imgflip.com/>

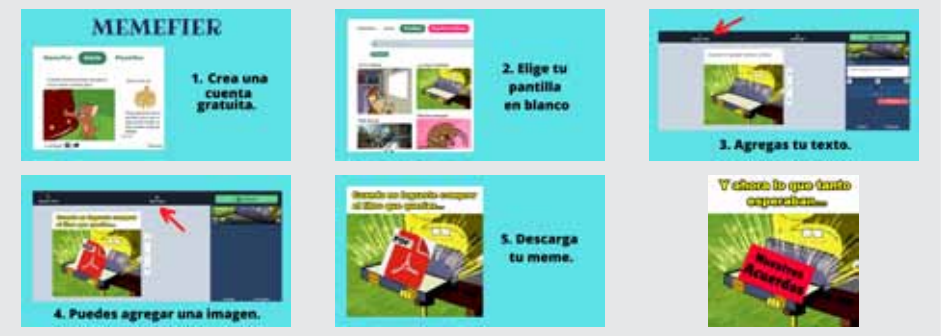
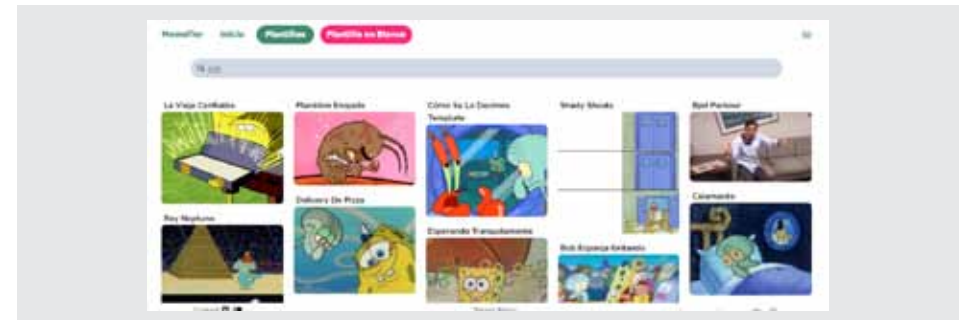
<https://www.kapwing.com/meme-templates>

Sin embargo existen también otras que son gratuitas como Memefier para lo cual basta con seguir algunos sencillos pasos:

1. Crea tu cuenta con tu correo electrónico o tu cuenta en Facebook.
2. Ingresa a Memefier y elige tu plantilla en blanco.
3. Agrega tu texto.
4. Si no encuentras una plantilla apropiada a tu objetivo puedes importar imágenes de Google y agregarla.
5. Descarga tu *meme* y guárdalo en tus archivos.

No olvides las características de un buen meme: llamar la atención, generar conversación, sentido del humor y siempre bajo un filtro de **Derechos**.

Uno de los programas gratuitos que existen de libre acceso es <https://memefier.com/es/>, pero existen muchos otros aplicativos como <https://www.memegenerator.es/meme/82967> que puedes utilizar para este fin.

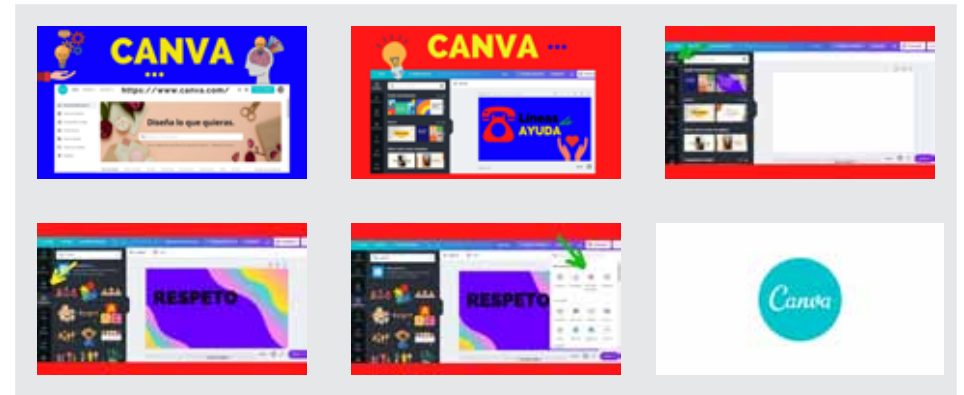
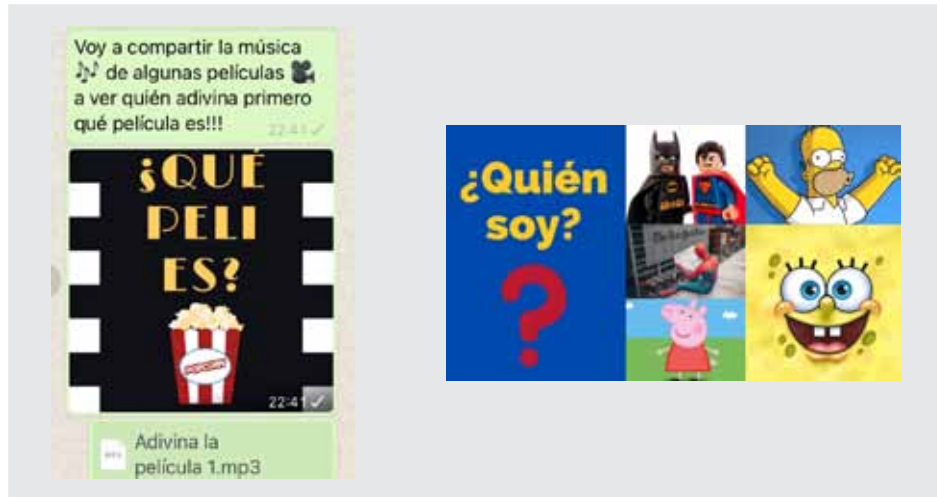


🔊 ¿Cómo generar audios como recurso pedagógico?

Existen páginas en internet que permiten descargar videos en audios y así convertirlos en recursos digitales para nuestras sesiones virtuales.

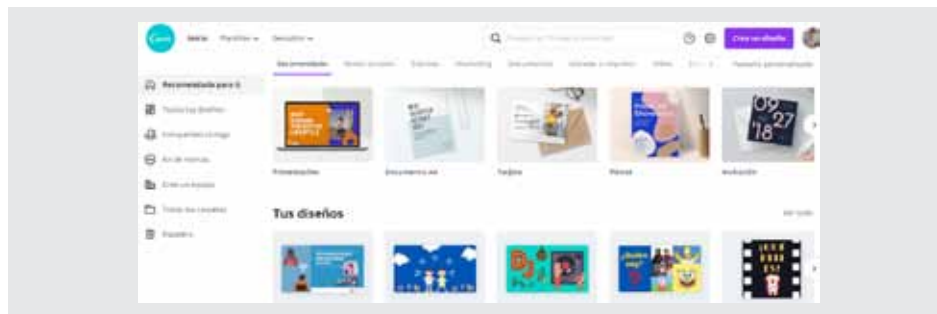


Convertidor mp4



 **¿Cómo crear tarjetas, afiches, presentaciones, videos, etc.?**

Canva es un *software* y *sitio web* de herramientas de diseño gráfico simplificado. https://www.canva.com/es_419/



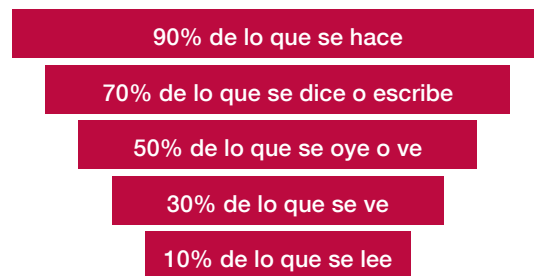
7ma parte. Recomendaciones de mediador a mediador

Como lo indican Shiefelbein y Flechsig (2005), es importante que el/la docente se sienta cómodo/a con el diseño didáctico propuesto y que lo haga suyo. Para esto se debe tomar en cuenta:

- La concepción de aprendizaje, de enseñanza y de cultura
- La diversidad de estilos de aprendizaje de los estudiantes
- El tipo de aprendizaje que se espera lograr
- La diversidad de los contextos de aprendizaje
- El enfoque de didáctica que asuma el profesor
- El enfoque de didáctica que asuma la institución educativa

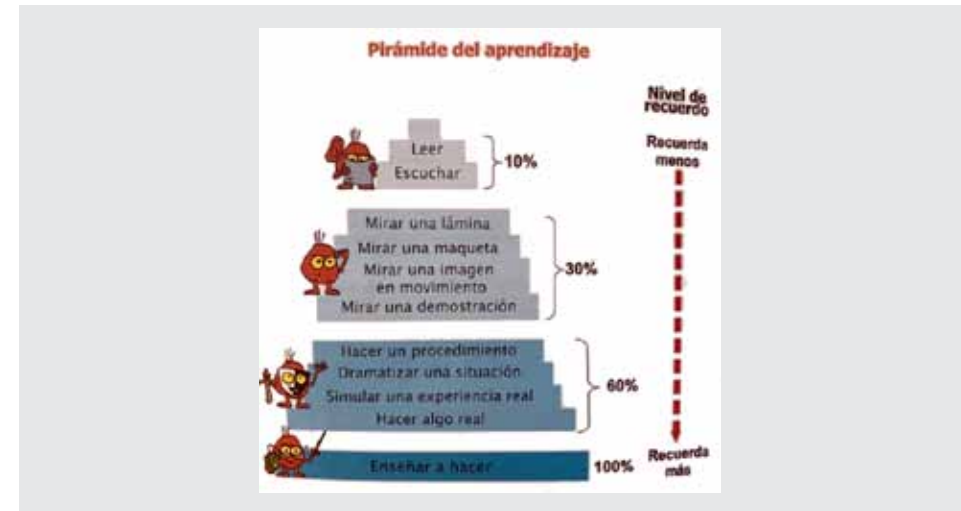
En este sentido, es importante que tome en cuenta la competencia a la que debe responder y sus resultados de aprendizaje. Esto le servirá de guía para todo el proceso de la sesión: desde su diseño, planificación, organización, ejecución, monitoreo y evaluación. En algún momento, al ejecutarla, puede incorporar cambios, pero si tiene claro el objetivo, entonces esa actividad no solo será entretenida, interesante, desafiante, sino que además será una actividad que facilite el aprendizaje.

Recordemos siempre el siguiente gráfico:



Tomado de <http://www.ilia.cl/capacitacion.php>

Aprendemos mejor cuando ponemos en acción mayor cantidad de vías sensoriales.



Tomado de Asociación Kallpa (2007) "Para hacer Talleres" Una guía práctica para utilizar el método AMATE

Y finalmente, compartimos algunos aprendizajes generados durante esta aventura de ser maestros y maestras en tiempos de pandemia:

- 1. Estar bien:** sentirme seguro/a, tranquilo/a, con buen humor permite generar un clima cálido, de confianza, respeto y así traspasar la pantalla. La coyuntura actual no contribuye a ese estado de ánimo, por lo que la meditación, consejería psicológica, conversarlo con personas de confianza, practicar actividades como el baile, canto, ejercicios físicos, etc., contribuyen a nuestro bienestar emocional.
- 2. Informarnos:** conocer con solvencia el tema a compartir, así como los lineamientos del Minedu para realizar la educación a distancia en el contexto covid-19.
- 3. Escucha activa antes, durante y después de la sesión,** a fin de conocer el perfil de los y las participantes, sus necesidades, expectativas, potencialidades, condiciones de educabilidad, dudas, opiniones, aportes, aprendizajes, lecciones aprendidas, etc.

- 4. Organización:** realizar las coordinaciones con anticipación, estableciendo de común acuerdo el horario, día y plataforma para nuestras sesiones virtuales.
- 5. Planificación:** diseñar con anticipación la sesión que se va a desarrollar, con actividades que generen interés, motivación, interacción, participación en los y las estudiantes.
- 6. Respetar el horario pactado:** desarrollar la sesión a la hora indicada y concluirla dentro del tiempo acordado.
- 7. Preparar los materiales con anticipación:** organizar o diseñar los recursos pedagógicos que requieren el desarrollo de la sesión con la debida anticipación, para lo cual habrá que tener en cuenta las condiciones de educabilidad de los/las estudiantes. Avisar con anticipación si deberán traer algún material para la realización de la sesión.
- 8. Revisión técnica y otros:** es importante verificar con anticipación el servidor de internet, la conexión y velocidad del wifi, el buen estado del equipo que vamos a utilizar para comunicarnos con los y las estudiantes. Por ejemplo, el buen estado de la cámara, micrófono, batería cargada, capacidad de la memoria, etc.
- 9. Recursos adicionales:** contar con “ases bajo la manga”, recursos de contingencia o factor sorpresa. Por ejemplo: dinámicas de animación, chistes, adivinanzas o acertijos, recortes de diarios con noticias relacionadas al tema, estudios o estadísticas sobre el tema, etc. De esta manera estaremos preparados de presentarse situaciones en las que requieran profundizar el tema, de promover el clima propicio para el aprendizaje, etc.
- 10. Procurar eliminar distractores:** es importante informar a las personas de nuestro entorno cercano que estaremos en clase en determinado horario, con el fin de solicitar no interrumpir o interferir en la sesión salvo que sea una emergencia.
- 11. La netiqueta:** es importante al inicio de la sesión, además, establecer las normas de convivencia, recordar la *netiqueta* o normas de comportamiento en internet.
- 12. Promover la retroalimentación:** a través de preguntas frecuentes recuperar las opiniones de los y las participantes respecto a la sesión en ejecución, así como para la próxima.
- 13. Protección:** es necesario recordar permanentemente los riesgos en los espacios virtuales y las medidas de autocuidado a tener en cuenta.
- 14. Participación:** es importante promover la participación e interacción de los y las participantes con el mediador o mediadora de aprendizaje, así como entre ellos y ellas. Las actividades lúdicas, herramientas, aplicativos virtuales o redes sociales, así como los *emojis*, *stickers* o memes contribuyen a ese propósito.
- 15. Evaluación:** no obstante ser un proceso transversal en la sesión, es la finalidad de la misma que se destine un tiempo para recoger sus opiniones sobre la satisfacción de sus expectativas con relación al objetivo de la sesión, sus contenidos y actividades propuestas, así como los aprendizajes obtenidos en la aplicación o transferencia a través de un producto final.
- 16. Agradecimiento:** dar las gracias por su tiempo, participación, logros y esfuerzo.
- 17. No estoy solo o sola:** es importante conocer las entidades, servicios o programas dentro del sistema de protección que son mis aliados, de tal manera que si identificamos una situación de riesgo en las y los estudiantes podamos derivarlos oportunamente y restituir sus derechos con prontitud.

Estamos seguros y seguras de que esta lista seguirá creciendo y enriqueciéndose con sus valiosos aportes, ¡seguimos con alegría y esperanza!

8va parte. Videos de ejemplo para desarrollo de sesiones

1. Comunicación sincrónica: <https://youtu.be/JemYzspHQvw>
2. Contención emocional: <https://youtu.be/9ce97hARuRc>
3. Identificación y manejo de emociones: <https://youtu.be/9AQb0tMuRyk>
4. Ejemplos de uso de lenguaje digital: https://youtu.be/_hDabJoc250
5. Tareas equitativas en el hogar: <https://youtu.be/y1uqe2lyCGA>
6. Violencia familiar: <https://youtu.be/f6bArF4hvRY>
7. Evidencias (mensaje de estudiantes): <https://youtu.be/l8PQ0nnxvEw>
8. Violencia sexual (quechua): <https://youtu.be/N0KhM9uv6e4>

Agradecimientos

Equipo EDUSO

Un agradecimiento especial por su participación protagónica a todas y todos los estudiantes que enriquecieron esta experiencia de interaprendizaje, a los promotores, docentes y autoridades de las instituciones educativas, a las Unidades de Gestión Educativa y Direcciones Regionales de Educación, por su importante colaboración en la validación de esta propuesta pedagógica. Así mismo nuestro reconocimiento al equipo de profesionales del programa y proyecto EDUSO ya que sin su compromiso y dedicación, este proyecto no se hubiera convertido en una gratificante realidad.

Programa EDUSO

Carmen Barrantes Takata. Abogada, coordinadora del Programa EDUSO.

Carmen Montes Bravo. Oficial de Programas Terre des Hommes Suisse.

Diseño de sesiones

Carmen Barrantes Takata. Diseño y conceptualización de sesiones.

Diana María Cornejo Aréstegui. Desarrollo de contenido de sesiones de aplicación domiciliaria.

Paola Lucía Yerovi Verano. Diseño de sesión en web.

Ximena Basadre Málaga. Desarrollo de contenido de sesiones de mensajería instantánea.

Revisión de sesiones

Claudia Farfán Valer. Revisión de sesiones.

Roxana García Bedoya. Revisión de sesiones.

Validación de sesiones

Fernando Valverde, 12 años

Lucía Valverde, 11 años

Proyecto EDUSO

Grégory Scalena (Lima) Sociólogo, coordinador del proyecto Educación para el desarrollo sostenible y solidario en Perú.

Equipo técnico

Alan Omar Quispe Fernández (Cusco) Profesor de educación secundaria especialidad Ciencias Naturales biología y química.

Edward Luis Pasquel Gómez (Lima) Psicólogo.

Gina Lily De la Torre Rojas (Lima) Trabajadora Social.

Helen Quiñones Loaiza (Cusco) Profesora de educación primaria, especialidad Educación Intercultural Bilingüe.

Klea Denisse Salazar Gallardo (Lima) Profesora.

Mariluz Zanabria Zanabria (Madre de Dios) Politóloga

DRE/UGEL

Dirección Regional de Educación de Madre de Dios

Unidad de gestión Educativa Local Paucartambo, Cusco

Unidad de gestión Educativa Local 01, Lima

Unidad de gestión Educativa Ventanilla, Lima

Docentes – Cusco

I.E. 50421 Augusto Salazar Bondy – Ccolquepata, Paucartambo

Wilian Rupa Zamalloa

I.E. Daniel Estrada

Ana María Pumacahua Arana

Aurora Fernández Baca

Bedoya Mendoza Jaime

Canchari Huaytalla Ruth Yovana

Carolina Ochoa Palomino

Deida Arteaga Curie

Lucy Evelina Sumire Huahua-champi

Nora Victoria Carrasco Baca

Yene Margot Gallegos Puma

I.E. Libertador Simón Bolívar

Karen Lisbeth Pinto

I.E. Miguel Grau Seminario

Doris Suma Huanca

José Hancoo Quispe

I.E. Señor Exaltación, Chacabamba, Paucartambo

Gredy Melendez Carpio

I.E. Taucamarca, Ccollana Huasac – Caicay, Paucartambo

Genaro Paucar Quispe

I.E. Uriel García

Alex Mamani López

María Jesús Galindo

Docentes - Lima

I.E José Antonio Encinas – San Juan de Miraflores – UGEL 01

Alejandro Flores Arrieta

Bertha Tinco Tanta

Cecilia Nancy Lopez Minaya

Cesar Clodoaldo Cueto Baldeón

Christopher George Guerra Mori

Elsa Elizabeth Aguirre Motta

Estela Fernandez Quispe

Fernando Arturo Curia Mendo

Hayde Torres Briones

Hilda Concepción Quispe

Chipana

Homar Saavedra Pezo

Ivonne Gladys Guillen Rivero

Jaime Pedro Monroy Gonzales

Jaqueline Nays Tovar Oscanoa

Magaly Andrea Salinas Arteaga

Manuel Ricci Marchan Castillo

María Elizabeth Bendezú Saravia

Marlene Zavala Neyra

Norka Rita Benetres Huapaya

Norma Luz Paredes Romero

Pablo Huaraya Sune

Oscar Javier Tasayco Cardenas

Rosa Miriam Huisa Yucra

Ruben Samuel Quispe Vega

I.E Nuestra Señora de Belén – Ventanilla – Callao – UGEL VENTANILLA

Landeo Jauregui Francesca Gloria

Rodríguez Chuquillanqui Elizabeth

I.E Tupac Amaru II – Villa María del Triunfo – UGEL 01

Ana María Castillo Rodríguez

Bertha Pino Bobadilla

Janteh Milagros Arias Cuya

Jorge Luís Pérez Soles

Judith Sandra Arana Mora

María Elizabeth Viera Fabian

Patricia Yulizza Luque Hurtado

Rosario Álvarez Pucurimay

Sara Benavente Orozco

I.E. Señor de los Milagros

Rosa Alejandrina Gutiérrez Huanca

María Elena Espinoza Huallpa

I.E. Villa Los Reyes

Arce Haro Camacho

I.E Virgen de Fátima – Ventanilla – Callao – UGEL VENTANILLA

Andrea Elizabeth Poma Legua

Aniceto Mirope Lázaro Flores

Aurora Balcazar Coca

Jacqueline Gladys Minchán Calderón

Juan Cruz

Lourdes Nancy Chalco Ramos

Luisa Ysabel Gonzáles Carrasco

Melba Celina Rodríguez Villarruel

Merly María Humanciza García

Silvia García Sotelo

Sonia Rojas Eyzaguirre

Docentes Madre de Dios

I.E Alipio Ponce - Puerto Maldonado – Madre de Dios

I.E. 52041 José Carlos Mariátegui – Madre de Dios

Líderes escolares de la provincia de Junín

Danitza, I.E. Santa Rosa

Giovanny Aníbal Vasquez Raza, I.E. 6 de Agosto

Karina Araceli Cuellar Pagán, I.E. Jorge Chávez Dartnell

Letizia Del Carmen Pizhiule Cairampoma, I.E. La Victoria de Junín

Nataly Victoria Cárdenas Palacín, I.E. 6 de Agosto

Medalit Valerio Barzola, I.E. La Victoria de Junín

Roly Luna, I.E. Jorge Chávez Dartnell

Directores/as y autoridades de I.E.

Ana Bertha Quiroz Ballón, directora José Antonio Encinas (Lima)

Cirly Yoicy Ramírez Segovia, directora I.E. Virgen de Fátima (Lima)

Deida, subdirectora I.E. Daniel Estrada Pérez (Cusco)

Doris Suma Huanca – Coordinadora del Área de Tutoría I.E. Miguel Grau Seminario (Cusco)

Emma Ballón Becerra, Coordinadora de tutoría, Colegio Emblemático Miguel Grau (Lima)

Gianina Santamaría Arata, directora I.E. Señor de los Milagros (Lima)

Gladys Quispe de Martel, directora, I.E Alipio Ponce - Puerto Maldonado – Madre de Dios

Hortensia Nuñez Paredes, trabajadora social José Antonio Encinas (Lima)

Javier Alzamora, director Colegio Emblemático Miguel Grau (Lima)

José Hanco Quispe, director de I.E. Miguel Grau Seminario (Cusco)

Kely Tambo Choque, Coordinador de Convivencia, I.E Alipio Ponce - Puerto Maldonado – Madre de Dios

Marco Díaz Burga, director I.E. Villa Los Reyes (Lima)

María Luisa Medina – Coordinadora TOE I.E. Túpac Amaru II (Lima)

Nancy Vidal de Portella, directora I.E. Nuestra Señora de Belén (Lima)

Nora Carrasco Baca, directora I.E. Daniel Estrada Pérez (Cusco)

Rosa Manuela Benavides Ríos, directora I.E. Túpac Amaru II (Lima)

Wilber Ramos Pari, director I.E. 52041 José Carlos Mariátegui (Madre de Dios)

Zoila Flores García, Coordinadora de tutoría, Colegio Emblemático Miguel Grau (Lima)

Instituciones aliadas

Carlos Augusto Estrada Buiza - DEMUNA del distrito de Magdalena del Mar (Lima)

Cecilia Seminario, jefa scout nacional Scouts del Perú (Lima)

Grimaldo Raúl Acuña Aguilar, región Junín

Jorge Salas Cuzquén, Coordinador de procesos educativos Scouts del Perú (Lima)

Lucy Borja Espinoza, directora Instituto Generación (Lima)

Instituciones educativas

Cusco

I.E. 50421 Augusto Salazar Bondy – Ccolquepata, Paucartambo -Cusco

I.E. Daniel Estrada Pérez – Cusco

I.E. Libertador Simón Bolívar – Cusco

I.E. Miguel Grau Seminario – Cusco

I.E. Señor Exaltación, Huayllabamba, Paucartambo - Cusco

I.E. Taucamarca, Ccollana Huasac – Caicay, Paucartambo - Cusco

I.E. Uriel García - Cusco

Lima

Colegio Emblemático Miguel Grau – Magdalena del Mar – Lima

I.E José Antonio Encinas – San Juan de Miraflores – UGEL 01

I.E Nuestra Señora de Belén – Ventanilla – Callao – UGEL VENTANILLA

I.E. Señor de los Milagros – Magdalena del Mar - Lima

I.E Tupac Amaru II – Villa María del Triunfo – UGEL 01

I.E. Villa Los Reyes – Villa el Salvador - Lima

I.E Virgen de Fátima – Ventanilla – Callao – UGEL VENTANILLA

Madre de Dios

I.E Alipio Ponce - Puerto Maldonado – Madre de Dios

I.E. 52041 José Carlos Mariátegui – Madre de Dios

