



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

**LA IDONEIDAD DIDÁCTICA DE LOS AMBIENTES MÓVILES DE APRENDIZAJE,
DURANTE LA PANDEMIA POR COVID 19
THE DIDACTICAL SUITABILITY OF MOBILE LEARNING ENVIRONMENTS,
DURING THE COVID 19 PANDEMIC**

José Camilo Quintero Castillo

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ciencias Humanas
Bogotá – Colombia

2023

**LA IDONEIDAD DIDÁCTICA DE LOS AMBIENTES MÓVILES DE APRENDIZAJE,
DURANTE LA PANDEMIA POR COVID 19**

José Camilo Quintero Castillo

Trabajo de investigación presentado como requisito para optar al título de:

Magister en Educación

Directora:

Janneth Suárez Brand

Fonoaudióloga, Magister en Lingüística Profesora Asociada - Departamento de Comunicación Humana Facultad de Medicina.

Codirector:

John Pablo Cruz Bastidas

Ingeniero de Sistemas, Especialización en Redes de Datos, Magister en Informática Educativa - Profesor Invitado Maestría en Educación. Instituto de Investigación en Educación, Facultad de Ciencias Humanas.

Línea de Investigación: en Comunicación y Educación

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Ciencias Humanas

Bogotá – Colombia

2023

Prelado sin saber, preludio del destino...

A Victoriano, Danilo y Sol, porque su recuerdo acompaña mi vida...

A Blanca Alicia, Jazmín, Vicente, Valentina y Zeus, estímulo cabal en mi discurrir personal y
académico...

A mi familia y amigos, camaradas constantes en circunstancias adversas y de ventura...

Y al equipo que pinta de azul y blanco mis alegrías y lamentos...

Agradecimientos

Es para mí un placer agradecer a la Universidad Nacional de Colombia por albergarme en sus instalaciones y poder ser parte de tan honrosa institución, a la Maestría en Educación y cada una de sus dependencias, siempre tan solícitas, diligentes y solidarias a los menesteres que se presentaban. A los instructores y equipo gestor de AMALEO, como también a los docentes que tomaron este curso con la ilusión de poder seguir dando clases a sus estudiantes confrontando cualquier circunstancia adversa.

Del mismo modo, agradezco a mi directora y codirector de trabajo de grado, Janneth Suárez Brand y John Pablo Cruz Bastidas, guías incansables en la consecución de este trabajo. A las profesoras dentro de mi presencialidad en la maestría, Rita Flórez y Carol Bernal, por enseñarme que no hay nada obvio en la vida y la importancia de dar un trato digno a todos los seres vivos. A mi maestro en el pregrado de lingüística Fernando Rivera, por su gran sabiduría e impulso en el aumento de mi capital cultural. A las traductoras que motivaron el toque de bilingüismo de este trabajo, Luisa Trujillo y Laura García. A Mónica Caro, por sus correcciones y lectura detallada. A las charlas motivadoras de Laura Ortiz. Al gran apoyo moral recibido por mis grandes amigos, Cristian Uribe, Sebastián Beltrán y Harold García.

Tabla de contenido

Índice de Tablas	6
Índice de Figuras	6
La Idoneidad Didáctica de los Ambientes Móviles de Aprendizaje, Durante la Pandemia Por Covid 19	8
Resumen	8
Abstract	9
Introducción	10
Planteamiento del Problema	12
Antecedentes de Investigación	13
Pregunta de Investigación	21
Objetivos de Investigación	22
Justificación	23
Marco Teórico	26
Didáctica	26
Idoneidad Didáctica	31
Ambientes de Aprendizaje	35
Oralidad	38
AMALEO	41
Metodología	44
Tipo y Enfoque	45
Recolección de Datos	45
Población y Muestra	45
Análisis de Datos	47
Resultados	51
Modelo adaptado de la idoneidad didáctica de la oralidad	59

Conclusiones	61
Discusión	64
Anexos	69
Referencias	83

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Número de profesores, grupos y trabajos presentados</i>	46
Tabla 2 <i>Clasificación de proyectos de Ambientes Móviles de Aprendizaje presentados por los participantes, profesores SED de AMALEO (2021) con la Oralidad como objeto de desarrollo pedagógico.</i>	46
Tabla 3 <i>Rúbrica de evaluación de Idoneidad Didáctica para la evaluación de Ambientes Móviles de Aprendizaje (Cruz, Quintero y Suárez, 2022)</i>	47
Tabla 4 <i>Clasificación de proyectos de Ambientes Móviles de Aprendizaje presentados por los participantes, profesores SED de AMALEO (2021) con la Oralidad como objeto de desarrollo pedagógico dirigidos a la primera infancia</i>	52

Índice de Figuras

Figura 1 <i>Interacción socio-comunicativa</i>	30
Figura 2 <i>Interacción enseñanza-aprendizaje</i>	31
Figura 3 <i>Tipos de significados personales e institucionales</i>	33
Figura 4 <i>Idoneidad didáctica</i>	34
Figura 5 <i>Desarrollo humano</i>	37
Figura 6 <i>Competencia comunicativa</i>	41
Figura 7 <i>AMALEO</i>	42
Figura 8 <i>Inicio de la página</i>	43
Figura 9 <i>La metáfora de la cocina</i>	44
Figura 10 <i>Convención cromática</i>	51

Figura 11 <i>Idoneidad epistémica</i>	55
Figura 12 <i>Idoneidad cognitiva</i>	56
Figura 13 <i>Idoneidad interaccional</i>	57
Figura 14 <i>Idoneidad mediacional</i>	57
Figura 15 <i>Idoneidad emocional</i>	58
Figura 16 <i>Idoneidad ecológica</i>	59
Figura 17 Enlace entre idoneidad didáctica y oralidad - Godino (2006) y Cantero (2008)	60

La Idoneidad Didáctica de los Ambientes Móviles de Aprendizaje, Durante la Pandemia Por Covid 19

Resumen

El presente trabajo investigativo tiene como propósito analizar la Idoneidad Didáctica (ID) de las propuestas hechas por los docentes del curso Ambientes Móviles de Aprendizaje en Lectura, Escritura y Oralidad (AMALEO), ofertado por la Universidad Nacional de Colombia - Sede Bogotá, en su programa de extensión de la Facultad de Ciencias Humanas, liderado por el Instituto de Educación durante la pandemia por COVID 19. Las propuestas docentes se evalúan desde la perspectiva de la teoría de idoneidad didáctica de Godino (2007) y sus indicadores de idoneidad como pilar para la elaboración de una rúbrica evaluativa de los Ambientes Móviles de Aprendizaje centrados en la oralidad. Este estudio se formula con un enfoque descriptivo – cualitativo, basado en los datos derivados de las propuestas de los docentes participantes. Como resultado innovador de esta investigación surge el diseño de un instrumento o rúbrica de evaluación de los proyectos finales del curso de Formación Docente AMALEO. Tanto el instrumento de la presente investigación, como los resultados ofrecen una nueva mirada de gran utilidad en futuros procesos de formación docente en el desarrollo de la oralidad, desde la perspectiva de la idoneidad didáctica a través de los AMA, debido a que el enfoque de análisis abordado da cuenta de diferentes magnitudes de idoneidad integradas en estos según el modelo de idoneidad didáctica empleado.

Palabras clave: Didáctica, Idoneidad Didáctica, Ambientes de Aprendizaje, Dispositivos Móviles, Oralidad, Competencias Comunicativas.

Abstract

The purpose of this research is to analyze the Didactical Suitability (DS) of the proposals made by the teachers who completed the diploma in Mobile Learning Environments in Reading, Writing and Orality (AMALEO) offered by the Universidad Nacional de Colombia at its headquarters in Bogota in the extension program of the Faculty of Human Sciences and led by the Institute of Education, during the COVID 19 pandemic. The proposals are evaluated according to the Didactical Suitability Theory of Godino (2007) and its suitability components as a fundamental pillar in the elaboration of an assessment rubric of Mobile Learning Environments focused on orality. This study is framed with a descriptive-qualitative approach based on data derived from the proposals of participating teachers. As an innovative result of this research, the design of an evaluation instrument or assessment rubric for the AMALEO final projects emerge. From the perspective of Didactical Suitability through the MLE, both the instrument and the results offer a new useful perception of future teacher training processes in the development of orality, because the model allows us to identify the different magnitudes of suitability integrated in these environments according to mentioned Didactical Suitability theory.

Key words: Didactics, Didactical Suitability, Learning Environments, Mobile Devices, Orality, Communication Skills.

Introducción

La siguiente investigación se enfoca en el estudio y evaluación de los trabajos desarrollados en el curso de formación docente del curso de extensión Ambientes Móviles de Aprendizaje en Lectura, Escritura y Oralidad (AMALEO), ofertado entre septiembre del 2020 a Febrero del 2021 que contó con la participación de 160 profesores de colegios públicos, vinculados a la Secretaría de Educación Distrital de Bogotá (SED), durante el confinamiento por pandemia COVID 19, gracias a la oferta de educación continua en la modalidad de extensión del Instituto de Investigación en Educación en la línea Cognición y Lenguaje en la Infancia vinculada a la Maestría en Educación de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia Sede Bogotá.

Las categorías teóricas del presente trabajo, parten de la conceptualización de la didáctica para profundizar en el enfoque de Idoneidad Didáctica (ID) en la perspectiva docente - discente, capacitador - aprendiz, formulada por Juan D. Godino (2007), como un modelo centrado en las diferentes dimensiones a ser consideradas en la enseñanza y el aprendizaje, como las actitudes, las emociones, la interacción, la comunicación y los recursos; que además pueden ser integradas a la hora de evaluar otras modalidades de enseñanza de vanguardia mediadas por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), tales como, los Ambientes Móviles de Aprendizaje (AMA). El contemplar las características internas, externas y psicosociales propias de la interacción pedagógica y en particular integrar las dimensiones epistémica, cognitiva, interaccional, emocional, mediacional y ecológica; en una rúbrica de evaluación multidimensional, que es un medio y a la vez un producto de esta investigación, permite conceptualizar y transferir el concepto de idoneidad didáctica como principio rector que puede guiar la labor pedagógica transversal desde la planeación hasta la evaluación y autoevaluación continua en las propuestas de innovación pedagógica de los docentes preocupados por el fomento de la oralidad en los ciclos 1 y 2 de educación, mediante los dispositivos móviles y los ambientes virtuales de aprendizaje.

El estudio surge del interés de aprovechar un corpus de información decantada de bases de datos, recursos pedagógicos, medios de aprendizaje y productos de enseñanza derivados y aportados por el equipo que diseñó e implementó el curso AMALEO en primera fase (Galvis, D., Suárez, J., Flórez, R., et al 2021), con el fin de evaluar de manera profunda mediante un proceso que implicó, recabar, deconstruir, relacionar, clasificar y cualificar mediante las dimensiones de idoneidad didáctica, los productos de un programa de formación docente formulada en tiempos de pandemia COVID 19 , con el propósito de desarrollar una propuesta de evaluación profunda, bajo la modalidad de investigación de la Maestría en Educación, a fin de autoevaluar, autoreflexionar y generar una retroalimentación institucional acerca de la innovación educativa desde el Instituto de Educación en tiempos de confinamiento, como también de las acciones de seguimiento, mejoramiento continuo y actualización de la extensión universitaria en educación, a través de ambientes móviles de aprendizaje en oralidad, lectura y escritura, en la Universidad Nacional de Colombia.

A continuación, se presentará en detalle el problema de investigación y su respectiva justificación, incluyendo el abordaje de antecedentes relevantes acerca de la investigación en evaluación de idoneidad didáctica de los ambientes móviles de aprendizaje que vislumbra este campo como una preocupación emergente en la investigación educativa. Las precisiones realizadas en el planteamiento del problema, los objetivos y metodología de investigación, permitirán al lector comprender en detalle los componentes del modelo de la evaluación didáctica empleado (Godino, 2007), así como las interacciones conceptuales, asociaciones pedagógicas y relaciones didácticas establecidas mediante el instrumento formulado para esta investigación, con miras a describir y cualificar los hallazgos acerca de la idoneidad didáctica de los productos de innovación de los docentes de la SED, desarrollados durante la primera implementación de AMALEO, como parte del proceso de autoevaluación ya enunciado, a fin de orientar futuras actualizaciones de formación docente ofertada desde el Instituto de Educación

de la Facultad de Ciencias Humanas y demostrar así, la pertinencia de la articulación entre la extensión y la investigación en educación en la Universidad Nacional de Colombia.

Planteamiento del Problema

En el año 2019, por la situación anormal donde se decreta cuarentena general, al igual que un confinamiento estricto, y cese de varias actividades presenciales; debido al brote del virus COVID-19, las instituciones educativas desarrollaron sus métodos de enseñanza por medio de guías y recursos virtuales; sin embargo, finalizando el mes de marzo las medidas fueron agudizadas y toda práctica pedagógica se transformó y se enmarcó en la virtualidad. Los profesores idearon estrategias donde se potenciara el aprendizaje y los estudiantes perdieran el menor tiempo posible. Dichas estrategias implican el aprovechamiento de diferentes herramientas digitales, del mismo modo plataformas y espacios netamente virtuales, al principio sin guías, instrucciones o tutoriales que facilitaran estas prácticas.

De esta manera, en la Universidad Nacional de Colombia Sede Bogotá, el grupo de Investigación, Cognición y Lenguaje en la Primera Infancia de la Facultad de Medicina, en conjunto con, la Maestría en educación Línea de Comunicación – Educación de la Facultad de Ciencias Humanas, crean el programa AMALEO (Ambientes Móviles de Aprendizaje en Lectura, Escritura y Oralidad), trazado para capacitar a profesoras y profesores, de colegios oficiales de la SED (Secretaría de Educación Distrital) de Bogotá, en el diseño y creación de ambientes móviles de aprendizaje, fomentando la enseñanza en espacios de lectura, escritura y oralidad. Cabe resaltar que este programa fue tomado por los profesores en plena situación de confinamiento por la pandemia de la COVID-19 en Bogotá.

Teniendo en cuenta lo anterior, el curso AMALEO, permitió fomentar e incentivar una serie de herramientas para que cada docente formulara nuevas estrategias enfocadas en la enseñanza de la lectura y la escritura con base en la oralidad, ya que esta última, se enmarca como pieza fundamental en la comunicación y transmisión de saberes, que articulada con el uso

de aplicativos, programas de software, servidores plataformas, entre otros; facilita la interacción y sana didáctica entre el docente y el discente que se encuentra en la primera infancia. A partir de esto, se puede cuestionar cómo esta distancia, transfiere o interfiere en la didáctica pedagógica.

Por otro lado, los ambientes de aprendizaje intervienen en la relación del hombre con su entorno, de allí los escenarios propicios para la construcción de conocimiento, ya que comprende: relaciones, recursos y tiempos. Se presenta, por otro lado, el concepto de la idoneidad didáctica, cuya metodología con seis vertientes: la idoneidad epistémica, la idoneidad cognitiva, la idoneidad afectiva, la idoneidad interaccional, la idoneidad mediacional y la idoneidad ecológica; podría sustentar los ambientes de aprendizaje, modelos y contextos que ubican el plano de la didáctica, desde la base la oralidad.

De lo anterior, surge la necesidad de analizar las características de los resultados de los trabajos elaborados por los docentes para fomentar la oralidad en estos espacios digitales, en modalidades sincrónicas y asincrónicas e influir en el desarrollo de la escritura y la lectura de los estudiantes de ciclo 1 y 2, mediante recursos que contemplaran la hipermedia, la ilustración, la narrativa y el desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje con el soporte de softwares educativos de utilidad en el mantenimiento del componente, mediacional, afectivo e interaccional del aula, en un momento histórico en el que el confinamiento ocasionado por la pandemia COVID19 distanciaba la relación maestro- alumno y era necesario compensarla a través de la innovación didáctica mediante la formalización de ambientes alternativos de aprendizaje, a través de los dispositivos móviles de propiedad de maestros, estudiantes y sus familias.

Antecedentes de Investigación

Espinoza y Rodríguez (2007) en su investigación, “La generación de ambientes de aprendizaje: un análisis de la percepción juvenil”, con un enfoque cuantitativo donde

participaron 267 estudiantes. Su objetivo era identificar las características de ambientes de aprendizaje desde la percepción de los jóvenes estudiantes de bachillerato, a partir de las necesidades escolares que garantizan el rendimiento académico y el desarrollo de competencias, considerando como principales atributos, la interacción social, la normatividad y la práctica docente. Se identificó un clima escolar favorable para el desarrollo de habilidades sociales y de aprendizaje colaborativo. Dentro de la teoría de idoneidad didáctica se ven tres componentes, interaccional, con el proceso entre el docente y el estudiante; emocional, pues se inicia el estudio de acuerdo con las sensaciones de los estudiantes; finalmente, ecológico, por preponderar en la sincronización de las políticas educativas, el currículum de la institución y las dinámicas de clase.

Del mismo modo, Correa (2008) en su trabajo, “Ambientes de aprendizaje en el siglo XXI”, cuyo objetivo general fue demostrar que en la educación presencial se debe llevar a cabo una incorporación del desarrollo de competencias y uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), pues estas son herramientas relevantes en el contexto del confinamiento obligatorio, durante la pandemia. Los resultados evidenciaron que el ambiente de aprendizaje no necesariamente es el inicio o comienzo del proceso de enseñanza, ya que esta comienza con un complejo proceso didáctico que incluye la necesidad de dar respuesta a interrogantes de intención, medios, estrategias, contenidos y actividades preparatorias que permitan identificar los conocimientos previos de los participantes. Correa (2008) enuncia que es necesario ofrecer al estudiante todas aquellas oportunidades que le permitan “tejer los hilos de su formación” de manera individual y colectiva, por medio de una retroalimentación permanente en vía doble resaltando el componente interaccional, mediacional y cognitivo de las propuestas didácticas.

Así mismo, Ramírez (2009) con su trabajo, “Recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil (M-learning) y su relación con los ambientes de educación a distancia: implementaciones

e investigaciones”, describe la experiencia de implementación de recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil (M-Learning) en ambientes educativos, colocando especial énfasis en los ambientes a distancia con el fin de analizar sus implicaciones operativas y retos que expone este tipo de innovaciones educativas. Los resultados obtenidos de dicha investigación, se dividen en dos categorías, la primera, implicaciones operativas, que contempla generar un mayor orden tecnológico y uso de estas herramientas, pues crean espacios enriquecedores a la hora de comprender un tema en particular, además, un diseño de configuración tecnológica, al igual que, la integración de ambientes de aprendizaje; la segunda, con los retos vislumbrados, revela una mayor necesidad al soporte de redes inalámbricas, ya que busca incrementar la capacidad de almacenamiento de los dispositivos móviles, todo esto para obtener una navegación más cómoda, útil y rápida en el manejo, del mismo modo, una reconfiguración del contenido de los recursos para así fortalecerlos.

Quintero, Munévar, y Álvarez (2009) en su investigación, “Ambientes naturales y ambientes virtuales de aprendizaje”, realizan un trabajo de enfoque mixto con, 33 participantes, en el que adaptaron un ambiente de aprendizaje a los estilos visual, auditivo y kinésico, con diversas alternativas de lectura y escritura según las diferencias de los estudiantes. Los autores evaluaron distintas y diversas plataformas con un principio fundamental, reconocer un eje conceptual y posteriormente caracterizarlo de forma personalizada con el fin de ejercitar, contemplar y afianzar el mapa que el aprendiz hace y construye desde su rasgo distintivo de aprender. En consecuencia esta investigación resalta el componente mediacional y ratifica que Savmoodle es una plataforma que se adapta a los diferentes estilos de aprendizaje propuestos en el objetivo de enseñanza.

Por su parte, Torres, Infante y Torres (2015) con su trabajo: “Aprendizaje móvil: perspectivas”, pretenden discutir las tecnologías ya establecidas, las herramientas ya vislumbradas y probadas, y plantear un modelo de integración que establezca de un marco de

referencia para el trabajo didáctico, como facilitador de la interacción del docente y el discente especificando la significación de dichos conceptos en el contexto educativo. El resultado destaca el uso de tecnologías para aprovechar el potencial de los dispositivos móviles y ubica esta investigación en componente mediacional e interaccional de la didáctica.

Por otro lado, Hoyos, Sifuentes y Llamas (2015) en su investigación, “Ambientes educativos móviles aplicados para la educación superior”, analizaron los diferentes modelos de educación basados en el uso de aplicaciones y equipos móviles que permitían la combinación de actividades a distancia y/o actividades presenciales en una modalidad de aprendizaje sincrónica o asincrónica. El resultado más destacado de este trabajo fue identificar la educación a distancia como una tendencia mundial, ya que el estudio reconoce una oferta elevada de AMA en las instituciones universitarias, que además les permite a los estudiantes articularse con los entornos laborales y corporativos que financian su educación superior.

En Gómez, Ramírez y Tovar (2016) “La teoría de la idoneidad didáctica: una posible herramienta para analizar prácticas pedagógicas en matemáticas”. Se expone las prácticas pedagógicas en clase de matemáticas en estudiantes de grado sexto, a partir de las seis idoneidades didácticas propuestas por Godino. Para ello se empleó un enfoque cualitativo – interpretativo a fin de entender la diversidad de realidades humanas, mediante la observación participante respaldada por grabaciones dentro del aula de los docentes. Quienes documentaron la correspondencia entre las prácticas pedagógicas y las idoneidades de Godino a través de referencias, representaciones, interacciones y valoración del trabajo docente.

De igual forma, Quintero y Amaya (2016) en la investigación: “Aprendizaje colaborativo en ambientes móviles”, analizaron el aprendizaje colaborativo en ambientes móviles en escuelas venezolanas. Con un enfoque cualitativo se realizó un estudio con una muestra de 44 docentes participantes, enfocándose en los AMA impulsados por el aprendizaje colaborativo y el uso de dispositivos móviles. Los resultados demuestran la disposición y motivación de los estudiantes

para manejar herramientas móviles, también el aprendizaje colaborativo como precursor para innovar en la educación tradicional. Por lo tanto, una correspondencia a los componentes mediacional, interaccional y emocional.

En el trabajo de Boude y Barrero (2017): “Diseño de estrategias de aprendizaje móvil a través de ambientes mezclados de aprendizaje”, se realiza una investigación con enfoque cualitativo, aplicado en 245 docentes de 13 instituciones de Fusagasugá. Su objetivo principal fue integrar estrategias innovadoras de aprendizaje móvil, y transformar las prácticas de enseñanza mediante su implementación con los docentes participantes. El estudio refleja que, las estrategias proporcionaron un aprendizaje y trabajo colaborativo en los grupos de estudiantes, asociado al componente interaccional. Se creó un instrumento para valorar y evaluar las estrategias de aprendizaje móvil en los aprendices, relacionado con el componente cognitivo. Se reflexionó acerca del papel de la interacción y las necesidades de incorporar herramientas que faciliten la labor pedagógica y la construcción de conocimiento en los estudiantes, es decir a una reflexión integrada al componente mediacional y epistémico de la idoneidad didáctica.

Por otra parte, González (2017) en: “Ambientes colaborativos virtuales para el aprendizaje individual”, expone un estudio cualitativo, con 15 estudiantes de la Universidad de Costa Rica. El autor pretendió innovar en la formulación de estrategias didácticas facilitadoras de la relación entre los estudiantes y sus docentes como actores en procesos de formación, de acuerdo con lo previsto en las propuestas educativas institucionales. Los resultados confirman que las herramientas tecnológicas permiten innovar en la creación de ambientes colaborativos, a partir de lo cual los investigadores identificaron una mejora en la experiencia del proceso de aprendizaje, así como en la sencillez, permanencia y facilidad del uso de herramientas tecnológicas para crear y recrear los contenidos propuestos por los docentes a través de los ambientes colaborativos virtuales.

En el trabajo “Reformulación de los roles del docente y del discente en la educación. El caso práctico del modelo de la Flipped Classroom en la universidad” de Llovet, Ojando, Ávila, Miralpeix, López y Prats (2018). Aplica de forma general un nuevo modelo metodológico de naturaleza inductiva denominado Clase inversa o Flipped Classroom, para luego mostrar cómo queda afectada y reformulada en particular dicha relación educativa entre los roles de docente y discente. Se desarrolló bajo una metodología de investigación-acción. Los resultados demuestran que los materiales y recursos son digitales y cómo se integran las nuevas tecnologías al modelo pedagógico. También, los estudiantes perciben con este modelo pedagógico que, a) el profesor pasa a ser un guía, b) el aprendizaje es más activo, experiencial, autónomo y significativo, c) se adapta a cada una de las características de aprendizaje; no obstante, d) la interacción fuera del aula tanto con el docente y los demás discentes es poca; finalmente, e) hay un deseo y motivación de seguir aprendiendo bajo este modelo.

También en el trabajo, “Diseño de maleta didáctica Benkos Biohó para el aprendizaje de los rasgos de identidad de San Basilio de Palenque como patrimonio cultural inmaterial” de Arias (2017). Su propósito fue identificar el nivel de idoneidad didáctica de la maleta Benkos Biohó, de acuerdo con los criterios de idoneidad epistémica, cognitiva, afectiva y mediacional. Contó con un enfoque exploratorio - descriptivo, se formuló un cuestionario que fue respondido por doce (12) expertos. Los resultados obtenidos demostraron la idoneidad de la maleta en su formato análogo para la enseñanza del patrimonio cultural, con una valoración específica y superior en idoneidad cognitiva (76%), idoneidad mediacional y epistémica, cada una con (80%), y la más ponderada, la idoneidad afectiva con (86%).

Añadido a lo anterior, Ayodele y Olalekan (2017), en su trabajo: “Effects of collaborative learning styles on performance of students in a ubiquitous collaborative mobile learning environment”, con un estudio a 36 estudiantes en una metodología de pretest y posteriores pruebas con apreciaciones durante la implementación del curso y un posttest al final de este,

dichos autores reportaron los efectos del aprendizaje colaborativo así como su contribución a la adquisición de conocimientos. Además la diferencia entre el aprendizaje colaborativo y no colaborativo. Se encontró que hay un mayor resultado y eficacia en el afianzamiento de aprendizajes y conocimientos con el trabajo colaborativo en comparación del que no cumplía con estas características grupales, esto motivado por el componente interaccional.

Además, Gómez y Núñez (2019) en su investigación: “Evaluación formativa en el aprendizaje de las ciencias como un medio para favorecer los ambientes de aprendizaje”. Con un enfoque cualitativo, tuvo el objetivo de valorar el proceso de evaluación formativa en el desarrollo del pensamiento científico y el impacto de ambientes de aprendizaje. Los resultados expuestos por la investigación son los siguientes, el fortalecimiento de la responsabilidad y autonomía de los estudiantes, características del componente emocional. La reflexión derivada de ejercicios metacognitivos y la construcción de relaciones interpersonales, finalmente, Gómez y Núñez caracterizan el impacto de los ejercicios metacognitivos para fomentar la calidad de la apropiación de conceptos y dominio de procesos, habilidades y actitudes en la dimensión cognitiva de los ambientes de aprendizaje de las ciencias estudiadas.

Del mismo modo, Breda, Font, Hummes y Leckel (2020) en “Criterios de idoneidad didáctica en una clase basada en el lesson study”, identificaron los criterios de idoneidad didáctica usados para un grupo de profesores en un proceso de instrucción de una clase, contemplando el diseño, la implementación la evaluación y el rediseño. En el estudio se utiliza un enfoque cualitativo en el cual se evidencia un uso exhaustivo de indicadores propios de los criterios interaccional y cognitivo, con un menor detalle en el componente epistémico, emocional, mediacionales y ecológicos.

En el informe hecho por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2020), “La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19” se reportan los

resultados de prácticas innovadoras y la necesidad de garantizar la continuidad, interdisciplinariedad, intersectorialidad y alianzas educativas que mitiguen el impacto negativo de la pandemia. La CEPAL y la UNESCO comprometen a las naciones con el desarrollo de medidas que propicien oportunidades para el aprendizaje, manteniendo los logros en innovación y los esfuerzos por visibilizarlos en el periodo posterior a la pandemia.

Por otro lado, Giacomone, Malet y Repetto (2021) en “La idoneidad didáctica como herramienta metodológica: desarrollo y contextos de uso”, abordan el estado de desarrollo de la idoneidad didáctica con la herramienta del enfoque ontosemántico del conocimiento en la instrucción matemática. Estudio cualitativo enfocado en analizar ochenta y cinco trabajos publicados entre 2005 y 2020, para así contribuir con el estado del arte. El trabajo es cualitativo – interpretativo en su enfoque, los estudios demuestran un incremento en los trabajos que se orientan dentro de la idoneidad didáctica, esto hace referencia al incremento del interés de la comunidad científica que comprende y aplica dicha teoría.

En el reciente trabajo titulado: “Tendencias didácticas y tecnológicas en un contexto de pandemia y pospandemia COVID-19”, Torrego y Baltazar (2022), analizan las decisiones didácticas tomadas durante la “enseñanza remota de emergencia”, al igual que, el uso de los campus virtuales, sistemas de videoconferencia, herramientas de evaluación y otras tendencias didácticas, para determinar de la pandemia a largo plazo considerando qué cambios de los producidos pueden ser permanentes y cómo pueden afectar el futuro de las Instituciones de Educación Superior iberoamericanas (IES). Se concluye la necesidad de contar con un profesorado abierto a la innovación y con competencias digitales, de este modo, considerar los aspectos de docencia digital para hacer las respectivas evaluaciones y así poder mantener y sostener el impacto a la comunidad.

A partir de los antecedentes expuestos, se identifica el predominio del enfoque cualitativo de los estudios interesados en develar las características propias de los ambientes de

aprendizaje, como un recurso idóneo para el logro de objetivos pedagógicos en los componentes, interaccional, mediacional, emocional, cognitivo, epistémico y ecológico mediados por las tecnologías de la información. Los estudios interesados por la evaluación acuden a modalidades de seguimiento pre y postest y estrategias reflexivas a partir de los productos de innovación de los participantes. En algunos casos generan comparaciones entre los efectos pedagógicos de los ambientes móviles en conocimientos, actitudes y competencias de los estudiantes. Siendo más favorables los hallazgos referidos a la satisfacción de los docentes en los componentes interaccional, cognitivo, emocional y mediacional, dejando de lado los fenómenos relacionados con el componente ecológico y las particularidades disciplinares de enseñanza, de acuerdo con el área, las etapas de aprendizaje que indica un vacío en los procesos de evaluación epistémica en la didáctica respecto a la oralidad en los AMA, así como el papel de la lectura y la escritura y los efectos de estos procesos en el logro de los objetivos pedagógicos propuestos a través de los ambientes móviles de aprendizaje. Las investigaciones recientes destacan la necesidad de recuperar, visibilizar y divulgar los productos de innovación y mantenerlos como una contribución de impacto sostenible en favor de la calidad educativa, la inclusión y el fomento de la comunidad educativa y la capacidad de la innovación de los maestros y el intercambio de competencias interaccionales e informacionales como prioridad en las políticas educativas del siglo XXI.

Pregunta de Investigación

Pregunta General. ¿Cómo evaluar la Idoneidad Didáctica (ID) de los Ambientes Móviles de Aprendizaje (AMA), centrados en oralidad, desarrollados a través de los Ambientes Móviles de Aprendizaje en Lectura, Escritura y Oralidad (AMALEO), por los docentes participantes en el curso durante la pandemia por la COVID 19?

Preguntas Específicas.

1. ¿Cómo reconocer la idoneidad didáctica en las propuestas de Ambientes Móviles de Aprendizaje de los profesores en el curso de AMALEO, a partir de la oralidad?
2. ¿Cómo verificar la idoneidad didáctica en los Ambientes Móviles de Aprendizaje propuestos por los docentes en el curso AMALEO, mediante el diseño de un modelo de idoneidad didáctica a partir de la oralidad?
3. ¿Cómo valorar por medio de una matriz de evaluación las características de idoneidad didáctica presentes en los Ambientes de Aprendizaje propuestos por los docentes en el curso AMALEO, a partir de la oralidad?

Objetivos de Investigación

Objetivo General. Evaluar la Idoneidad Didáctica (ID) de los Ambientes Móviles de Aprendizaje (AMA), centrados en oralidad, desarrollados a través de los Ambientes Móviles de Aprendizaje en Lectura, Escritura y Oralidad (AMALEO), por los docentes de primera infancia participantes en el curso durante la pandemia por la COVID 19.

Objetivos Específicos.

- Analizar la idoneidad didáctica en las propuestas de Ambientes Móviles de Aprendizaje de los profesores de primera infancia en el curso de AMALEO, a partir de la oralidad.
- Describir las características y fundamentos de la idoneidad didáctica en los Ambientes Móviles de Aprendizaje propuestos por los docentes de primera infancia en el curso AMALEO, a partir de la oralidad.
- Contrastar por medio de una matriz de evaluación las características de idoneidad didáctica presentes en los Ambientes de Aprendizaje propuestos por los docentes de primera infancia en el curso AMALEO, a partir de la oralidad.

Justificación

En el año 2018, en China, hubo un brote de una enfermedad que pronto se expandió a nivel mundial. Todo surge como un padecimiento respiratorio que producía, dependiendo la edad del infectado, una serie de síntomas que al no ser manejados de manera adecuada podría causar la muerte. Es allí, donde se constituye un tipo de virus de la familia Coronaviridae, actualmente conocido como SARS-CoV-2. En ese momento, la enfermedad se propagó por todo el mundo, afectando a gran parte de la población, y en el peor de los casos, causando la muerte.

El 6 de marzo de 2019 se detectó el primer infectado en Colombia, posteriormente el día 19 de este mismo mes se decreta un aislamiento preventivo en todo el país, luego el confinamiento fue total. Se declararon alertas y el aforo en diferentes lugares pasó a ser netamente restringido para evitar la propagación, el contagio y la saturación de los hospitales por falta de implementos, medicinas, personal y equipos para el tratamiento del virus. Como piezas nucleares, el sector de la salud, economía y educación fueron los más afectados, las dinámicas, costumbres y comportamientos debieron ser cambiados drásticamente, ocasionando una nueva realidad.

Por lo anterior, los planos educativos público y privado, atravesaron un cambio coyuntural y las formas de enseñanza y aprendizaje pasarían de ser presenciales y acompañadas a convertirse en modalidad híbrida, al principio, con una alternancia en donde algunos estudiantes se encontraban en el salón de clases y otros tomaban la instrucción de manera virtual. Posteriormente, la virtualidad se convertiría en la nueva forma de educación. Las aulas de clase y los espacios curriculares terminaron por ser completamente evacuados y la instrucción se impartía por medio de guías de trabajo, luego, se centraría en el aprovechamiento de todos aquellos recursos y herramientas digitales a las que la población podía acceder.

Es allí, donde los recursos digitales y herramientas virtuales cobran una gran relevancia, las asignaturas eran vistas a través de una computadora, tableta o celular, la interacción entre

educador y educando pasó a ser cara a cara; sin embargo, a través de estos dispositivos. Plataformas de videoconferencia como Skype, Zoom, Google Duo, Microsoft Teams, Google Meet, entre otros; se utilizaron para acortar la distancia física. No obstante, no había un control total de la postura, posición o disposición de los aprendices, necesidad por la cual, los profesores optaron por el uso de recursos que propiciaran una mayor lúdica y despertaran en los estudiantes un dinamismo que en espacios como el hogar eran complejos de llevar. De esto, se desprende el uso de superficies virtuales como Schoology, Edmodo, Blackboard, Moodle, Google Classroom, y otras más. Paralelo a esto, la evaluación de forma lúdica despertaría en los estudiantes mayor disposición en las actividades, por ello, Cerebriti, Pixton, Kubbu, Educaplay, Kahoot, Quizzis, entre otras; captarían la atención de los instructores y aprendices.

Con los adelantos desarrollados en los últimos años sobre las TIC, observando una era globalizada, se ha dispuesto a una serie de variaciones, como la manera en que nos comunicamos, interactuamos y estudiamos. Es así como en la educación, la relación, acompañamiento e interacción entre estudiante – docente; se ha transformado a partir de estas tecnologías. Del mismo modo, dichas herramientas móviles y computacionales son parte primordial para la salud, trabajo, economía, política, entre otros; considerados planos ineludibles para el desarrollo de la sociedad, aportando una interdisciplinariedad, conexión, enlace, vínculo y relación muy constructiva en el aprendizaje. Por ello, es necesario que todos aquellos actores en el proceso educativo tengan un pleno entendimiento y uso de estas tecnologías dispuestas y propuestas para la sociedad, según lo expuesto por Correa (2008), Boude y Barrero (2017), González (2017), Hoyos, Sifuentes y Llamas (2015).

Un ambiente de aprendizaje es un campo donde hay distintas particularidades interactuando, como espacios físicos, herramientas, tiempos, así como visiones institucionales, relación de intercambio de los sujetos participantes, habilidades, pensamientos metacognitivos de aprendizaje y enseñanza del estudiante y maestro. La relación de los actores principales en un

ambiente de aprendizaje debe ser motivado, afectivo y positivo; esto hace que el acto de aprender o educar esté catalogado como necesario y lleno de diversión por sus integrantes. Además, en la correlación de estos participantes surgen valores, cualidades propias de los aspectos sociales y psicológicos. En resumen, un ambiente de aprendizaje comprende cuatro dimensiones fundamentales: física, funcional, temporal y relacional, evidenciado en los trabajos de Correa (2008), Quintero, Munévar, y Álvarez (2009), Gómez y Núñez (2020), Espinoza y Rodríguez (2017) e Iglesias (2008).

El aprendizaje móvil es aquel apoyado por medio de dispositivos móviles, tabletas, computadoras, celulares, entre otros; con distintas variaciones o particularidades que permiten agrupar distintas tecnologías, plataformas, buscadores o aplicaciones de entretenimiento en un solo mecanismo. A su vez, ofrecen la oportunidad de manipulación en distintos lugares, espacios abiertos o cerrados, como parques, zonas comunes y contextos de intemperie, así como situaciones y temporalidades (mañana, tarde o noche), según la preferencia del usuario. Lo anterior, es tan fácil de elegir y dota a las personas de autonomía, confort y tranquilidad a la hora de desarrollar sus distintas actividades, con el requisito de tener una conexión a la red que posibilite escenarios de aprendizajes a través de los dispositivos móviles o M-Learning, las cuales han sido descritas alrededor del mundo en países como Estados Unidos, Canadá, Argentina y Brasil; y por el otro, en el continente europeo como Francia, Inglaterra, Finlandia, Noruega y Suiza, ya que, han utilizado los dispositivos móviles para fortalecer, incrementar y aportar a los nuevos procesos de aprendizaje, interacción, comunicación y globalización, como es indicado en los estudios de Boude y Barrero (2017), Torres, Infante y Torres (2015), Ramírez (2009), Quintero y Amaya (2016) y Hoyos, Sifuentes y Llamas (2015).

De acuerdo con lo anterior, un dispositivo móvil es aquel procesador dotado de diferentes características de entrada y salida, funcional y con capacidad de memoria alta y compleja. En el transcurso de los años, estas tecnologías han evolucionado, elevando la oferta,

calidad y economía para que más personas puedan acceder de manera sencilla, rápida y cómoda a un dispositivo; por esa razón se han convertido en herramientas necesarias e indispensables en el campo educativo, pues han sido imperiosos en el contexto educativo virtual y a distancia. Sumado a lo anterior, la conexión a Internet se hace cada vez más fácil y permanente, posibilitando y convirtiéndose en un pilar para las TIC en la educación. Mostrado en los trabajos de Ramírez (2009), Hoyos, Sifuentes y Llamas (2015) y Quintero y Amaya (2016).

Marco Teórico

Didáctica

La didáctica es un proceso mediante el cual existe una acción recíproca de instruir e instruirse como lo indican Medina y Mata (2009):

La definición literal de Didáctica, en su doble raíz docere: enseñar y discere: aprender, se corresponde con la evolución de dos vocablos esenciales, dado que a la vez las actividades de enseñar y aprender reclaman la interacción entre los agentes que las realizan. (p. 6)

De lo anterior, puede asumirse un camino común entre “docere”, y su relación intrínseca con el docente, quien imparte la instrucción; y “discere”, correspondiente al aprendiz, aquel quien recibe la capacitación, instrucción o ilustración. Así mismo, el docente, además de instructor, transmisor de conocimiento o ilustrador, es susceptible a un desarrollo de aprendizaje en su acción pedagógica, en otras palabras, es él quien puede tomar un partido muy provechoso en su ejercicio, pues su labor puede ser evaluada en lo que enseñó y aprendió en su proceso didáctico, cabe recordar que su aprendizaje es brindado o recibido en vía de sus estudiantes y a su vez por pares o colegas.

Se entiende la didáctica como una vertiente o disciplina de la pedagogía y su fin último es fortalecer al desarrollo educativo presente en el actuar del docente y reacción del estudiante. “Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza –

aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando” (Mallart, (2001), p. 7). Es una herramienta que permite y facilita el proceso pedagógico, creando un ambiente y contexto propenso a la ilustración y adquisición de conocimiento. Su entorno está consumado a un intercambio de saberes, donde la comunicación y sociedad impactan en el sujeto único e individual. Es por esto que Medina y Mata (2009), mencionan en su trabajo:

La Didáctica es una disciplina de naturaleza-pedagógica, orientada por las finalidades educativas y comprometida con el logro de la mejora de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio-comunicativos, la adaptación y desarrollo apropiado del proceso de enseñanza-aprendizaje. (p. 7)

En el momento de confrontación entre el estudiante y el docente surgen situaciones problemáticas, es allí donde el profesor debe desarrollar e idear modelos prácticos para resolver estos interrogantes. En búsqueda de las soluciones el intercambio de saberes y sentires de los protagonistas en la educación surge la didáctica, formula respuestas y ejes conceptuales para mitigar la incertidumbre. La tarea fundamental de la didáctica es contestar a las siguientes preguntas, “**para qué** formar a los estudiantes y qué mejora profesional necesita el Profesorado, **quiénes** son nuestros estudiantes (...) y, **qué** hemos de enseñar y qué implica la actualización del saber (...) y **cómo** realizar la tarea de enseñanza (...)” (Medina y Mata, 2009, p. 7).

Por el crecimiento mundial y las conexiones que se hallan en un plano global y local un nuevo término acuñado a la actualidad es el de *glocalización*, caracterizado por implementar de lo externo en lo interno, definición de lo *global*, y a su vez, exportar todo aquello que se realiza de manera *local*. “La didáctica es una ciencia práctica de intervención y transformadora de la realidad” (Mallart, (2001), p. 9). De allí que Medina y Mata (2009), identifiquen que:

Las finalidades han de ser concretadas y justificadas por las comunidades educativas (...) se han de capacitar y comprometerse los seres humanos en un nuevo mundo en tensión

ante los retos de la incertidumbre, la interculturalidad, el saber y hacer tecnológico y la glocalización. (p.9)

Es por esto por lo que, la didáctica debe tender a los cambios que a nivel mundial se están presentando, si bien, el diálogo entre el aprendiz y el instructor de manera presencial facilita la interacción, en un mundo contemporáneo, de redes sociales, plataformas, herramientas y aplicaciones virtuales y digitales, es pertinente transitar en las relaciones a través de mecanismos electrónicos, por ende, se implementa el nuevo término de la didáctica tecnológica.

Al mismo tiempo, al ser una vertiente pedagógica y facilitar o variar la enseñanza – aprendizaje, se debe tener una razón de ser en la presentación, orden y pulcritud de las didácticas, y en esto Medina y Mata (2009), expresan lo siguiente:

La tarea docente y el aprendizaje docente encuentran en la metáfora del arte un nuevo referente, así es arte el modo de entender, transformar y percibir la realidad con estética, actitud poética y bellamente. La acción de enseñar para que otras personas aprendan es una tarea en parte artística y en alto grado poético. (p.9)

La analogía encontrada en el arte por parte de la didáctica proporciona una visión humanística a la misma, el sustento no es netamente interactivo, se debe tener en cuenta emociones, valores, sentimientos, historias, costumbres, entre otros. La promoción de la didáctica y la manera de mostrarla corresponde al sentir de quien la propone y a quien llega, debe captar la atención por su forma, belleza y poética. Lo anterior, la hace singular y personalizada, cada individuo es único e imprime de una marca particular las maneras en que enseña y aprende.

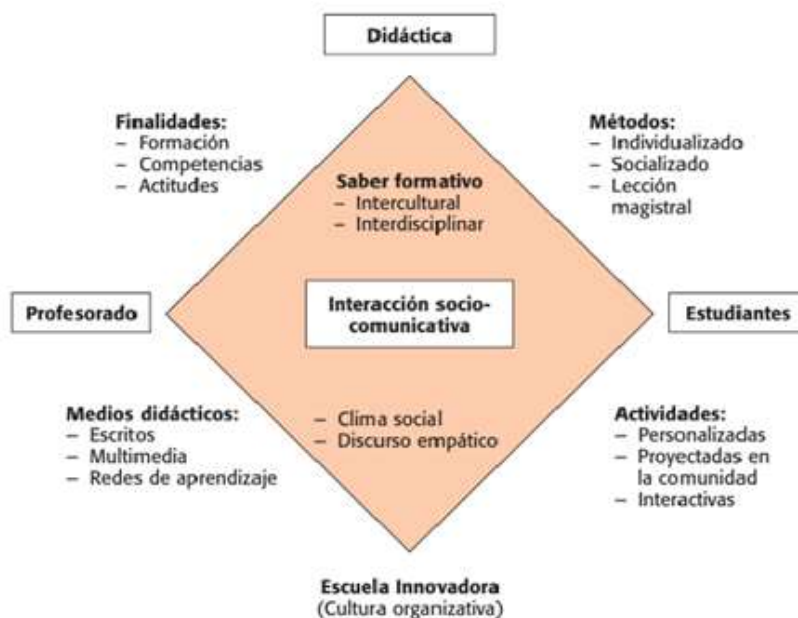
En esta medida, la comunidad que hace parte del contexto de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, padres de familia y población externa, están comprometidos con estas acciones de la didáctica. También, debe estar estipulada con una concordancia interna y externa para fortalecer la conexión con el currículo y estándares institucionales. “Pensar en la didáctica como

un escenario de reflexión e indagación permanente acerca de los procesos de enseñanza-aprendizaje, orientados a formar integralmente a los estudiantes y contribuir al desarrollo profesional de los docentes.” (Medina y Mata, 2009, p.11).

El apartado que destaca y puede ser la conexión con la siguiente categoría del marco teórico es lo que Medina y Mata exponen en lo explícito a continuación:

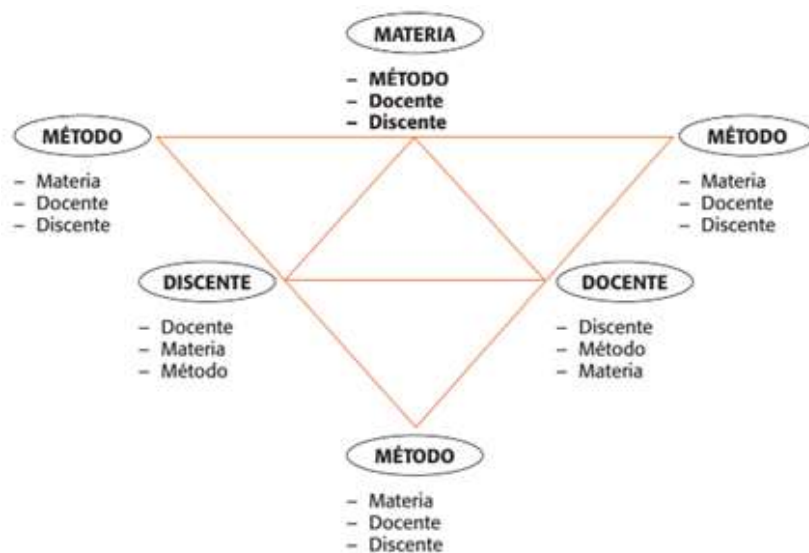
(...) la comunidad educativa, y el grupo de aula, en particular, han de sentirse interpeladas (...) situando la Didáctica como el saber socio-comunicativo que genera las relaciones, los discursos y los símbolos interactivos como un aspecto determinante en la nueva disciplina: (...) acción creativa y el pensamiento renovador. (p.27)

Uno de los aspectos más importantes que se proponen en la didáctica es la acción comunicativa en doble vía entre el instructor y aprendiz, como del aprendiz al instructor, es una interacción representada en el discurso que maneja el profesor y la manera en que este estipula y plantea las reglas y pasos de la adquisición del concepto. El enfoque comunicativo de la didáctica abre un abanico de múltiples piezas y partes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, importantes para llegar a la representación completa de una didáctica comunicativa.

FIGURA 1*INTERACCIÓN SOCIO-COMUNICATIVA*

Nota. En la anterior imagen se presenta lo mencionado en el párrafo anterior, teniendo como núcleo la interacción socio-comunicativa y alrededor las partes fundamentales para que sea propicio este espacio, figura premonitoria a lo desarrollado en la *Idoneidad Didáctica* de Godino. Adaptado de “Didáctica general, segunda edición” (p. 28), por Medina y Mata, 2009. *Gráficas Rógar, S.A.*

En esta doble vía de la didáctica en enseñanza-aprendizaje, el profesor debe tener pleno conocimiento de la manera en que estipulara el proceso del nuevo conocimiento. “Llamada también diferenciada, puesto que se aplica más específicamente a situaciones variadas de edad o características de los estudiantes” (Mallart, 2001, p. 14). Debe tener una plena conciencia de los cambios que la educación enfrenta cada día, de esta manera, conjurar un trabajo apoyado de la comunidad educativa externa e interna, no olvidando nunca las individualidades de cada estudiante, sus formas, prácticas y necesidades de aprendizaje. “(...) la finalidad instructivo-formativa de la Didáctica, orientada a formar intelectual y socio-afectivamente a cada estudiante (...)” (Medina y Mata, 2009, p.32).

FIGURA 2*INTERACCIÓN ENSEÑANZA-APRENDIZAJE*

Nota. En la imagen se observan los dobles caminos trazados por la enseñanza-aprendizaje, el juego de ida y vuelta entre el aprendiz y el instructor, expuesto en el párrafo anterior. Adaptado de “Didáctica general, segunda edición” (p. 30), por Medina y Mata, 2009. *Gráficas Rógar, S.A.*

Idoneidad Didáctica

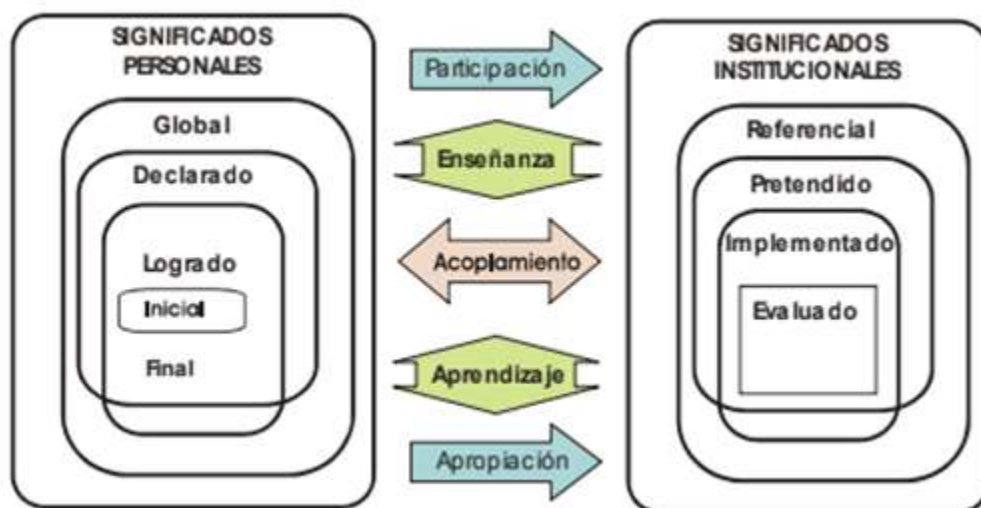
Si bien hay varios referentes teóricos que exponen esta propuesta didáctica en la enseñanza de las matemáticas, este trabajo se enfocará en la teoría propuesta por Juan D. Godino y las particularidades que expone para que se cumpla en la instrucción una idoneidad didáctica. “Con frecuencia la investigación didáctica se ha centrado, y continúa centrada en gran medida, en estudios descriptivos sobre aspectos cognitivos del aprendizaje” (Godino, 2006, p. 2). También deben considerarse aspectos como el conocimiento del profesor, los modelos de evaluación, la interacción e intervención con el estudiante en cuanto al conocimiento y el aprendizaje y los recursos tecnológicos y materiales didácticos. El estudio de Godino tiene como finalidad permitir una serie de herramientas en la enseñanza de las matemáticas; no obstante, es pertinente aplicarlo en la evaluación de este trabajo y llevarlo a la oralidad.

Así mismo, el primer término que titula el apartado de esta explicación es el de “idoneidad”, este es determinado por una serie de situaciones y prácticas características en la pertinencia, aptitud, o disposición que tiene alguien o algo para lograr una definitiva conclusión. Para realizar un ambiente móvil es idóneo tener en cuenta múltiples características y particularidades que, de cumplirse, una a una, irá consolidando un trabajo realmente estipulado y con normas claras y sensibles a la hora de su implementación y seguimiento. Como lo indica en su estudio (Godino, 2006, p. 4) es la “(pertinencia, adecuación, ...) de un proceso de estudio matemático como herramienta para establecer un puente entre una didáctica descriptiva y una didáctica normativa o técnica”.

De lo anterior, se despliegan seis grandes características de idoneidad, la idoneidad didáctica, metodología con seis vertientes, la idoneidad epistémica, conceptos generales, la idoneidad cognitiva, conocimientos, la idoneidad afectiva, motivaciones y emociones, la idoneidad interaccional, comunicación la idoneidad mediacional, recursos y tiempos, y la idoneidad ecológica, el nexo o conexión con el currículo educativo e institucional. “Estas idoneidades deben ser integradas teniendo en cuenta las interacciones entre las mismas, lo cual requiere hablar de la idoneidad didáctica como criterio sistémico de pertinencia (adecuación al proyecto de enseñanza) de un proceso de instrucción.” (Godino, 2006, p. 5).

FIGURA 3

TIPOS DE SIGNIFICADOS PERSONALES E INSTITUCIONALES



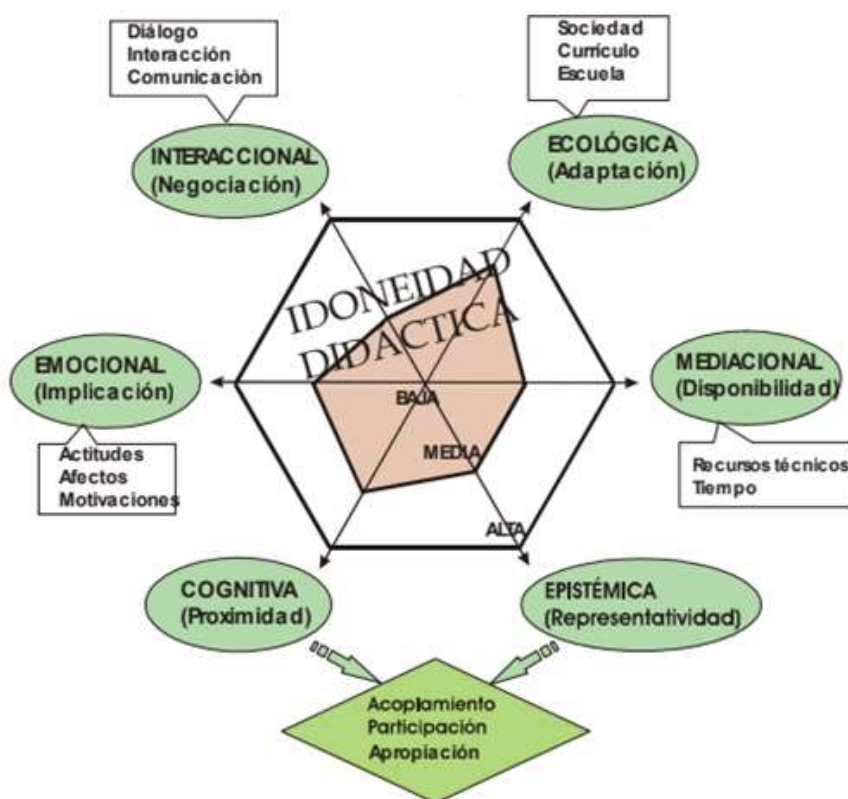
Nota. En la imagen se paraleliza el plano institucional y el personal, indicando la relación didáctica entre estas dos con la conexión entre enseñanza-aprendizaje. Adaptado de “Análisis y valoración de la idoneidad didáctica de procesos de estudio de las matemáticas” (p. 227), por J. Godino, 2006. *Paradigma*, 27 (2).

Más claramente, a continuación, se hará un abordaje de cada una de estas idoneidades, como lo sugiere Godino (2006):

1. La idoneidad epistémica, responsable de considerar los significados referenciales propuestos desde un plano institucional.
2. La idoneidad cognitiva, sumada a la tarea de contemplar los significados personales de cada individuo (en este caso estudiante). En otras palabras, los conceptos que vienen intrínsecos en el sujeto.
3. La idoneidad interaccional, basada en examinar las preconcepciones, concepciones y resultados, antes, durante y después del proceso de enseñanza – aprendizaje.
4. La idoneidad mediacional, con la cual se valoran los recursos, materiales y tiempos para el desarrollo de los procesos de instrucción e ilustración.

5. La idoneidad emocional, donde se estima el interés, motivación y estímulo del estudiante por aprender, y por qué no, estimar los sentimientos de los docentes.
6. La idoneidad ecológica es aquella encargada de apreciar el vínculo que tiene el ejercicio educativo con los lineamientos, estándares o currículum de la institución.
7. Figura 4

idoneidad didáctica



Nota. En la anterior imagen se hace un esbozo de las seis idoneidades interactuantes con sus respectivas características para lograr una idoneidad didáctica. Adaptado de “Análisis y valoración de la idoneidad didáctica de procesos de estudio de las matemáticas” (p. 226), por J. Godino, 2006. *Paradigma*, 27 (2).

Ambientes de Aprendizaje

Un ambiente de aprendizaje es aquel que propicia la relación del hombre con su entorno, llegando a ser un contexto de adquisición de conocimiento. Es un espacio que involucra relaciones con maestros, estudiantes, diseñadores, padres de familia, acudientes y directivos. También se ven reflejados recursos, en estos se vislumbran espacios físicos, tecnologías e implementos necesarios para la construcción de conocimientos. Además, tiempos, variable sumamente importante, ya que considera la temporalidad para un antes, durante y después de la actividad de conocimiento. Naranjo y Torres (1999) Como se citó en Flórez, Castro y Galvis, (2017):

Para el ambiente educativo o ambiente de aprendizaje es “el sujeto” que actúa con el ser humano y lo transforma (la calle, la escuela, la familia, el barrio, los grupos de pares, entre otros). De esta manera, su fin último es lograr el aprendizaje. (p. 22)

De esta manera, un ambiente de aprendizaje desarrolla capacidades, competencias, habilidades y valores al ser un espacio diseñado por el profesor y orientado a condiciones humanas, allí las personas que intervienen, por un lado, en los espacios físicos, la presencialidad, escuela, hogar y fuera de la escuela (bibliotecas, cines, etc.); por otro lado, virtuales, con las conexiones establecidas a partir de una red (Internet). De la unión de estos espacios surge un concepto en la interacción, mixta o híbrida, de igual forma, la perspectiva del foco, centrado en el aprendiz, conocimiento, evaluación y comunidad, todo esto amparado bajo el desarrollo de las TIC. Según Flórez, Castro y Galvis, (2017):

Redimensionar los ambientes de aprendizaje en la escuela implica, además de modificar el medio físico, los recursos y materiales con los que se trabaja, un replanteamiento de los proyectos educativos que en ella se desarrollan y, particularmente, los modos de interacciones de sus protagonistas, de manera que la escuela sea un verdadero sistema

abierto, flexible, dinámico y que facilite la articulación de los integrantes de la comunidad educativa. (p. 46)

De nuevo la conexión de la *didáctica, la idoneidad didáctica y los ambientes de aprendizaje*, el proceso de enseñanza-aprendizaje expuesto en la didáctica, las distintas características para llegar a una didáctica idónea se ven reflejados en los ambientes de aprendizaje y en un principio las apuestas de interacción fueron contextualizadas. Los diferentes ambientes se introdujeron a los estudiantes en el espacio educativo, hoy se debe replantear estos lugares hacia una educación tecnológica donde primen las herramientas digitales y virtuales. “Los ambientes de aprendizaje se relacionan con el espacio donde se actúa, las interacciones entre los participantes, el currículo, los contextos que problematizan el aprendizaje y los recursos didácticos y tecnológicos.” (Flórez, Castro, Galvis, Acuña, Beltrán, y Zea, 2017, p. 36).

Los ambientes de aprendizaje deben estar centrados en los aprendices, sujeto a educar, instruir o enseñar, es por esto que, se deben ajustar a las necesidades que cada uno presenta como individualidad. “(...) la motivación y las relaciones interpersonales modifican las formas de relación y las dinámicas que se tejen desde el punto de vista de la convivencia, como de las emociones, las estructuras de pensamiento y los lenguajes críticos y creativos.” (Flórez, Castro, Galvis, Acuña, Beltrán, y Zea, 2017, p. 36). En el momento de garantizar la enseñanza particularizada, los estudiantes desarrollan un modo de trabajo cooperativo, colaborativo y mancomunado con sus pares, es allí donde la comunidad se interna en las formas de desarrollar la didáctica en los ambientes de aprendizaje. Como se incluye en el libro de Flórez, Castro, Galvis, Acuña, Beltrán, y Zea (2017):

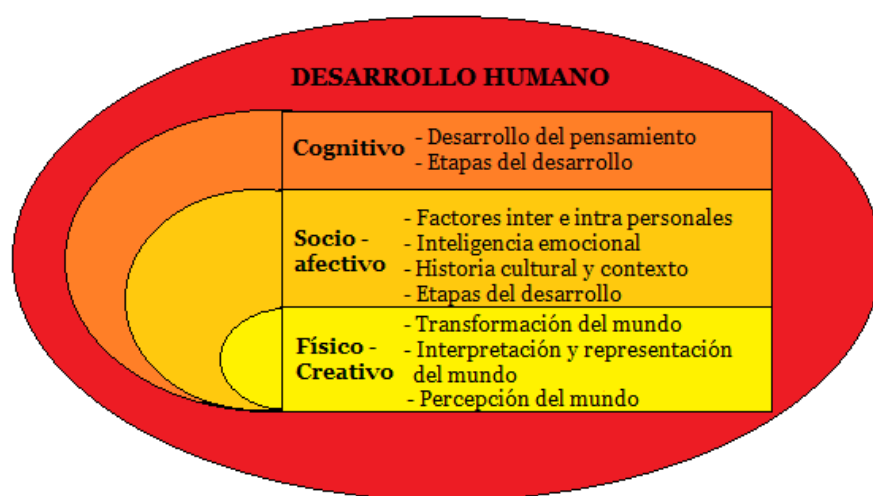
El estudiante desarrolla habilidades que le permiten interactuar con el mundo actual y con el otro, aprender día a día nuevos saberes, estar en capacidad de trabajar grupalmente, tomar decisiones, realizar tareas complejas y utilizar efectivamente diferentes sistemas de comunicación, hacer uso de los recursos tecnológicos que las

sociedades actuales brindan y generar representaciones que alcancen nuevos conocimientos pero, sobre todo tomar decisiones para sortear las diferentes realidades. (p. 41).

A su vez, los ambientes de aprendizaje están diseñados para construir y reconstruir el conocimiento de los aprendices. En primer lugar, el espacio cognitivo, donde el estudiante trae consigo una serie de conocimientos previos, saberes, experiencias o vivencias, de igual forma, el docente incita al desarrollo de nuevos conocimientos con la estructuración de lo que expondrá en su cátedra; segundo, lo socio-afectivo, las emociones son parte fundamental del ser humano, por ello, los estudiantes están impulsados a demostrar estos sentimientos, se incentiva que el aprendiz de su punto de vista, esté de acuerdo, se controvierta sus posturas, fomenta incluso oportunidades en las que él discrepe de su docente, podrá colocarse en el lugar del otro o saber interactuar de acuerdo con su sentir; finalmente, el físico-creativo, conveniente para la investigación, son las herramientas, recursos y espacios que influyen en la interacción aprendiz-instructor, desde la propia imaginación, hasta la puesta de un espacio físico o virtual propiciado por la tecnología y su uso adecuado.

FIGURA 5

DESARROLLO HUMANO



Nota. La imagen contempla el desarrollo humano y los ejes fundamentales en el aprendizaje y progreso de los ambientes de aprendizaje. Adaptado de “Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones en el contexto educativo de Bogotá” (p. 84), por Flórez, Castro, Galvis, Acuña, Beltrán, y Zea (2017). *Investigación IDEP*.

Para culminar esta categoría, cabe referenciar el concepto de *mediaciones*, entendido como una interacción de toda la propuesta que se da en un ambiente de aprendizaje, la reunión, nexos o conjunción de los participantes, recursos, lineamientos, espacios e instituciones presentes en el contexto de enseñanza-aprendizaje. “Esto permite argumentar que, en primer lugar, los “objetos” no están aislados; ellos se constituyen como tales en los contextos (...)” (Flórez, Castro, Galvis, Acuña, Beltrán, y Zea, 2017. p. 86).

Indicado en Chevallard (1991) y (Landazábal 2010), como lo cita Flórez, Castro, Galvis, Acuña, Beltrán, y Zea (20017):

Hablar de la mediación a través de artefactos tecnológicos implica reconocer un proceso dialógico en el que la realidad se externaliza e internaliza con el fin de ser aprehendida (...), para el cual las herramientas tecnológicas se convierten en un medio facilitador para el ejercicio cognitivo.

El efecto mediacional de las tecnologías en el aprendizaje puede ser considerado desde dos perspectivas: lo que se aprende con la tecnología y lo que se aprende de la tecnología. (p. 86).

Oralidad

La oralidad es un referente indispensable para la presente investigación, si bien, el programa AMALEO se enfoca en la construcción de ambientes móviles de aprendizaje en literatura, escritura y oralidad, se tomará este último como insumo a evaluar, ya que varios trabajos se mueven en torno a esta disciplina tan importante en el proceso comunicativo. De

este modo, la oralidad se convirtió en una herramienta fuerte de la comunicación, en el desarrollo del ser humano al pasar de los años, por medio de la concesión de conocimientos de generación tras generación. Así lo determina, Rodríguez (2016):

Por tanto, estos argumentos demuestran la relación que se establece entre la tríada **transmisión- apropiación y cultura**. La tradición atraviesa un largo proceso sociocultural que tiene un momento de aprendizaje y otro de utilización, lo cual permite que se asimile la cultura que se transmite de una generación a otra a través de la apropiación como categoría psicológica; todo lo que contradice los fundamentos de espontaneidad e inconsistencia que se le atribuyen a las tradiciones orales. (p. 4)

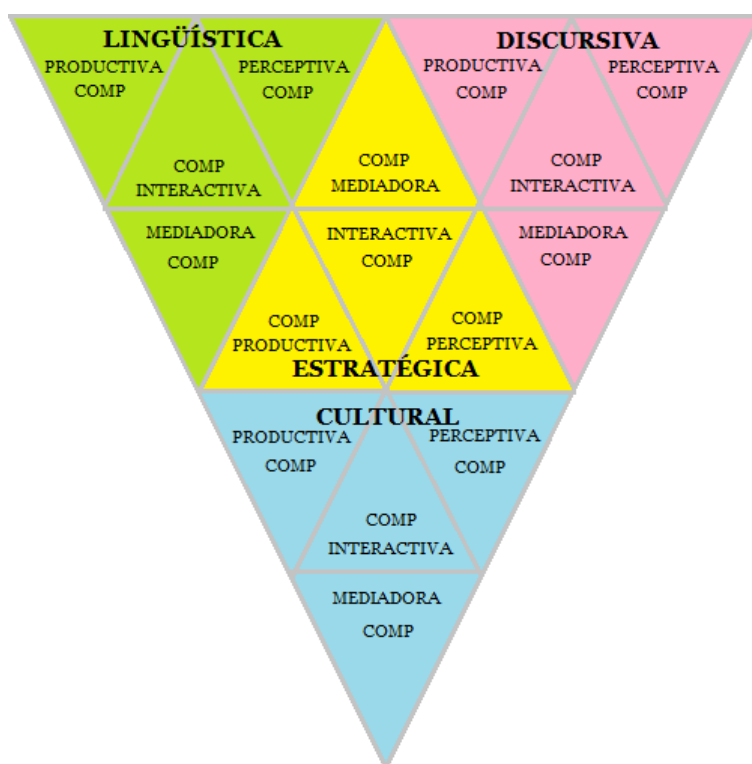
Así mismo, la oralidad se comprende en múltiples disciplinas enfocadas en el estudio del hombre, sus maneras, modos y costumbres. Es allí cuando la lingüística, sociología, antropología, etnología, entre otras, la tienen en cuenta y hacen un espacio robusto, complejo y trascendente en sus estudios, investigaciones y trabajos. Cabe mencionar, que la filosofía y la psicología anteponen de la lengua escrita a la oralidad, pues está meramente relacionada a la interacción, acción e interrelación del ser humano en su sociedad. También mencionado por Rodríguez (2016):

El conocimiento de la oralidad se conserva, gracias a la transmisión de la memoria histórica que trasciende de una época a otra, demostrando que es dinámica, porque se mueve, transforma y enriquece a través del tiempo y logra establecer lazos comunicantes entre los pobladores a través del intercambio comunicativo. (p. 4)

Por lo anterior, el habla o la escucha no son las únicas particularidades en la oralidad, también se conviene que la gesticulación, corporeidad, conductas, actitudes, proceder, actuaciones, entornos y contextos son rasgos relevantes a la hora de una descripción detallada de esta. “A través de ella, se revelan los rasgos del intercambio comunicativo desde lo social donde aparece la unidad indisoluble entre la voz y los gestos como parte del lenguaje verbal y

extraverbal (aspectos esenciales de la oralidad).” (Rodríguez, 2016). Así pues, Hymes con su acróstico “**SPEAKING**”, explica todos aquellos distintivos en un acto comunicativo, pertinente al igual en los esquemas de oralidad. Primero, **Situation**: situación y la pregunta ¿Dónde o cuándo?; segundo, **Participants**: participantes, ¿Quién o a quién?; tercero, **Ends**: fines, ¿Para qué?; cuarto, **Acts**: actos, ¿Qué?; quinto, **Keys**: claves, ¿Cómo?; sexto, **Instruments**: instrumentos, ¿De qué manera?; séptimo, **Norms**: normas, ¿Qué creencias?; y octavo, **Genre**: género, ¿Qué tipo de discurso?

De este modo, Cantero (2008) en su análisis sobre la complejidad y competencia comunicativa propone cuatro competencias, primera, lingüística; segunda, discursiva; tercera, cultural; finalmente, estratégica; a su vez, relacionadas con las actividades comunicativas específicas, producción, percepción, mediación e interacción, respectivamente. A continuación, una descripción de cada una de estas competencias y actividades comunicativas. Competencia lingüística, es la capacidad de relacionar las unidades mínimas de los códigos fonéticos, fonológicos, morfológicos y sintácticos; competencia discursiva, en esta se tiene la coherencia y cohesión en situaciones comunicativas discursivas; competencia cultural, el mundo del saber y pre saber del hablante, todos aquellos parámetros sociales que intervienen en el contexto discursivo; por último, la competencia estratégica, que es la relación de las anteriores competencias por parte del hablante, uniéndose a los conocimientos adquiridos a lo largo de su vida. Sumado a lo anterior, las actividades comunicativas específicas se definen de la siguiente manera: productiva, en la producción de discursos; perceptual, comprensión de discursos; mediacional, con la apropiación y explicación de discursos; y la interactiva, aptitud de elaborar un acto comunicativo con otros.

FIGURA 6**COMPETENCIA COMUNICATIVA**

Nota. Las anteriores capacidades y competencias interactúan entre sí como se esbozó en la anterior imagen. Adaptado de “Complejidad y competencia comunicativa” (p. 78), por F. Cantero, 2008. *Revista Horizontes de Lingüística Aplicada*, 7 (1).

AMALEO

Teniendo en cuenta la situación de confinamiento total en la ciudad de Bogotá por la pandemia de la COVID-19, las dinámicas de enseñanza cambiaron drásticamente, como se describió en la justificación de este trabajo. De una educación presencial de manera total y las aulas de clase llenas y con un horario estricto, se pasó a un ambiente híbrido (semipresencial-virtual) o en su totalidad virtual. Los profesores de la ciudad iniciaron con pedagogías donde los estudiantes no perdieran la motivación y mucho menos el deseo de permanecer con su educación.

Es por lo anterior que se elaboraron varios trabajos por profesores de Colegios Oficiales de la Secretaría de Educación Distrital de Bogotá (SED), durante el confinamiento por pandemia COVID 19 en Bogotá, en el programa establecido en la Universidad Nacional de Colombia Sede Bogotá, por el Instituto de Investigación en Cognición y Lenguaje en la Infancia de la Facultad de Medicina, y la Maestría en Educación Línea en Comunicación – Educación de la Facultad de Ciencias Humanas; Ambientes Móviles de Aprendizaje en Lectura, Escritura y Oralidad (AMALEO), un curso de 60 horas distribuidos en 3 meses de duración con participación de 160 docentes y 10 trabajos enfocados en oralidad.

Los Ambientes Móviles de Aprendizaje surgen de la necesidad de los profesores de idear, planear y ejecutar una propuesta didáctica basada en estos recursos móviles (celulares, tabletas, computadoras, entre otros), utilizando diferentes herramientas virtuales como, aplicaciones, programas y audiovisuales. Es por esto que en la Universidad Nacional de Colombia un grupo de investigadores iniciaron un curso que facilitara a los profesores una propuesta pedagógica para captar la atención, instruir acerca de un concepto particular y ejecutar un producto didáctico. Todo estaba enfocado en las temáticas de Lectura, Escritura y Oralidad. De allí surge la sigla AMALEO, también relacionada con la expresión de los niños en Cali al referir a sus madres que podían leer: “Amá leo” – Mamá leo.

FIGURA 7

AMALEO



Nota. La imagen está completamente ligada al logo del curso, su simbología representa en su parte superior un sombrero que muestra la metáfora de la cocina que se desarrolló para la explicación del curso, el título AMALEO, con los Ambientes Móviles de Aprendizaje: Lectura, Escritura y Oralidad. Finalmente, un libro que representa esta última descripción “LEO”.

FIGURA 8

INICIO DE LA PÁGINA



Nota. Esta imagen es la representación inicial del curso AMALEO, consta de una bienvenida y una serie de casillas en la parte superior que da apertura a cada uno de los módulos de este. Al dar clic se despliegan ventanas y una serie de pasos donde se podrán ver cápsulas informativas, textos recomendados, plataformas sugeridas y actividades entregables.

La entrada al curso es por UNAL-DNIA Plataforma Moodle. De allí se desprende un inicio de sesión y se da paso al curso como tal, tiene una duración de 12 semanas y se divide por módulos, desde uno inicial, pasando por el uno, dos, tres, cuatro, cinco y seis, cada uno de estos tiene una duración en composición por horas. Como se mencionó anteriormente, el curso tiene una metáfora y un referente que se asemeja a la cocina, el placer de preparar, cocinar, emplatado y servir.

FIGURA 9

LA METÁFORA DE LA COCINA



Nota. La imagen es una demostración del módulo inicial, el introductorio, con este se esbozan los diferentes momentos que componen la unidad, al igual que el objetivo del AMA, aparece el chef, como símbolo de la temática de la instrucción o instrucciones que se dan.

Cabe resaltar que todos los módulos tienen un fondo como el de una cocina con sus cocineros, utensilios, platos, recetas e ingredientes. Hay un halo de inclusión, pues aparecen mujeres y hombres cocineras y cocineros, al igual que lo afro. Las tutorías se hacían de manera sincrónica y asincrónica, mediante encuentros por la plataforma Zoom y realización de actividades y subida de entregables, respectivamente. Finalmente, en el desarrollo del curso una sección llamada “Café de preguntas”, en este se abre un foro que robustece las sesiones asincrónicas, pues cada uno de los aprendices puede discutir, preguntar o ahondar sobre un tema específico que haya llamado y captado su atención.

Metodología

Se prevé justificar los objetivos específicos planteados anteriormente, para luego aterrizar a la comprobación del objetivo específico de la investigación. Los interrogantes expuestos serán resueltos paso a paso con la comprobación y evaluación de las materias primas o materiales de investigación. En primer lugar, el tipo y enfoque de investigación que se tendrá;

segundo, el instrumento de recolección de datos; tercero, se describe la población y muestra en la que se centra el estudio; finalmente, el proceso de análisis de los datos y las técnicas para ello.

Tipo y Enfoque

Esta investigación tuvo un enfoque descriptivo cualitativo, donde se indica se hizo una revisión, descripción y evaluación de los diferentes trabajos desarrollados por los grupos de trabajo de los profesores en los AMA. Con estos se vislumbra qué aspectos de idoneidad didáctica se tuvieron en cuenta, cómo se pusieron en práctica y cuáles fueron sus principales características. Se contempló una matriz evaluativa donde se gestó cada uno de los componentes de la idoneidad didáctica y se contrastaron con los aspectos más relevantes de cada uno de los resultados expuestos por los grupos de profesores.

Recolección de Datos

La recolección de datos pasará con la discriminación de todos aquellos resultados que tengan en su generación la oralidad, a saber, los ambientes móviles de aprendizaje desarrollados por los profesores pasan unos por la escritura, lectura y oralidad, en este último es donde se centrará la recolección de los datos. Se tendrá en cuenta todos los productos de las experiencias de los docentes, para ello se hará una lectura y posteriormente se complementará con una discriminación si cumplen o no con las características propias de la oralidad basados en la Idoneidad Didáctica.

Población y Muestra

La muestra está conformada 160 docentes que participaron en el programa AMALEO en modalidad virtual, con una intensidad horaria semanal y atención personalizada por medio de reuniones o llamadas telefónicas; de diferentes Instituciones Educativas Públicas de la Secretaría de Educación de Bogotá, que dictaban en distintos ciclos escolares. El total de docentes se dividió en cuatro grupos y a su vez trabajaron en las propuestas de manera individual o grupal. Lo anterior se evidencia en la siguiente tabla:

TABLA 1

NÚMERO DE PROFESORES, GRUPOS Y TRABAJOS PRESENTADOS

160 docentes			
Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4
35 personas	37 personas	42 personas	44 personas
16 trabajos finales	14 trabajos finales	13 trabajos finales	23 trabajos finales

Nota. Esta tabla muestra la división de los grupos. El grupo 1 contó con 35 personas, las cuales presentaron 16 trabajos como resultado. Por otro lado, el grupo 2 con 37 personas dejó 14 trabajos finales. Así mismo, el grupo 3 con 42 personas, finalizó con 13 trabajos. Finalmente, el grupo 4 contó con 44 participantes que dejaron 23 trabajos finales.

Para hacer una síntesis más concreta de los trabajos finales se hizo una tabla en donde se clasifican las diferentes categorías que allí se exponen. Se puede encontrar: grupo, subgrupo, integrantes, institución educativa, ciclo, objetivo del AMA y herramientas virtuales utilizadas. Las tablas a continuación muestran la clasificación de los trabajos.

TABLA 2

CLASIFICACIÓN DE PROYECTOS DE AMBIENTES MÓVILES DE APRENDIZAJE PRESENTADOS POR LOS PARTICIPANTES, PROFESORES SED DE AMALEO (2021) CON LA ORALIDAD COMO OBJETO DE DESARROLLO PEDAGÓGICO.

GRUPO	SUBGRUPO	INSTITUCIÓN	CICLO	TÍTULO	OBJETIVO	HERRAMIENTA
-------	----------	-------------	-------	--------	----------	-------------

Nota: Esta tabla muestra la clasificación de los trabajos de los profesores participantes en el curso, está dividida en siete secciones, la primera, grupo; segunda, el subgrupo de división; tercera, el nombre de la institución donde se llevó a cabo el proyecto; cuarta, el ciclo o curso

tenido en cuenta; quinta, el título del trabajo; sexta, el objetivo en el que se centra el AMA; finalmente, herramienta y la aplicación utilizada en el AMA. Mirar anexos.

Se filtraron los trabajos en donde el enfoque estuvo en la oralidad, ya que en este se centra una gran parte de la rúbrica de evaluación. Así mismo, se tiene en cuenta los trabajos dirigidos a la primera infancia, pues es la población educativa de la Maestría en Educación Línea de Comunicación. La convención utilizada para los colores fue:

Análisis de Datos

Teniendo en cuenta el marco dirigido a la idoneidad didáctica se partirá en el análisis de los resultados de los ambientes propuestos por los profesores de la Secretaría de Educación. La matriz de evaluación, a continuación expuesta, surge del análisis y comprensión de la teoría de competencias comunicativas de Cantero y la idoneidad didáctica de Godino. Estas dos se enlazan y son la finalidad evaluativa de este trabajo; por un lado, percibir, producir, interactuar y mediar, a través de las competencias, lingüística, discursiva, estratégica y cultural de Cantero y el nexo con Godino y las seis idoneidades para una total idoneidad didáctica. De esto se trasluce los criterios para que exista idoneidad, si está presente, cuál es su nivel y complejidad con la que se resalta o enmarca.

TABLA 3

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE IDONEIDAD DIDÁCTICA PARA LA EVALUACIÓN DE AMBIENTES MÓVILES DE APRENDIZAJE (CRUZ, QUINTERO Y SUÁREZ, 2022)

IDONEIDAD	CRITERIOS	NIVEL		
		EXCELENTE	SATISFACTORIO	PUEDE MEJORAR
EPISTÉMICA	En el AMA se establece un concepto, se desarrolla el significado y características de este.	Se establece de forma concreta un concepto, desarrolla el significado y características de este.	Establece de manera parcial un concepto, desarrollo de su significado y características.	Establece de manera somera un concepto, desarrolla su significado y características.
COGNITIVA	En el AMA se indagan las ideas, pensamientos e imaginarios previos del estudiante, además hay un seguimiento a la adquisición del aprendizaje.	Se indagan de manera detallada las ideas, pensamientos e imaginarios previos del estudiante y existe un profundo seguimiento de	Se indaga las ideas, pensamientos e imaginarios previos del estudiante y existe un seguimiento de la adquisición de aprendizaje.	Se indaga parcialmente las ideas, pensamientos e imaginarios previos del estudiante y se hace de manera superficial un seguimiento de la

		la adquisición de aprendizaje.		adquisición de aprendizaje.
INTERACCIONAL	En el AMA se identifican didácticas que motiven la interacción y negociación del profesor hacia el estudiante.	La didáctica que se presenta desarrolla una interacción y negociación constante del profesor hacia el estudiante.	La didáctica equipara una interacción y negociación del profesor hacia el estudiante.	La didáctica presentada permite en ocasiones una interacción y negociación del profesor hacia el estudiante.
MEDIACIONAL	En el AMA se contempla el uso de recursos electrónicos en la consecución de las actividades y los tiempos para el desarrollo son pertinentes.	El uso de recursos electrónicos y tiempos destinados a las actividades son pertinentes y generadores de resultados excelentes.	El uso de recursos electrónicos y tiempos destinados a las actividades son pertinentes y generadores de resultados satisfactorios.	El uso de recursos electrónicos y tiempos destinados a las actividades son adecuados e intermitentes generando algunos resultados.
EMOCIONAL	Hay interés, motivación y compromiso por parte del profesor en su forma de presentar los trabajos y actividades propuestas.	Siempre hay interés, motivación y compromiso por parte del profesor a la hora de presentar las diferentes actividades.	Es usual el interés, motivación y compromiso por parte del a la hora de presentar las diferentes actividades.	En ocasiones hay interés, motivación y compromiso por parte del profesor a la hora de presentar las diferentes actividades
ECOLÓGICA	El AMA presenta una conexión y correlación con el currículo institucional a la hora de realizar las actividades virtuales.	Hay una completa correlación entre el currículo institucional y el AMA propuesto por el docente.	Hay una parcial correlación entre el currículo institucional y el AMA propuesto por el docente.	Hay una ocasional correlación entre el currículo institucional y el AMA propuesto por el docente.

Nota. Para esta tarea es menester mostrar la matriz en la cual se encaminará el análisis de los datos. Como son seis categorías las expresadas para lograr una didáctica, se propondrán criterios para evaluar las mismas. Cada criterio se movilizará en distintos niveles cualitativos, “excelente”, si se cumplen todas las características del criterio, “satisfactorio”, en el cumplimiento parcial del criterio, “puede mejorar”, si el cumplimiento ronda en algunas características de este.

A continuación, se presentarán los diez trabajos escogidos para analizarlos y evaluarlos con la matriz, cada uno está discriminado con la cualificación de cada una de las IDONEIDADES correspondientes a la IDONEIDAD DIDÁCTICA.

“Leer me hace feliz y me da seguridad”, es un ambiente móvil creado para la primera infancia donde se busca crear espacios propicios para desarrollar una lectura en voz alta, con seguridad en los estudiantes y acompañamiento de las familias y/o acudientes.

Epistémica: Excelente. Cognitiva: Puede mejorar. Interaccional: Excelente. Mediacional: Excelente. Emocional: Excelente. Ecológica: Puede mejorar.

“Mentes brillantes”, es un AMA creado con el fin de desarrollar herramientas metacognitivas en los estudiantes a la hora de enfrentar retos en memorización, escritura, lectura y atención.

Epistémica: Excelente. Cognitiva: Puede mejorar. Interaccional: Excelente. Mediacional: Excelente. Emocional: Excelente. Ecológica: Puede mejorar.

“Leer, escuchar y comunicar”, es un ambiente creado para reforzar las actividades de aprendizaje de los estudiantes en casa, con un tinte de reflexión y colaboración de los padres de familia y acudientes.

Epistémica: Satisfactoria. Cognitiva: Excelente. Interaccional: Excelente. Mediacional: Excelente. Emocional: Excelente. Ecológica: Excelente.

“Todo sobre mí”, es un ambiente creado para incentivar la escritura, lectura y oralidad en estudiantes de primera infancia. También una voz de aliento para ver la manera en que ellos desarrollan todas estas capacidades comunicativas con ayuda y seguimiento de padres de familia y acudientes.

Epistémica: Excelente. Cognitiva: Puede mejorar. Interaccional: Excelente. Mediacional: Excelente. Emocional: Satisfactorio. Ecológica: Puede mejorar.

“Desarrollo de la oralidad en los niños de primera infancia mediado por los títeres”, es un ambiente de aprendizaje diseñado a través del diseño, elaboración y desarrollo de un títere, de allí se sugiere el trabajo conjunto del estudiante y padres de familia, cuidadores o acudientes, para fortalecer las habilidades comunicativas, especialmente en la oralidad.

Epistémica: Excelente. Cognitiva: Puede mejorar. Interaccional: Excelente. Mediacional: Excelente. Emocional: Excelente. Ecológica: Satisfactorio.

“El maravilloso sonido de las letras”, es un ambiente de aprendizaje creado para incentivar en los estudiantes la conciencia fonológica, percatarse de los sonidos de la lengua española y por medio de actividades didácticas discriminar, diferenciar y categorizar los mismos.

Epistémica: Excelente. Cognitiva: Puede mejorar. Interaccional: Satisfactorio.
Mediacional: Excelente. Emocional: Satisfactorio. Ecológica: Excelente.

“LEO”, es un ambiente de aprendizaje construido para desarrollar habilidades comunicativas de los estudiantes de primera infancia, en conjunto con los padres de familia. Por medio de la interacción virtual y actividades didácticas se abre una oportunidad de aprendizaje significativa.

Epistémica: Excelente. Cognitiva: Satisfactorio. Interaccional: Excelente. Mediacional: Excelente. Emocional: Satisfactorio. Ecológica: Excelente.

“Pepe, el pez va de paseo”, en este ambiente de aprendizaje el estudiante navegará por el mundo acuático, allí encontrará palabras con características de sonidos particulares y asemejará los diferentes aspectos que allí se exponen.

Epistémica: Excelente. Cognitiva: Puede mejorar. Interaccional: Puede mejorar.
Mediacional: Excelente. Emocional: Satisfactorio. Ecológica: Puede mejorar.

“LEO arte”, es un ambiente de aprendizaje creado para desarrollar en los estudiantes habilidades en lectura, escritura y oralidad a través de muestras artísticas representadas en obras muy importantes en la pintura.

Epistémica: Excelente. Cognitiva: Puede mejorar. Interaccional: Puede mejorar.
Mediacional: Excelente. Emocional: Puede mejorar. Ecológica: Excelente.

“**Didáctica de la oralidad en el preescolar**”, es un ambiente de aprendizaje creado para fomentar y propiciar unas diferentes prácticas en la enseñanza del lenguaje oral en los profesores de preescolar (primera infancia).

Epistémica: Excelente. Cognitiva: Satisfactorio. Interaccional: Puede mejorar.

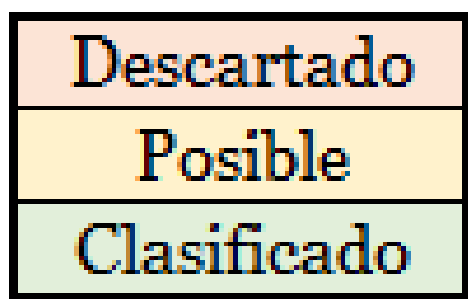
Mediacional: Excelente. Emocional: Puede mejorar. Ecológica: Puede mejorar.

Resultados

Luego de la clasificación de las tablas uno, dos y tres, en donde la primera sugiere una exposición de la totalidad de las propuestas; la segunda, los grupos, títulos de los trabajos realizados, integrantes, población a la que va dirigida, objetivos, y herramientas utilizadas; la tercera, que contrasta los trabajos más depurados y desarrollados a la primera infancia y finalmente los títulos e integrantes de los diez trabajos terminados y determinados para la evaluación se consolida la población y objeto de estudio de este trabajo investigativo.

FIGURA 10

CONVENCIÓN CROMÁTICA



Nota. La figura demuestra una convención cromática donde el color rojo representa los trabajos descartados, los amarillos los posibles, y finalmente, en verde los trabajos clasificados.

TABLA 4

CLASIFICACIÓN DE PROYECTOS DE AMBIENTES MÓVILES DE APRENDIZAJE PRESENTADOS POR LOS PARTICIPANTES, PROFESORES SED DE AMALEO (2021) CON LA ORALIDAD COMO OBJETO DE DESARROLLO PEDAGÓGICO DIRIGIDOS A LA PRIMERA INFANCIA

Grupo	Título de propuesta	Temática	Grupos a los que va dirigida	Recursos
G2	Grupo 6: Notas, tonos y letras de mi Colombia-	Habilidades OLE primera infancia	Primera infancia	Drive/ infografía
G2	Grupo 7: Viajando por el mundo a través de los libros.	Habilidades OLE primera infancia- Trabajo con familias	Primera infancia	Google sites
G1/ G2	Grupo 8: Leer me hace feliz y me da seguridad-	Fortalecimiento lector- trabajo con familias	Primera infancia/ Ciclo 1	Google sites/ texto de presentación
G2/G4	Grupo 12: Aprendo en LEO	Fortalecimiento lector-	Primera infancia	Blog
G1	UN MUNDO MÁGICO DE LA LECTURA	Fortalecimiento de los procesos lectoescritores	Niños de 4 - 5 años, de los niveles de Jardín y Transición	Google site, YouTube, Canva, Filmora, Google forms, Educaplay, Graphogame, Voky, Power point, Arbol ABC, Dollify, Imágenes de Google.
G1	MENTES BRILLANTES.	Procesos metacognitivos. Base para proceso lector-escritor desde el pensamiento crítico.	Niños de ciclo inicial, jardín y transición. 4 a 6 años.	Wix, YouTube, Pixton, Learningapp, educaplay, wheeldecide, mentimeter, worwall, jamboard, power point, canva, corel draw (creación de personajes).
G1	Leer, escuchar y comunicar	Desarrollar y/o fortalecer las habilidades comunicativas en	Niños de 4 años y sus acudientes	Google forms, Google drive, KineMaster, genially, YouTube,

		estudiantes de jardín y sus acudientes		wix, Pipo club, Abc, Pinterest, freepick
G4	Todo sobre mi	Alfabetismo emergente	Primera infancia	Genially, Google Site, YouTube y otras.
G4	Desarrollo de la Oralidad en los niños de primera infancia mediado por los títeres	Oralidad mediada por títeres	Primera infancia	Genially y otras
G4	Ven te leo un cuento	Oralidad, lectura y escritura	Primera infancia	Genially y otras
G4	El maravilloso sonido de las letras	Juegos orales - desarrollo fonológico	Primera infancia	Genially y otras
G4	AMA comprendiendo la literatura	Comprensión lectora	Primera infancia	Blogger y otras
G4	LEO	Desarrollo de la oralidad y participación de las familias	Primera infancia	Blogger y otras
G4	Pepe va de paseo	Oralidad a través de una secuencia didáctica	Primera infancia	Creatiweb y otras
G4	Leo arte	Desarrollo de habilidades comunicativas mediadas por el arte	Primera infancia	Wix y otras
G4	Pensando...ando	Rutinas de pensamiento y oralidad	Primera infancia	Canva y otras
G4	La oralidad, una puerta para comprender mi entorno	Oralidad por medio de la narración	Primera infancia	Canva y otras
G4	Didáctica de la oralidad en el preescolar	Desarrollo de la oralidad	Primera infancia	Genially y otras
G4	Aprendo sobre mi cuerpo en inglés	Desarrollo de la oralidad en segunda lengua	Primera infancia	Canva y otras
G3	CaracoLEO-I: UN ESPIRAL CÓSMICO EN LA LECTURA, LA ESCRITURA Y LA	Promoción de la lectura, el juego, la exploración y la creación a través de la	Jardín, transición y Primero	Blog , plataformas educativas, YouTube

	ORALIDAD INFANTIL.	oralidad, la exploración literaria y los lenguajes de expresión artística		
G3	Leo, escribo y narro el mundo y sus significados	Habilidades Comunicativas: Oralidad, lectura y Escritura	Ciclo inicial y Ciclo 1	Classroom, Genially, entre otros
G3	Aventura OLE	Promoción del desarrollo de las habilidades comunicativas	Primera Infancia	Classroom, plataformas educativas
G3	Grandes Lectores y Escritores	Acercamiento a la lectura y la escritura	Primera Infancia	
G9	El audiocuento estrategia didáctica para el diseño de ambientes móviles de aprendizaje en lectura, escritura y oralidad	Fortalecimiento de las Habilidades comunicativas	Primera Infancia, tercero y Quinto	Aula virtual, PowerPoint, plataformas con audiocuentos
G3	Disfruto lo que Leo	Promoción de la Lectura	Cuarto de primaria	Blog, enlaces de bibliotecas, PowerPoint, entre otros

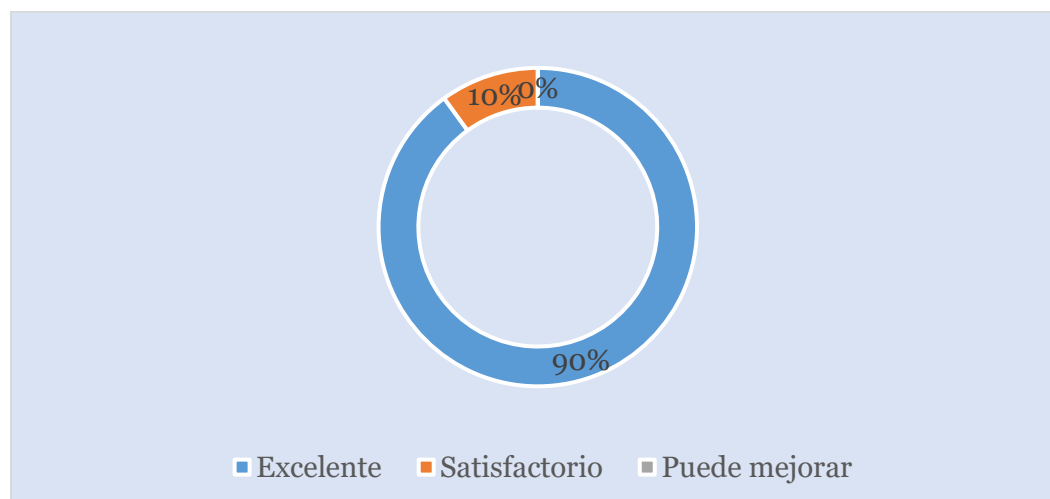
Nota. La anterior representa la primera tabla con los trabajos clasificados, el color rojo indica que no será tenido en cuenta en el proceso evaluativo, y el color verde demuestra que hará parte de la evaluación de los AMA. Con la anterior clasificación, se evaluaron diez trabajos en total, cada uno de ellos será caracterizado en el apartado de análisis de datos, tales trabajos titulan de la siguiente manera:

1. “Leer me hace feliz y me da seguridad”.
2. “Mentes brillantes”.
3. “Leer, escuchar y comunicar”.
4. “Todo sobre mí”.

5. “Desarrollo de la oralidad en los niños de primera infancia mediado por los títeres”.
6. “El maravilloso sonido de las letras”.
7. “LEO”.
8. “Pepe, el pez va de paseo”.
9. “LEO arte”.
10. “Didáctica de la oralidad en el preescolar”.

FIGURA 11

IDONEIDAD EPISTÉMICA



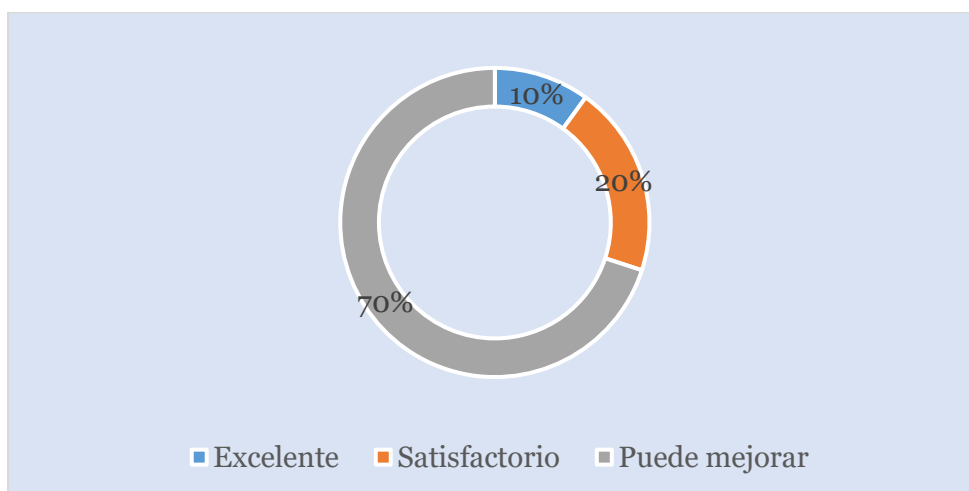
Nota. En la figura de IDONEIDAD EPISTÉMICA el 90% de los trabajos que, representan nueve proyectos, se ubican en el plano de excelente, solamente el 10%, es decir, un trabajo, tiene una calificación de satisfactorio, cabe recordar que en la matriz evaluadora se identifican las formas tenidas en cuenta a la hora de la evaluación.

Por otra parte, la figura 11, arrojó unos resultados muy positivos, esto quiere decir que nueve de los diez los trabajos tienen en cuenta un concepto y características de este a la hora de desarrollar sus ambientes móviles de aprendizaje, es clara la forma en que representan y

explican a este y lo desarrollan durante toda su experiencia. Tan solo uno lleva la calificación de satisfactorio.

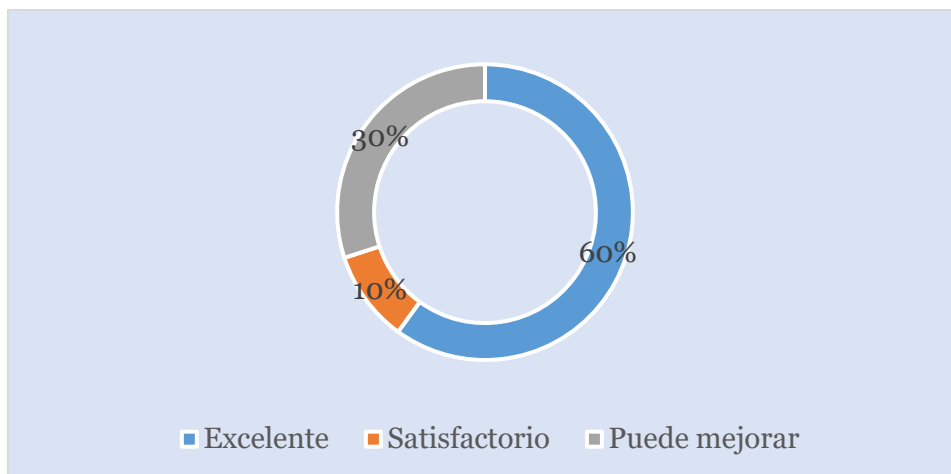
FIGURA 12

IDONEIDAD COGNITIVA



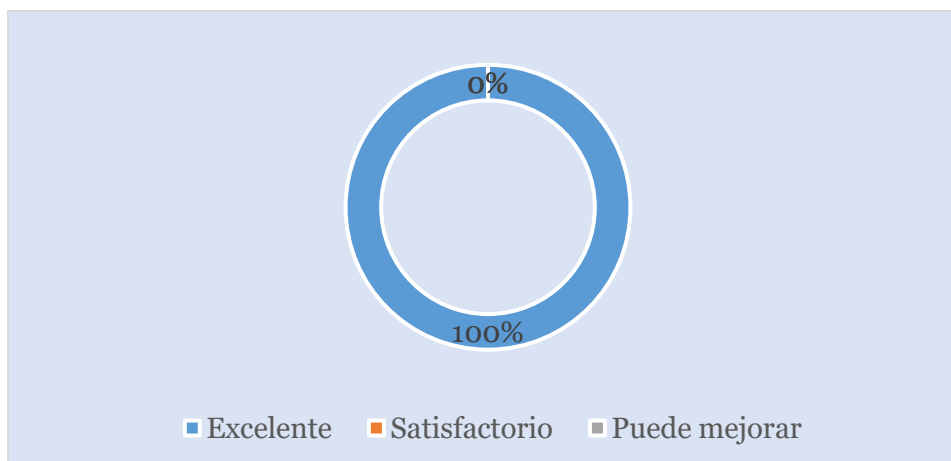
Nota. La figura de la IDONEIDAD COGNITIVA proyecta siete trabajos (70%) en la casilla se puede mejorar, dos trabajos (20%) en satisfactorio, y un trabajo (10%) en excelente.

De este modo, la figura 12, indica un resultado para trabajar, ya que de diez trabajos siete se ubican en la categoría de “puede mejorar”, dos en sobresaliente y uno en excelente. Esto indica que los ambientes móviles de aprendizaje carecen de una evaluación inicial a cada uno de los aprendices.

FIGURA 13*IDONEIDAD INTERACCIONAL*

Nota. En la figura de la IDONEIDAD INTERACCIONAL se exponen tres trabajos (30%) en la casilla se puede mejorar, un trabajo (10%) en satisfactorio, y seis trabajos (60%) en excelente.

De igual manera, la figura 13, más de la mitad de los trabajos realizados por los profesores tienden a hacer una conciliación, negociación y flexibilización dependiendo de las necesidades personales de cada uno de los estudiantes.

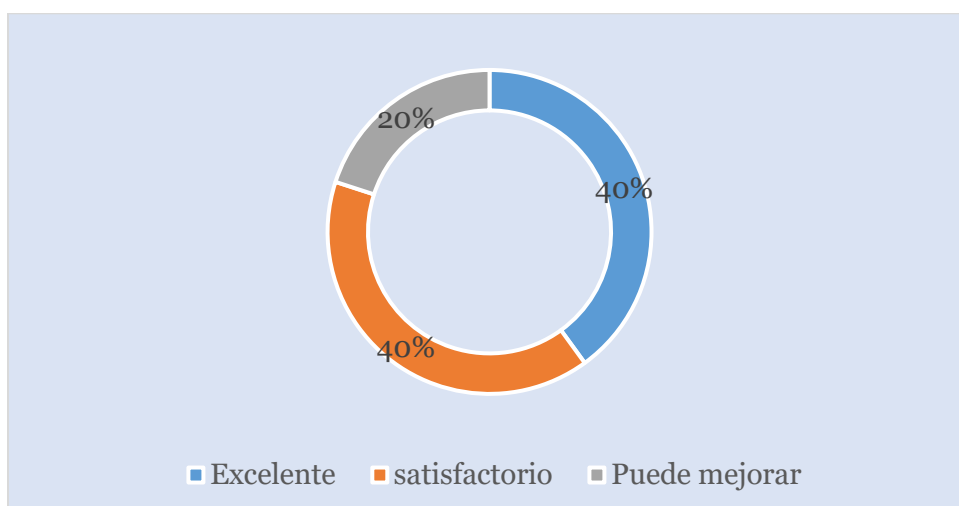
FIGURA 14*IDONEIDAD MEDIACIONAL*

Nota. En la figura de la IDONEIDAD MEDIACIONAL se estima cero trabajos (0%) en la casilla se puede mejorar, cero trabajos (0%) en satisfactorio, y todos los trabajos (100%) en excelente.

Así mismo, la figura 14, muestra que el 100% de los trabajos, o sea la totalidad contemplan el uso de diferentes recursos para la consecución de los ambientes móviles de aprendizaje, al igual que los tiempos estipulados se adaptan a los objetivos que se quieren alcanzar.

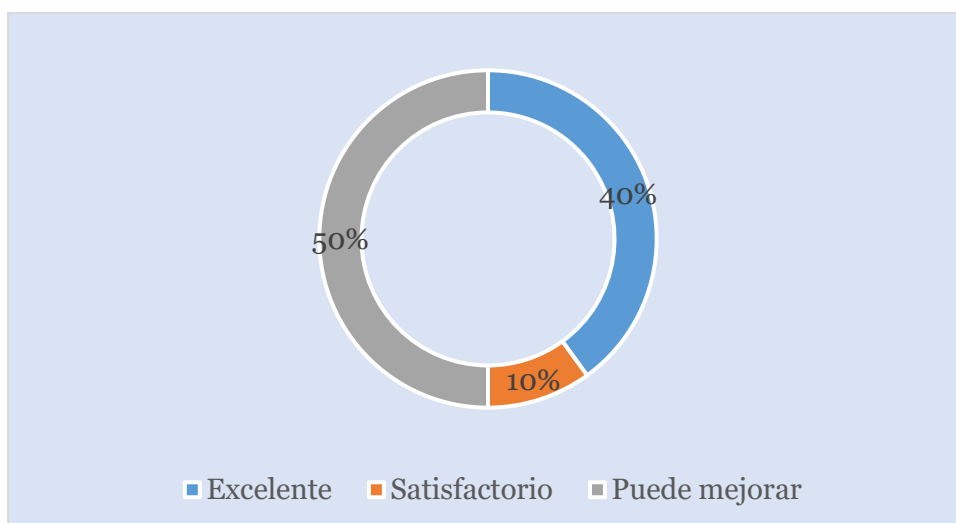
FIGURA 15

IDONEIDAD EMOCIONAL



Nota. La figura de la IDONEIDAD EMOCIONAL vislumbra dos trabajos (20%) en la casilla se puede mejorar, cuatro trabajos (40%) en satisfactorio, y cuatro trabajos (40%) en excelente.

En paralelo, la figura 15, consolida que en los proyectos de ambientes móviles de aprendizaje, los maestros tienen en cuenta en un amplio porcentaje la motivación para que los estudiantes se comprometan y tengan una mejor labor al desarrollar las actividades.

FIGURA 16*IDONEIDAD ECOLÓGICA*

Nota. La figura de la IDONEIDAD ECOLÓGICA cataloga cinco trabajos (50%) en la casilla se puede mejorar, un trabajo (10%) en satisfactorio, y cuatro trabajos (40%) en excelente.

Finalmente, la figura 16, demuestra que la mitad de los trabajos puede mejorar en su relación con el Proyecto Educativo Institucional (PEI). No obstante, el 50% de ellos están planteados de acuerdo con los PEI, en cuanto a las características escolares y las necesidades de los estudiantes.

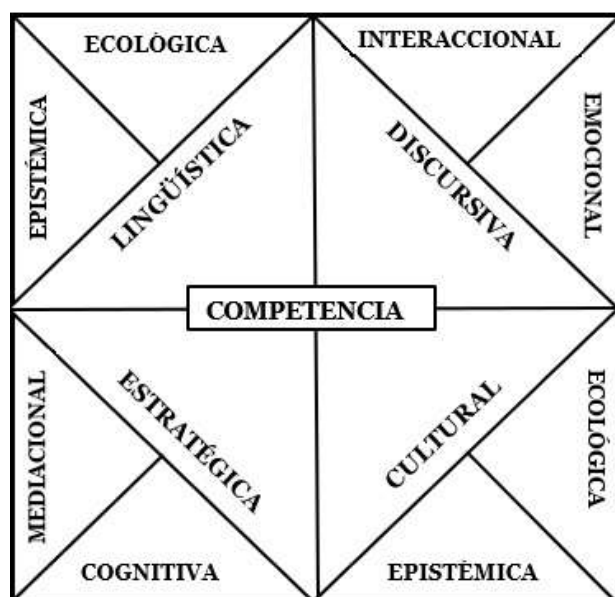
Modelo adaptado de la idoneidad didáctica de la oralidad

A partir de los aportes teóricos, la evidencia investigativa y el análisis de la idoneidad de los 10 productos docentes que ocuparon la presente investigación, se formula una nueva propuesta explicativa de la oralidad que fundamenta la reflexión acerca de las relaciones entre las competencias comunicativas y los componentes de la oralidad en términos de los objetivos discursivos, lingüísticos, culturales y estratégicos a ser contemplados en las futuras propuestas de rediseño de los Ambientes móviles de aprendizaje AMALEO.

Dicho modelo retoma las competencias productiva, perceptiva, interactiva y mediadora que giran alrededor de las competencias lingüística, discursiva, estratégica y cultural, presentes de manera equilibrada en cada una de las dimensiones de la competencia comunicativa propuestas por Cantero (2008). Lo anterior, relacionado con cada uno de los componentes de idoneidad arroja las siguientes intersecciones: en primer lugar, la competencia cultural y su reciprocidad con las idoneidades epistémica y ecológica; en segundo lugar, la competencia estratégica y su relación con la idoneidad cognitiva y mediacional; en tercer lugar, la competencia discursiva y la amalgama con la idoneidad interaccional y emocional; por último, la competencia lingüística y su conexión con las idoneidades epistémica y ecológica. De este modo, en la metodología se formula una rúbrica evaluadora inédita, que comprende los aspectos citados, a la hora de cuestionar los ambientes de aprendizaje en oralidad, que se observan en la siguiente figura:

FIGURA 17

ENLACE ENTRE IDONEIDAD DIDÁCTICA Y ORALIDAD - GODINO (2006) Y CANTERO (2008)



Nota: La figura de Enlace entre la idoneidad didáctica y la oralidad presenta la unión entre la teoría de la idoneidad didáctica y la oralidad (Cruz, Quintero y Suárez, 2023).

El conjunto de idoneidades didácticas reunidas hace que exista una idoneidad didáctica en general, en los trabajos se presentan estas características llevando a una teoría completa. De lo anterior, se desprende que los estos cumplen con un mínimo de cualidades que se discriminaron y permitieron la evaluación para verificar la pertinencia de los ambientes de aprendizaje. Si bien se cumple la idoneidad didáctica en la mayoría de los productos docentes, hay que resaltar que para tener una competencia comunicativa se debe complementar los objetivos de aprendizaje con base a la composición del modelo de competencia comunicativa de Cantero (2008) a fin de diseñar un ambiente de aprendizaje totalmente idóneo de acuerdo con la rúbrica de idoneidad didáctica de la oralidad propuesta por Cruz, Quintero y Suárez.

Conclusiones

De los 160 trabajos desarrollados y presentados por los profesores se seleccionaron los diez (10) que privilegiaron la oralidad como objetivo pedagógico discursivo, lingüístico, cultural y estratégico para la promoción de la competencia comunicativa y el desarrollo de la oralidad y la escritura. En ellos los profesores se apoyaron en la narrativa orales y escritas y en recursos literarios para fomentar un aprendizaje colaborativo y a la vez personalizar los entornos de interacción a través de recursos, animaciones, audios y videos para promover la adquisición y el dominio progresivo de lectura en voz alta, la consciencia fonológica, la habilidad para codificar y decodificar el repertorio de sonidos y discriminar mensajes y reglas de secuenciación gramatical y composición textual, demostrando un énfasis en el desarrollo de la competencia lingüística, como meta epistémica relevante de los ambientes móviles de aprendizaje propuestos. Lo anterior, impulsado por la escritura como pivote de la práctica de habilidades metacognitivas mediante actividades diseñadas en plataformas como Genially, Wix, YouTube, Pixton, Learningapp, educaplay, wheeldecide, mentimeter, worwall, jamboard, power point, canva, corel draw para la creación de personajes y variación de modalidades de interacción apoyadas por el acompañamiento experto ofrecido por los tutores y el equipo de AMALEO.

De acuerdo con los diez trabajos evaluados bajo la matriz de componentes de una idoneidad didáctica, en el componente de idoneidad mediacional la totalidad contempla el uso de diferentes recursos para la consecución de los ambientes móviles de aprendizaje. Por otro lado, en el componente de idoneidad epistémica, se tiene que los docentes establecen de manera pertinente los conceptos a desarrollar. Así mismo, en el componente de idoneidad interaccional se expone que más de la mitad de los trabajos realizados por los profesores tienden a entablar una flexibilización dependiendo de las necesidades personales de cada uno de los estudiantes.

Se evidencia que el componente trabajado en mayor medida por parte de los docentes fue la idoneidad emocional al considerar la motivación como parte del compromiso de los estudiantes en las actividades. Por otro lado, se observan dificultades en incorporar el componente de la idoneidad ecológica, a pesar de la implementación del Proyecto Educativo Institucional (PEI) en concordancia con las necesidades de los estudiantes, así como dificultades con respecto a la idoneidad cognitiva, ya que no se consideraron los conceptos intrínsecos de los estudiantes dentro de la actividad; relacionado con los objetivos lingüísticos, discursivos, estratégicos y culturales; correspondientes a las metas comunicativas previstas en los ambientes móviles de aprendizaje.

Este trabajo cumplió con lo expuesto en los objetivos específicos, corroborar si existe una idoneidad didáctica en los ambientes de aprendizaje, al igual que, discriminar cada una de las idoneidades presentes, para culminar con la fabricación de una matriz evaluadora (tabla 3) que permitió identificar la cantidad y proporción de las características de estas idoneidades. Con esto se pudo asumir una postura evaluativa que finalmente concluyó que no todos los trabajos presentan las idoneidades por completo; no obstante, con estos resultados se pudo ahondar y confirmar la pertinencia de esta teoría en la interacción del docente y discente en el aula, o el contexto educativo.

También, es de aclarar que la evaluación de idoneidad didáctica demuestra que se debe hacer una rúbrica o matriz evaluadora que especifique y discrimine las características de cada uno de los componentes, epistémico, interaccional, cognitivo, emocional, ecológico y mediacional, como guía para rediseñar y actualizar los ambientes de aprendizaje propuestos para que cumplan a cabalidad con estas particularidades en la etapa pospandemia COVID-19 y en el largo plazo. Por otro lado, es pertinente mostrar estos resultados y realizar una respectiva retroalimentación a los profesores proponentes, para fomentar las comunidades de saber, el intercambio, promoción, rediseño y continuidad de los proyectos en las instituciones en las que fue implementada durante la pandemia y el intercambio para el fortalecimiento de los ambientes móviles de aprendizaje como parte de las acciones que contribuyen a la equidad, inclusión y participación en las instituciones educativas distritales de Bogotá.

Finalmente, hay que resaltar el trabajo de invención y reinención por parte de los docentes dentro del curso de AMALEO, amparado por el convenio de formación en la Universidad Nacional de Colombia Sede Bogotá y, el Instituto de Investigación en Cognición y Lenguaje en la Infancia de la Facultad de Medicina, y la Maestría en Educación Línea en Comunicación – Educación de la Facultad de Ciencias Humanas; para mantener las didácticas de enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes, teniendo en cuenta la situación tan anormal que hizo cambiar las dinámicas académicas en el país. A pesar de la no presencialidad y de las situaciones tan adversas, como falta de tecnologías o herramientas, los maestros lograron edificar un módulo donde el aprendiz pudiera interactuar y adquirir conocimientos de una manera diferente. La COVID-19, en el contexto colombiano, significó modificar completamente las prácticas académicas. La oralidad, pieza fundamental en el desarrollo de una sociedad y pilar irrelevante en la educación e interacción, se contempló en espacios virtuales, móviles y digitales, no importó si se hiciera de manera eficaz o deficiente, se contempló las características y de allí la pertinencia de este trabajo, identificar la forma óptima para una oralidad completa y cimentada

que permita en la virtualidad y en los AMA una mayor funcionalidad en el proceso didáctico de enseñanza y aprendizaje.

En suma, esta investigación recopiló diferentes visiones teóricas que explicaron la interacción del aprendiz con el profesor y se articularon con la propuesta de Godino para adaptar una teoría de la evaluación de las matemáticas y las ciencias exactas a la evaluación de la competencia comunicativa desde la perspectiva de las ciencias humanas. Dando como resultado un recurso de evaluación didáctica prometedor en cuanto a la oportunidad de análisis y especificidad, cualificación y la regresión pedagógica a la oralidad como meta, medio, estrategia y posibilidad educativa y cultural en la implementación a través de los ambientes móviles de aprendizaje.

Discusión

Con respecto a la idoneidad epistémica, se evidencia que para mantener y mejorar este componente, es necesario intensificar los referentes teóricos para reflejar cada eje conceptual asociado a la interdisciplinariedad y al uso de más de dos fuentes o referentes, para permitir un diálogo más nutritivo desde las teorías referenciales. En ese sentido, “el análisis de la idoneidad epistémica precisa de la definición previa de un significado de referencia para el proceso de estudio (...) que se desea analizar” (Godino, 2006, p. 12), por lo que una manera de llegar al estudiante en la explicación y comprensión de un concepto implica la demostración dinámica con espacios de aprendizaje significativo por medio del cuestionamiento y solución de problemas.

Cabe destacar que la creatividad del docente asociada al planteamiento de problemáticas y al uso de recursos móviles, es relevante para el aprendizaje de los estudiantes, ya que permite la adquisición y desarrollo de conceptos de forma adecuada y comprensible a través de apoyos, considerando las necesidades de los estudiantes; por lo que es necesario catapultar al docente

para que no decaiga en esta labor de dar una episteme en el ambiente de clase (Boude y Barrero, 2017; González, 2017; Arias, 2017; Gómez y Núñez, 2019; Breda et al., 2020).

Con respecto a la idoneidad cognitiva, se evidencia que los docentes no implementaron el componente en los trabajos realizados. Por ende, para su abordaje se recomienda realizar preguntas indagadoras al inicio de las sesiones, llevando a los estudiantes a buscar todas las referencias experienciales y vivenciales del tema en particular; a partir de la apertura de la discusión con preguntas como: ¿Qué he escuchado? ¿Cómo lo he visto? ¿De qué manera he interactuado? ¿Cuáles son las características a las que me he expuesto? ¿Cuál es la función o fin de esto? Así como lo indica Godino (2006): “Los significados personales se van construyendo progresivamente a lo largo del proceso de instrucción, partiendo de unos significados iniciales al comienzo del proceso, y alcanzando unos determinados significados finales (logrados o aprendidos)” (p.13). Lo anterior, permite que el conocimiento y la curiosidad sean explícitas, constituyendo la base experiencial del aprendiz en el ambiente.

Posteriormente, los docentes deben verificar los saberes adquiridos a lo largo del curso y construir una evaluación que evidencie el aprendizaje significativo con el fin de conocer el accionar docente en el currículo con base en los conocimientos presentes en los estudiantes (Correa, 2008; Boude y Barrero, 2017; Arias, 2017; Llovet et al., 2018; Gómez y Núñez, 2019; Breda et al., 2020).

Por otro lado, es necesario mantener una comunicación e interacción constante con el aprendiz para abrir espacios óptimos de diálogo y retroalimentación, a través de foros con discusión por parte de los estudiantes y maestros, sesiones online y espacios de chat en que los aprendices puedan expresar diferentes preguntas o certezas que surgen del proceso individual en el aprendizaje.

Sobre la idoneidad interaccional, Godino (2006) menciona que:

Un proceso de estudio tiene una idoneidad interaccional alta en la medida en que las configuraciones didácticas posibilitan que el profesor y los alumnos identifiquen

conflictos semióticos potenciales (a priori), efectivos (durante el proceso de instrucción) y residuales (a posteriori) y resolver dichos conflictos mediante la negociación de significados. (p. 16).

En ese sentido, los trabajos desarrollados contienen una carga alta de idoneidad interaccional, ya que en los momentos de diálogo y comunicación en los ambientes de aprendizaje, incrementa la conexión entre los estudiantes y sus docentes permitiendo que la interacción sea percibida positivamente. Esto apoya lo anunciado por diversos autores, donde expresan que los saberes que los estudiantes establecen en conjunto elevan las experiencias didácticas favoreciendo espacios óptimos y propicios de construcciones epistemológicas (Espinoza y Rodríguez, 2007; Correa, 2008; Ramírez, 2009; Quintero et al., 2009; Torres et al., Infante y Torres, 2015; Hoyos et al., 2015; Quintero y Amaya, 2016; Boude y Barrero, 2017; González, 2017; Ayodele y Olalekan, 2017; Llovet et al., 2018; Breda et al., 2020). Por ende, es imperioso mantener estos resultados positivos, enfocándose en mejorar los aspectos que conllevan a la consolidación de las mediaciones de esta teoría.

Sobre la idoneidad mediacional, es importante que los recursos cuenten con la característica interactiva y motivacional a través del diseño de estos, para complementarse con las configuraciones epistémicas y cognitivas. Así mismo, deben considerarse los tiempos didácticos colectivos presenciales e individuales no presenciales en que son desarrolladas las prácticas mancomunadas a los aprendizajes de los discentes (Godino, 2006).

Por otro lado, apelar a los sentimientos, a las emociones positivas y al incremento de la motivación genera un aprendizaje adecuado, a través de “la creación de un “clima” de respeto mutuo y de trabajo cooperativo” (Godino, 2006, p. 19). En la emoción intervienen distintos factores como los sentidos asociados a lo audible, visible, palpable, gustativo y olfativo y cada ambiente de aprendizaje debe estar enmarcado por el apoyo de cada uno de estos, ya que el proceso de aprendizaje resulta efectivo y perdurable.

Cabe aclarar, que aunque las emociones esperadas sean positivas, también es probable que aparezcan sentimientos de fracaso, frustración, tristeza y malestar que pueden intervenir en las experiencias de los estudiantes. “Los estudiantes pueden preguntarse legítimamente, ¿esto para qué sirve?; y ante la ausencia de una respuesta convincente se pueden sentir desmotivados” (Godino, 2016, p. 19). Es en este momento donde la intervención del educador y el poder de convencer, persuadir y llevar a su aprendiz por el camino de la curiosidad tiene cabida. Dentro de los trabajos docentes destaca que las herramientas usadas generaban poder de convencimiento y motivación, sin embargo, las sesiones virtuales limitaron el desarrollo de este componente.

Sobre la idoneidad ecológica, los docentes presentaron inconvenientes en su incorporación dentro de los trabajos, a pesar de que es labor del docente incluir el currículo institucional acorde a la implementación del Proyecto Educativo Institucional (PEI). Esto puede deberse a que las mallas curriculares y planificaciones de las clases están en constante cambio, según las características y dificultades de los estudiantes en aprender un nuevo tópico. Es por ello que los docentes en conjunto con los padres de familia hacen parte fundamental en el desarrollo de este proceso con el fin de adaptar y abarcar el proceso de forma idónea generando una intersección de estos recursos con la temática y desarrollo de los cursos con las necesidades educativas de cada institución.

A partir de la discusión, se demuestra que un espacio evaluativo a partir de la construcción de una rúbrica (tabla 4) que abarca los componentes de la idoneidad didáctica y la competencia comunicativa de la oralidad, permitió la valoración y retroalimentación de los AMA propuestos por los profesores, reflejando el desarrollo adecuado y aspectos por mejorar de las distintas idoneidades; insumo vital para que el docente perfeccione sus propuestas. Esto permite la creación de los educativos didácticos en donde se tenga en cuenta el rol del estudiante y el maestro, así como los factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Espinoza y Rodríguez, 2007; Hoyos et al., 2015; Breda et al., 2020), desde una modalidad

virtual post-pandemia (CEPAL-UNESCO, 2020) que favorezca la autonomía e interacción constante en el estudiante (Torrego y Fernández, 2022).

Anexos

G	SG	INSTITUCIÓN	CICLO	TÍTULO	OBJETIVO	HERRAMIENTA
1	1	José María Vargas Vila	Primera infancia	El mundo mágico de la lectoescritura	Apoyar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes, brindando una herramienta para los profesores, estudiantes y padres de familia.	Google site
1	2	Gran Colombiano y Técnico Menorah	Jardín y Transición	Mentes brillantes	Contribuir a la mejora de los procesos escolares y de la adquisición de estrategias que favorezcan en los niños el desarrollo consciente y apropiado de los procesos de lectura y escritura, y que sean experimentados de una manera más agradable y benéfica para su trayectoria de vida.	Wix
1	3		Sexto y Quinto	Las matemáticas de la cocina	Pretender que los estudiantes fortalezcan sus procesos a nivel matemático y su interacción con los demás compañeros o con los miembros de su familia (teniendo en cuenta la situación actual)	YouTube, infografías y google sites
1	4		I y II	La magia de leer y crear	Fomentar la lectura y escritura como espacios enriquecedores. Mantener y observar la comunicación entre estudiantes y familiares de estos.	Wix
1	5	Instituto Técnico Internacional	Primero y Segundo	La magia de aprender	Fortalecer los procesos lectoescritores y del desarrollo del pensamiento a partir de una transversalización de las áreas con el fin de brindar estrategias dinámicas relacionadas con el uso de las TIC que les permita reforzar y reflexionar sobre su nivel de lectura y comprensión lectora.	Google sites

1	6	Enrique Olaya Herrera y Juan Evangelista Gómez	Tercero y Octavo	Expreso lo que siento a partir de lo que leo	Realizar una lectura activa donde se dé una discusión entre los alumnos en relación con el texto en general y puedan expresar sus ideas de manera oral y escrita.	Classroom, Genially, Quizzes, Flipgrid, Forms y Wheel decide Learning Apps
1	7	Alfredo Iriarte	Quinto	Animados	Enseñar a niños a ver la televisión con una mirada crítica y reflexiva.	Wix, YouTube, Genially, Quizizz y Plickers
1	8	Tomás Cipriano de Mosquera	Segundo y Cuarto	Leer y comprender	Implementar actividades interactivas que promuevan el desarrollo de la lectura comprensiva y mejoren la adquisición de vocabulario y la fluidez lectora, ya que se considera que es un proceso importante que requiere ser trabajado para fortalecer las habilidades comunicativas y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje apoyados en herramientas análogas y digitales	Wix. Genially, Book creator, Screen-cast y Educaplay
1	9.1	Unión Colombia	Sexto	English Classroom	Usar el idioma inglés para hablar de temas sencillos y usando oraciones cortas, relacionados con problemáticas y realidades de su entorno.	Classroom, Loom, Forms, WhatsApp, Canva y Teams
1	9	Bernardo Jaramillo, Miguel Antonio Caro y Francisco de Miranda	III	Viaje por la memoria	Fortalecer los procesos de lectura, escritura y oralidad por medio de la percepción de su territorio, para ello fue necesario la creación de un espacio que le permita a los estudiantes abordar los aprendizajes propios de las ciencias sociales y de lengua castellana desde sus experiencias cotidianas, donde se parte de la experiencia en los espacios propios	Wix

					como la casa, el colegio y el barrio, desde las emociones y los recuerdos que cada uno tiene de esos espacios, de tal manera que se llegue a la escritura de un modo natural donde las y los jóvenes sientan la necesidad de expresar su sentir	
1	12	Fabio Lozano Simonelli	III	Riqueza natural	Fortalecer procesos de lectoescritura y expresión oral, teniendo como base el tema de Páramos y Humedales de Bogotá	Google sites
1	13	Rufino José Cuervo	Jardín	Promover las habilidades comunicativas en preescolar	Favorecer el aprendizaje significativo de los estudiantes y motivar el uso continuo del hablar en público, leer a partir de las imágenes para luego llegar a las letras y escribir como nos salga del alma.	Wix
1	14	Fabio Lozano Simonelli	III	Páramos y humedales de Bogotá	Fortalecer los procesos de lectoescritura, particularmente en cuanto a la comprensión lectora y expresión escrita de las ideas en relación a una temática en general, que además les permitirá a los estudiantes explorar herramientas que los llevarán a aprender de forma lúdica y haciendo uso de las TIC.	Google sites
1	15	Hunzá	Octavo	En un lugar de la mancha	Desarrollar y fortalecer las competencias comunicativas y tecnológicas partiendo de los contextos y la realidad sociocultural de los estudiantes.	Teams y Classroom
1	16	Instituto Técnico Industrial Laureano Gómez	Segundo y Quinto	Exploro lecturas interesantes para crear historias alucinantes en el	Fortalecer las habilidades comunicativas, de lectura, escritura y oralidad. Fortalecer la relación entre las familias y el colegio, motivados por la	Google sites, Educaplay, Learning apps y Puzzle

				fortalecimiento de las habilidades comunicativas	participación, presentación y reconocimiento en una actividad pública de socialización virtual o presencial según sea el caso.	
1	17		I	Leer me hace feliz y me da seguridad una experiencia hacia la virtualidad	Fomentar la escritura y la oralidad como un eje fundamental. Fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes donde se reconozca como parte de un grupo, construya la seguridad de poder expresar sus ideas en público y tal vez lo más importante, con el acercamiento a diversos libros tanto en forma física como virtual adquirir el hábito de leer al descubrirse como lector.	Google Site y WhatsApp
2	1		Tercero y cuarto	Tejer la lectura en comunidad	Conformar redes de lectura familiar que favorezcan el desarrollo de habilidades de lectura, escritura, oralidad y la interacción del ser consigo mismo y con su entorno	
2	2	Nueva Esperanza	I y II	El ciudadano piloto	Generar en los niños el amor por la lectura adquirir, fortalecer y/o afianzar el proceso en toda la familia, haciendo énfasis desde los temas que se presentan en la cotidianidad con el fin de despertar su sentido social y crítico de una forma lúdica y colaborativa, usando metodologías variadas como son la lectura mental, en voz alta y grupal.	kahoot, Ppuzzles, Powtoon, Powerpoint, Quizzes
2	3	San Martín de Porres y Manuela Beltrán	Segundo y Cuarto	AMA aprendizajes para la vida	Fortalecer los procesos de lectoescritura y comprensión lectora de los estudiantes al tiempo en el que se comparte	Notion

					constantemente sobre las vidas y experiencias de los participantes	
2	4	Germán Arciniegas	Sexto	El laboratorio literario. El placer de comunicar	Integrar todas las áreas en pro de un trabajo en equipo que desarrolle procesos lectores y escritores en cada asignatura presentada a los niños y niñas para contribuir en una formación integral que fortalezca en los estudiantes el desarrollo de comprensión de lectura y las competencias afectivas necesarias, para una participación activa, crítica y reflexiva en la sociedad y de la misma forma potenciar las diferentes habilidades comunicativas (leer, escribir, hablar) y las competencias básicas (argumentativa, interpretativa, propositiva y comunicativa) y en general la apropiación de saberes.	
2	5		Octavo	Pienso, luego opino	Formular y defender de forma escrita la opinión del estudiante, para que su mensaje llegue cada vez a más personas.	
2	6			Notas, tonos y letras de mi Colombia	Fortalecer con prácticas de mindfulness, espacio vital que se trabajara en la bienvenida de cada actividad, para que nos sirva como herramienta en la memorización, atención, y demás virtudes que nos brinda esta disciplina.	
2	7			Viajando por el mundo a través de los libros, a través	Viajar por inagotables recursos digitales que promueven el hábito lector desde la familia. Y al finalizar cada año las familias tendrán un cúmulo de	Sitio web

				de las "tecas"	experiencias que contribuirán a desarrollar y fortalecer el hábito de la lectura y los acompañará para siempre.	
2	8		Primer o y Segundo Ciclo I	Leer me hace feliz y me da seguridad una experiencia hacia la virtualidad	Fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes	Google site y WhatsApp
2	10		Básica primaria	Leyendo a Bogotá	Fortalecer los procesos de lectura en los estudiantes de básica primaria a través de un diseño incluyente, que además promueva procesos de identidad y trabajo colaborativo mediante el uso de recursos tecnológicos, diseñando un ambiente híbrido de aprendizaje que promueva la formación de lectores capaces de desenvolverse en diferentes contextos involucrando a sus familias, dando uso a herramientas y recursos digitales.	
2	11	Instituto Técnico Industrial Laureano Gómez	Segundo y Quinto	Disfruto y leo mientras creo	Fortalecer la relación entre las familias y el colegio, motivados por la participación, presentación y reconocimiento en una actividad pública de socialización virtual o presencial, según sea el caso.	Google site, Educaplay, Learninga apps y Puzzle
2	12	Tomás Cipriano de Mosquera	Jardín	LEO	Favorecer las habilidades comunicativas de los niños y niñas. Facilitar la participación de las familias en los procesos comunicativos y de aprendizaje.	Jamboard, Quizizz, Google forms, Mobbitt y Viva video
2	13			Manantial "Constru	Motivar a los estudiantes a la oralidad, lectura y	WhatsApp

				yendo lenguaje e historia a través de la siembra"	escritura a través de la huerta Guiar a los estudiantes al análisis de los textos, mejorando su comprensión Reconstrucción de territorio, memoria e historia desde la letra y la oralidad. Incentivar a los estudiantes a leer y a relacionar la lectura con las actividades que diariamente realizan. Realizar el trabajo conjunto para incluir a las familias en el proceso de lecto-escritura Hacer que los niños sean felices, expresados en sus composiciones, en la siembra y en general en sus experiencias.	
2	16	Pablo de Tarso	I	Mágico cuento	Fortalecer las habilidades comunicativas y mejorar los niveles de lectura y escritura en los niños.	PowerPoint y Classroom
2	17			El personaje misterioso	Cautivar para fomentar su autoaprendizaje, que compartan entre pares sus habilidades y dificultades y aprendan a aprender.	
3	1	Pasquilla, El paraíso de Manuela Beltrán y Sotavento	Tercero, Cuarto y Quinto	Leyendo, hablando y escribiendo el mundo, vamos descubriendo	Fortalecer los procesos de escritura competente, desde la enseñanza por competencias, la cual lleva al desarrollo de habilidades de composición e intercambio de experiencias de tipo formativo en el aprendizaje de la escritura como proceso.	Storybird y Bosquedefantasías
3	2	Santa Bárbara, La Merced, Acacia II, Rodrigo Arenas Betancourt y CEDID Ciudad Bolívar	Jardín, Transición y Primero	Caracoleo - I	Construir propuestas que promuevan la lectura, el juego, la exploración y la creación de las niñas y los niños en el aula y en el hogar y que se enriquezcan y	WhatsApp, Facebook y YouTube

					diversifiquen a través de la oralidad, la exploración literaria y los lenguajes de expresión artística en un ambiente de aprendizaje híbrido.	
3	2		Sexto y Séptimo	Geogebra con geometría	Acercar más al estudiante al manejo de los distintos objetos geométricos y su representación en dicho programa, con la finalidad de afianzar los distintos conceptos junto con sus propiedades.	Geogebra
3	4		Prescolar	El lenguaje, una construcción social	Fomentar la comprensión, oralidad, la lectura compartida en familia, juegos de palabras, sílabas, letras, lectura de imágenes... En últimas reflexionar sobre el lenguaje. Se tomará el aula virtual como herramienta tecnológica	Quizzes, Kahoot y Google forms
3	5		Prescolar y Primero	Narro, leo y escribo el mundo y sus significados	Fortalecer habilidades comunicativas y tecnológicas en la medida que este tipo de herramientas y contenidos digitales les son significativos.	Classroom, Maguaré, Genially, Pixton y ABC
3	6	Restrepo Millán		Grandes lectores y escritores	La lectura de los cuentos debe ser activa, se deben generar preguntas, el simple hecho de usar un sombrero para incentivar el niño y la niña a lo divertida que puede ser la lectura, podemos ser nosotros como maestros quienes provoquemos en nuestros estudiantes el gusto por la lectura y la escritura.	
3	7			LECTURA, ESCRITURA Y ORALIDAD, PARA EL PENSAMIENTO	Desarrollar habilidades de lecto-escritura y oralidad entre los estudiantes de bachillerato.	Google Forms

				IENTO CRITICO		
3	8	El salitre	Primer o, Segund o y Tercero	Detective s tras las huellas de textos	Medir el impacto del mejoramiento de los procesos de comprensión lectora de los estudiantes y que, en un modelo de aprendizaje asistido por el uso de tecnologías, lo importante no son las tecnologías en sí, sino el maestro, los estudiantes y la corresponsabilidad de los padres de familia porque son quienes acompañan el camino y apoyan el proceso, estimulando así que el aprendizaje sea colaborativo.	Kahhot, Storybird, Pictoaplicaiones, Teams, y YouTube
3	9	General Gustavo Rojas Pinilla	Prescol ar, Tercero y Quinto	El audio cuento estrategia didáctica para el diseño de ambientes móviles de aprendiz aje en lectura, escritura y oralidad	Desarrollar habilidades comunicativas en lectura, escritura y oralidad, a través del diseño de ambiente de aprendizaje que involucren el audio cuento como herramienta lúdica.	Power point, plataforma Zoom, aplicaciones y software audiovisuales
3	10	Juan Lozano Y Lozano y Estanislao Zuleta	Sexto	Conectad os con la lectura y la escritura	Fortalecer la comprensión lectora a través de la lectura en voz alta e individual de diferentes libros álbum, por medio de clases sincrónicas. Desarrollar la habilidad escritural por medio de la creación de un libro álbum, cada estudiante planeará, diseñará y redactará la historia para su propio libro álbum. Mejorar la habilidad comunicativa oral al realizar lectura en voz alta y análisis de los textos a sus compañeros de preescolar y primaria, es decir, los estudiantes harán	Teams, Educaplay, Genially, Storybird, Classroom y Bookbuilder

					lectura en voz alta de sus propios libros	
4	1	Tomás Cipriano de Mosquera	Jardín	AMALEO	Favorecer las habilidades comunicativas en los niños y las niñas. De igual forma, se busca que este ambiente facilite la participación de las familias en los procesos comunicativos y de aprendizaje de los niños y las niñas.	Blogger, Jamboard, Quizizz, Google Forms, Mobbit y Viva Video
4	2	INEM Francisco de Paula Santander	Primer o	Pepe va de paseo	Permitir el desarrollo de habilidades comunicativas y será el punto de partida para la creación de muchas otras actividades que ayuden a fomentar la integración de las nuevas tecnologías en el aula	Quizizz y Educaplay
4	3		Transición	Didáctica de la oralidad en el preescolar	Construir algunos conceptos, principios y estrategias que les servirán a los docentes de preescolar del nivel de transición para su trabajo pedagógico y didáctico sobre la enseñanza y aprendizaje del lenguaje oral en estos niveles de escolaridad.	
4	4	Técnico Menorah	Primera infancia	Pensando...	Diseñar estrategias con apoyo en rutinas de pensamiento que permitan el desarrollo del pensamiento crítico y de la oralidad en estudiantes de Primera infancia.	Wix
4	5		II	Leo mis emociones	Favorecer la toma de decisiones de los estudiantes a través de la expresión de sus emociones apoyada en un ambiente móvil de aprendizaje.	
4	6	María Mercedes Carranza	De Segundo a Undécimo	Lectura crítica a través de la caricatura	Elaborar estaciones y exposiciones para que los estudiantes socialicen sus resultados o expresiones artísticas	

					de acuerdo a las obras literarias leídas.	
4	7				Ubicar al estudiante en su momento de aprendizaje: el nivel de desarrollo de sus competencias comunicativas y los saberes previos que ha elaborado sobre el tema de la leyenda como escrito narrativo, y a su vez, como tradición oral perteneciente a nuestra cultura colombiana.	Google Maps, YouTube y Genially
4	8		Transición	Diseño de un ambiente móvil de aprendizaje para promover la habilidad del habla en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el grado transición de primera infancia	Promover la habilidad de la oralidad en la enseñanza de inglés como lengua extranjera	Teams, WhatsApp, Correo electrónico y Flip Book
4	9		Primaria		Fomentar la adquisición de vocabulario en los niños a través de actividades lúdicas y llamativas, que les permitan ir aumentando su léxico en el nuevo idioma mientras se distraen y se divierten.	Edmodo, Flipped y Classroom
4	10	Delia Zapata Olivella	Sexto		Desarrollar habilidades, pero también a incentivar el gusto por el lenguaje como eje de la construcción de nuestras realidades y mundos posibles.	
4	11	Altamira S. O.	Sexto		Mejorar el nivel de competencia léxico-	

					semántica en el idioma extranjero inglés en estudiantes de grado sexto a través de un AMA, el cual será implementado con los estudiantes a través de encuentros virtuales.	
4	12		Jardín y Transición	Todo sobre mí	Explorar, a través del personaje Juanito Pierdedías, recursos y experiencias relacionadas con sus propias vivencias, facilitando la expresión oral, escrita y el disfrute de la lectura compartida. Es parte de una apuesta pedagógica que se basa en el conocimiento del nombre propio como una propuesta para el acercamiento significativo a la escritura y lectura convencional.	Classroom y Teams
4	13		Quinto		Ampliar los conocimientos en los estudiantes en relación con un tema específico que se recorre desde ejercicios de percepción hasta llegar a una evaluación de lo visto en el Ambiente mediante un trabajo que integra el antes, durante y después de una lectura para fortalecer habilidades comunicativas mediante el conocimiento y uso de la oralidad, la lectura y la escritura en inglés.	Genially
4	14		II y III		Motivar la producción oral en segunda lengua, busca construir conocimiento, habilidades y empatía por otras culturas reconociendo la importancia de la expresión oral del inglés.	Educaplay, Genially, British Council, YouTube, Forms y Teams

4	15			Desarrollo de la oralidad en los niños de primera infancia mediado por los títeres	Aumentar la producción verbal de los estudiantes, a través de la creación y uso de los títeres.	Genially
4	16		Transición		Fortalecer la comprensión lectora en niños y niñas de transición en edades entre los 5 y 7 años a través de la literatura, para ello, se creará un espacio, en un blog donde los estudiantes podrán interactuar.	Voki, YouTube, Formulario Google, Genially, Educaplay, Maguarded y Canva
4	17		Primera infancia			
4	18	Sorrento	Transición	L.E.O. Arte	Desarrollar habilidades del pensamiento, construir el conocimiento, aprovechar el interés por aprender, la disposición hacia la lectura y la escritura, incentivar la fantasía, la creación, la imaginación y favorecer la expresión oral y artística.	Página Web
4	19		Tercero y Cuarto (II)	Un viaje a los sabores de casa	Potenciar la escritura de textos instructivos, a través de la participación en un blog como herramienta didáctica virtual y, el cual va a contar con algunos elementos que permitirán el abordaje y conocimiento de los conceptos y características de esta tipología textual.	Blog
4	20	Nuevo Chile	Primero y Segundo		Incentivar la comprensión lectora	Power Point, YouTube, Meet, Educaplay y Google Drive
4	21		Sexto		Favorecer las habilidades de "listening" and "speaking" de los estudiantes de grado	Classroom

					sexto, a través de este espacio interactivo donde los podran hacer uso de expresiones, familias y de frases básicas en torno a la temática de la granja.	
4	22		Primer o y Segundo	Entrada al sonido mágico de las letras	Crear un espacio óptimo que genere experiencias de aprendizaje significativo, que facilite los procesos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje y fortalezca el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes.	Wix, Genially y Educaplay
4	23	Fernando Mazuera Villegas	Jardín	La oralidad, una puerta para comprender mi entorno	Afianzar las habilidades de los niños, aunque se realice de forma no presencial, recurriendo a la virtualidad en encuentros sincrónicos o asincrónicos y diseñando estrategias que dinamicen y contextualicen los aprendizajes.	Redes sociales y Correos electrónicos

Referencias

- Arias, M. (2017). *Diseño de maleta didáctica Benkos Biohó para el aprendizaje de los rasgos de identidad de San Basilio de Palenque como patrimonio cultural inmaterial*. [Tesis de grado presentada para optar por el título de Magíster en Educación Línea Comunicación y Educación, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio institucional Universidad Nacional de Colombia.
file:///C:/Users/profe/Downloads/DISE%C3%91O%20DE%20MALETA%20DID%C3%81CTICA_versi%C3%B3n%205_22%20de%20enero%20(baja%20resoluci%C3%B3n).pdf
- Ayodele Fakomogbon, M y Olalekan Bolaji, H. (2017). Effects of collaborative learning styles on performance of students in a ubiquitous collaborative mobile learning environment. *Contemporary Educational Technology*. 8(3), 268-279.
- Boude Figueredo, O.R. y Barrero, I. (2017). Diseño de estrategias de aprendizaje móvil a través de ambientes mezclados de aprendizaje. *Sophia*. 13(2), 96-105.
- Breda, A., Font, V., Hummes, V. y Seckel, M. (2020). Criterios de idoneidad didáctica en una clase basada en el *Lesson Study*. 11 (26).
- Cantero Serena, F. (2008). Complejidad y competencia comunicativa. *Revista Horizontes de Lingüística Aplicada*. 7(1), 71-87.
- Carvajal Díaz, A. y Ramírez Cajiao, C. (2008). Diseño de un modelo de evaluación para un ambiente de aprendizaje activo en ingeniería. *Revista Educación en Ingeniería*. 6, 11-19.
- CEPAL - UNESCO. (2020). Informe COVID-19 CEPAL - UNESCO, La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. CEPAL - UNESCO, Comisión Económica para América

Latina y el Caribe - Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Correa Zabala, F.J. (2008). *Ambientes de aprendizaje en el siglo XXI* [Archivo PDF].

<https://aulavirtual.eduavance.com/filesCINNAA/contenidos/Tema3/TEMA3M1.pdf>

Espinoza Núñez, L. A. y Rodríguez Zamora, René. (2017) La generación de ambientes de aprendizaje: un análisis de la percepción juvenil. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. 7(14), 1-23.

Flórez Romero, R. Cuervo, C., Acero, G., Agudo, S., Moreno, M., Suárez, J., Sepúlveda, A., Álvarez, B., Bayona, C., González, C., Rodríguez, R. y Segura, M. (2004). *El lenguaje en la educación una perspectiva fonoaudiológica*. Universidad Nacional de Colombia.

Flórez Romero, R., Moreno Angarita, M. (2004). *El lenguaje en la educación, prácticas de lectura y escritura en preescolar básica y primaria*. Universidad Nacional de Colombia – Alcaldía Mayor de Bogotá D.C.

Flórez Romero, R., Castro Martínez, J., Galvis Vásquez, D., Acuña Beltrán, L. y Zea Silva, L. (2017). *Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones en el contexto educativo de Bogotá*. IDEP. Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo.

Flórez Romero, R., Castro Martínez, J., Arias Velandia, N., Gómez Muñoz, D., Galvis Vásquez, D., Acuña Beltrán, L., Zea Silva, L., Pinzón Fajardo, M., Valencia, L. y Benavides Rojas, L. (2016). *Aprendizaje, cognición y mediaciones en la escuela: una mirada desde la investigación en instituciones educativas del distrito capital*. IDEP. Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo.

Giacomone, B., Malet, O. y Repetto, A. (2021). La Idoneidad Didáctica como herramienta metodológica: desarrollo y contextos de uso. *Revemop*. 3.

- Godino, J., Bencomo, D., Font, V. y Wilhelmi, M. (2006). Análisis y valoración de la idoneidad didáctica de procesos de estudio de las matemáticas. *Paradigma*. 27(2), 221-252.
- Gómez, I.E. y Núñez Soto, D.M. (26 – 28 de septiembre de 2019). Evaluación formativa en el aprendizaje de las ciencias como un medio para favorecer los ambientes de aprendizaje [presentación en papel]. Debates en Evaluación y Currículum/Congreso Internacional de Educación: Currículum 2019.
- Gómez, W., Tovar, S. y Ramírez, G (2016). La teoría de la idoneidad didáctica: Una posible herramienta para analizar prácticas pedagógicas en matemáticas. *Boletín virtual*. 5 (10), 92 – 101.
- González Herrera, D. (2017). Ambientes colaborativos virtuales para el aprendizaje individual. *z17(2)*, 1-29.
- Hoyos Castellanos, C.A., Sifuentes Ocegueda, A.T. y Llamas Rodríguez, V. T. (2015). Ambientes educativos móviles aplicados para la educación superior. *Uniandes Episteme: Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*. 2(3), 266-278.
- IDEP. Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo. (2016). Informe académico final mediaciones educativas y didácticas en el ámbito de saberes: aprendizaje y familia. IDEP. Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo.
- Llovet, J., Ojando, E., Ávila, X., Miralpeix, A., López, P. y Prats, M. (2018). Reformulación de los roles del docente y del discente en la educación. El caso práctico del modelo de la Flipped Classroom en la universidad. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*. 1 (2), 53 - 73.
- Mallart, J. (2001) Didáctica: concepto, objeto y finalidades. *Didáctica para psicopedagogos*. 23 – 57.

- Medina Rivilla, A. y Mata, F.S. (2009). *Didáctica general segunda edición. Pearson Educación.*
- Quintero Corzo, J., Munévar Quintero, F.I. y Álvarez Márquez, D. Y. (2009). Ambientes naturales y ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Colombiana de Educación.* 56, 12-37.
- Quintero, J. y Amaya, E. (2016). Aprendizaje colaborativo en ambientes móviles. *CICAG. Centro de Investigación de Ciencias Administrativas y Gerenciales.* 14 (1), 66-80.
- Ramírez Montoya, M.S. (2009). Recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil (m-learning) y su relación con los ambientes de educación a distancia: implementaciones e investigaciones. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.* 12(2), 57-82.
- Rodríguez Cosme, M.L. (2016). Fundamentos teóricos acerca de la oralidad, Un acercamiento necesario. [Archivo PDF].
http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Havana/images/Fundamentos_teoricos_acerca_de_la_oralidad_02.pdf
- Torrego, A. y Fernández, B. (2022). Tendencias didácticas y tecnológicas en un contexto de pandemia y pospandemia COVID-19. *Documentos de trabajo n° 68 2da época*, p. 1-28.
- Torres Díaz, J.C., Infante Moro, A. y Torres Carrión, P.V. (2015). Aprendizaje móvil: perspectivas. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal.* 12(1), 38-49.
- Urban, M., Cardini, A. y Flórez Romero, R. (2018). Future of work and education for the digital age. *CARI. Consejo Argentino para las Relaciones Internacionales.* 1-13.