

# Unidad 3: Estrategias de enseñanza



**Mg. Lic. Mariela Delauro**

**2019**

## Contenido

<b>1. Escribir para el estudiante dentro de un contexto académico .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Herramientas internas a las plataformas: sus posibilidades .....</b>	<b>4</b>
<b>2.1. Bases de datos .....</b>	<b>4</b>
<b>2.2. Lección .....</b>	<b>5</b>
<b>2.3. Tareas .....</b>	<b>5</b>
<b>2.4. Encuestas.....</b>	<b>6</b>
<b>2.5. Consulta .....</b>	<b>6</b>
<b>2.6. Glosario .....</b>	<b>6</b>
<b>2.7. Herramienta externa.....</b>	<b>6</b>
<b>3. Propuestas de trabajos acordes a los recursos tecnológicos .....</b>	<b>7</b>
<b>4. Producir en grupo: contextos cooperativos y colaborativos.....</b>	<b>7</b>
<b>4.1. Diferencia entre Trabajo Cooperativo y Colaborativo .....</b>	<b>9</b>
<b>4.2. Consignas, fases de un trabajo y tiempo para su ejecución.....</b>	<b>10</b>
<b>4.3. Herramientas que permiten llevarlo a cabo.....</b>	<b>10</b>
<b>5. Organizadores gráficos digitales: usos en la enseñanza y como estrategias de aprendizaje.....</b>	<b>12</b>
<b>5.1. ¿En qué momento utilizarlos?.....</b>	<b>13</b>
<b>5.2. Tipos de Organizadores Gráficos .....</b>	<b>13</b>
<b>6. Bibliografía .....</b>	<b>16</b>

# 1. Escribir para el estudiante dentro de un contexto académico

Esta unidad se trata de estrategias de enseñanza, dentro de la particularidad de un entorno virtual de aprendizaje. Pensemos, *¿qué es una estrategia desde un punto de vista general?* Podemos plantear que es un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado propósito. Siguiendo esta línea, una **estrategia de enseñanza** son todos *los procedimientos y recursos que utilizamos los docentes para promover aprendizajes significativos en nuestros estudiantes*. En la presencialidad, usar el pizarrón para registrar aspectos importantes de un desarrollo, hablar y explicar con la ayuda de una presentación power point, por ejemplo, constituyen estrategias utilizadas por cualquier docente. Pero en el entorno virtual, esto tenemos que hacerlo a través de la tecnología, puesto que llegamos hasta los estudiantes mediados por ella. Por esto, como primer punto, debemos pensar en la importancia de la escritura, puesto que escribimos “para el estudiante”, para que nos entienda y pueda avanzar en su trayecto formativo. Daniel Cassany comenta que es imprescindible que el docente escriba, produzca textos, orientaciones e instructivos, pero siempre pensando en que el lector no será un par o un especialista (pensemos en un paper que se dese a publicar en una revista científica), sino los mismos estudiantes que están en proceso de construcción del conocimiento. Por lo tanto, y siguiendo a Guàrdia, los materiales deben tener un diseño formativo. Concretamente, recomienda que deben

*“...crearse materiales didácticos y entornos educativos significativos que faciliten la consecución de un tipo de aprendizaje comprensivo. Esto no significa un aprendizaje memorístico de conceptos, sino con potencial de transferencia, que permita al estudiante ser responsable de su progreso y pueda diseñar los aprendizajes propios en función de sus capacidades e intereses”* (Guàrdia, 2000, en Duart y Sangrà, comp.: 171 – 172).

Dentro del entorno virtual, estos materiales deben diseñarse aprovechando las posibilidades que nos ofrece la tecnología Multimedia. Éstas integran distintos elementos (texto, imágenes, organizadores gráficos, videos, aplicaciones, entre otros), facilitando el acceso no lineal a la información (**Interactividad**) y la **Interconexión** entre los contenidos y las posibilidades de comunicación. Antes del diseño y redacción, debemos pensar en algunos aspectos como:

- Plataforma donde se implementará. Concretamente, sus posibilidades.
- Necesidades educativas de los estudiantes.

- Objetivos de aprendizaje y propósitos de enseñanza.
- Recursos con los que se cuentan.
- Actividades a realizar.
- Estrategias de evaluación (de los estudiantes, de la enseñanza y de los materiales propiamente dichos).

En síntesis, debe incluir el desarrollo del contenido a trabajar, además de orientaciones y apoyos sobre el camino que deben recorrer los estudiantes para abordar ese contenido.

Teniendo en cuenta esto en mente, el docente redacta el primer prototipo del material. Luego de eso, lo ideal es que lo lean otras personas de la cátedra, pero también de otras áreas del conocimiento para valorar si todo se comprende. Guàrda recomienda 3 pasos:

Prototipo / Test / Mejora

Esto significa, redacción del material (*Prototipo*), lectura por parte de otros especialistas (*Test*), quienes emitirán opiniones para así, revisar e implementar cambios si fuera necesario (*Mejora*).

Es más, luego de la implementación, se puede consultar a los mismos estudiantes a través de encuestas. De esta manera, el cruce de opiniones entre pares, expertos y estudiantes permiten un proceso de realimentación constante. Lo ideal es que toda producción que se realice dentro del entorno virtual siga las orientaciones del diseño formativo, puesto que utilizarán tanto al redactar el material didáctico de la asignatura, un trabajo práctico, una clase, consignas de actividades, etc.

## 2. Herramientas internas a las plataformas: sus posibilidades

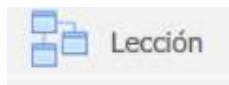
Las plataformas cuentan con varias herramientas que permiten proponer actividades de producción a los estudiantes. A continuación, se describen algunas de ellas:

### 2.1. Bases de datos



La herramienta Base de datos permite que todo el grupo construya un banco de registros sobre un tema a elección para luego realizar búsquedas y mostrar resultados de las misma. Por su formato, los datos pueden ser prácticamente ilimitados, incluyendo imágenes, archivos, direcciones URL, números y texto, entre otras cosas. Es una herramienta muy útil para realizar recopilación colaborativa de experiencias, puesto que todos pueden participar, agregando información y comentarios

## 2.2. Lección



La lección permite presentar contenidos de una manera interactiva. Los mismos se detallan en una página web, pero intercalada con preguntas sobre dichos contenidos. Según sea la respuesta brinda por el estudiante, el propio recurso le permitirá avanzar hacia otra página, le obligará a retroceder, le situará ante una bifurcación, etc. Es decir, la navegación a lo largo de la lección depende de la interacción del estudiante con las preguntas planteadas. Es muy útil para las clases de cierre de las unidades o cuando se está trabajando algún tema nodular.

## 2.3. Tareas



En la presencialidad, es muy común utilizar trabajos prácticos. El equipo de cátedra los elabora, los estudiantes los resuelven dentro de un determinado tiempo y luego, los entregan para su revisión. Pues bien, dentro de la plataforma existe la herramienta Tarea, que permite hacer esto. Es decir, asignar un trabajo a los estudiantes que deberán entregar en un determinado formato digital, como: documento de texto, presentación electrónica, imagen gráfica, vídeo, archivo fuente en un determinado lenguaje, etc. y remitirlo, subiéndolo al servidor. Un aspecto interesante es que, al habilitar la herramienta, el docente define el plazo de entrega, especificando tanto el día como la hora. Pasada esa fecha, no podrá entregarse, salvo que se modifique el ya mencionado plazo. Los documentos quedarán almacenados para su posterior evaluación a la que podrá añadirse un comentario que llegará de forma independiente al estudiante mediante correo electrónico. Cumplen la función de un cuaderno de clase. Una vez que los docentes asignan calificaciones a las tareas enviadas, estos datos son almacenados en otro recurso

denominado Libro de calificaciones. Moodle muestra en el Libro de calificaciones las puntuaciones que los estudiantes obtienen en las Actividades del curso.

#### 2.4. Encuestas



El módulo de Encuestas proporciona un conjunto de instrumentos verificados que se han mostrado útiles para evaluar y estimular el aprendizaje en contextos de aprendizaje en línea. Se puede usarlas para recopilar datos de los estudiantes que les ayuden a aprender tanto sobre su clase como sobre su propia enseñanza. El propósito es evaluar el proceso de enseñanza y el de aprendizaje. Existen Encuestas preestablecidas, pero también la posibilidad que el mismo equipo genere las propias.

#### 2.5. Consulta



Brinda la posibilidad que el tutor formule una pregunta con alternativas de respuestas posibles. Puede utilizarse para conformar grupos, realizar una encuesta rápida, conocer la opinión sobre un determinado tema, etc. Es algo puntual y rápido.

#### 2.6. Glosario



Es una herramienta muy útil que permite trabajar de manera colaborativa. La idea es construir un glosario de la cátedra con la participación de todos. Las entradas de los estudiantes pueden publicarse de manera inmediata, o solicitar la aprobación por parte del equipo docente. Cada tutor definirá lo que considere mejor, según el contexto con el que trabaje. Además, puede habilitar la posibilidad de calificar la producción de cada estudiante.

#### 2.7. Herramienta externa



Permite acceder a una herramienta o actividad que esté por fuera de la plataforma. Debe ser una aplicación compatible con la plataforma. Es útil cuando se quieren aprovechar recursos disponibles en la web que son interactivos.

### 3. Propuestas de trabajos acordes a los recursos tecnológicos

Como se pudo observar en el apartado anterior, las herramientas con las que cuenta la plataforma son vastas. Por eso, es importante analizarlas, identificar sus posibilidades y también limitaciones para seleccionar aquellas que mejor se adapten a las estrategias que se quieren implementar. Es decir, primero pensar en los contenidos a impartir, en las actividades que los estudiantes necesitan realizar para abordar esos contenidos y así construir su conocimiento y luego, definir cuál es la herramienta que mejor se adapta. Esto aplica tanto para las herramientas internas a la plataforma como las que se seleccionen de manera externa. Debemos tener claro que las herramientas por sí mismas no son positivas o negativas, sino que esto depende del uso que hagamos de las mismas, de las propuestas de trabajo que realicemos.

### 4. Producir en grupo: contextos cooperativos y colaborativos

Los trabajos grupales representan todo un desafío en los entornos virtuales. Para esto, se deben pensar actividades que permitan a los/as estudiantes conformar un grupo, entendiéndose como tal a "*...una estructura formada por personas que interactúan en un espacio y tiempo común, para lograr ciertos y determinados aprendizajes en los individuos (alumnos), a través de su participación en el grupo. Dichos aprendizajes que se expresan en los objetivos del grupo, son conocidos y sistemáticamente buscados por el grupo a través de la interacción de sus miembros*" (Souto, 1993). Como lo expone Domingo, cuando los estudiantes trabajan juntos se comprometen más con los procesos de aprendizaje y se facilita que todos se involucren. Asimismo, este autor define a un equipo como "el conjunto de personas que trabajan para alcanzar un bien común mediante acciones colaborativas" (Domingo, 2008: 234) y plantea que para que un grupo sea realmente un equipo se deben dar características condicionantes:


- ✓ Deben haberse definido y compartido los objetivos, a la vez que cada integrante se debe identificar con tales objetivos.
- ✓ Debe existir una interdependencia mutua, que haga que se necesiten entre unos y otros del equipo.

- ✓ Debe haber un coordinador que asume el liderazgo del grupo y que sea aceptado por todos.

Actualmente, las plataformas cuentan con herramientas que permiten llevarlos a cabo. A saber:


- posibilidad de habilitar Foros Grupales, como se muestra a continuación,



- Canales de Chat privados para cada grupo.  En este caso, los estudiantes pueden interactuar en tiempo real de manera sincrónica y, por lo tanto, deben coordinar horarios, puesto que todos o gran parte del grupo, debe poder conectarse en el mismo momento. Si no pueden hacerlo, se les puede recomendar que graben el intercambio para luego compartirlo con los demás a través del foro o la Mensajería interna.
- Wikis para redactar documentos compartidos. Se muestra un ejemplo en la siguiente figura:



Espacio para redactar el **documento compartido** que se presentará como producción del **Trabajo Colaborativo**.

- Salas de Videoconferencias.  Poseen un gran potencial, puesto que la comunicación es sincrónica, pueden verse y hablar al mismo tiempo. Pero al igual que el chat, necesita organizarse por la coordinación de horarios. Esta herramienta, está asociada a la plataforma, pero también existen otras externas y gratuitas. Skype o Hangouts constituyen ejemplos de estas herramientas. Un aspecto importante es que no solamente los grupos colaborativos pueden usarla. También sirven para que el docente interactúe en



tiempo real con los estudiantes. Es muy útil para brindar orientaciones, responder a dudas, hacer el cierre de una temática, etc.

Desde nuestro punto de vista, es interesante que los grupos sean autogestionados (Espiro, 2012), es decir, que los mismos estudiantes definan en grupo al que quieren pertenecer. Para esto, el tutor puede habilitar una Wiki de Inscripción, una Consulta o un foro de inscripción con tantos "temas" como grupos deben constituirse, brindando pautas claras y los plazos que tienen para hacerlo. Esto estimula el contacto entre los cursantes, puesto que varios se contactan vía el correo electrónico para ponerse de acuerdo e inscribirse en el mismo grupo. Una vez vencido el plazo, el tutor genera los foros grupales, integrando a aquellas personas que no se inscribieron en ninguno puesto que nadie puede quedarse afuera. Los grupos deben tener en claro que en los foros privados tratarán las cuestiones propias de la tarea a realizar y que, en los mismos, el tutor trata de no participar a menos que sea imprescindible. Sí debe ingresar para identificar que todos estén participando, contactarse con los que no lo hacen y valorar la dinámica de trabajo. De esta manera, podrá hacer el seguimiento de todo el proceso y al finalizar, entregarles una devolución de lo interactuado. Una posibilidad, es hacerlo a modo de Bitácora, sintetizando la crónica de lo sucedido, valorando los aspectos positivos, identificando los detalles mejorables y proponiendo alternativas para superarlos, tal como se muestra a continuación:

Comienzan a participar Marisa y Ninerva ni bien se habilita el foro y antes de publicarse la consigna de trabajo. Marisa, realiza un comentario sobre las herramientas que se habilitaron para la ejecución del trabajo colaborativo y coloca sus datos para otras formas de contacto. Por su parte, Minerva, propone utilizar solo las herramientas de la misma plataforma para facilitar el seguimiento por parte de la tutoría. Se incorpora William al foro, también antes de publicarse la consigna de trabajo, quien también publica sus datos y formas de contacto y Yaneth. Un día más tarde, comienza a participar Jaime, cuando ya está habilitada la consigna de trabajo, quien manifiesta estar de acuerdo con Minerva respecto a la utilización de las herramientas de la misma plataforma. Una vez publicada la consigna con los casos a analizar, Yaneth explicita el de su preferencia, con el que acuerda Jaime y lo publica para tenerlo a "mano" dentro del foro. William y Minerva comentan que están realizando las lecturas para luego poder opinar al respecto. Marisa publica el primer borrador del análisis del caso utilizando el protocolo de escalera para ponerlo a disposición de todos. Jaime valora lo realizado por ella y comparte con todos un archivo sobre el Aprendizaje Significativo. Definen el caso, respetando el tiempo de participación de cada uno lo que se valora como algo positivo. A partir de allí, cada uno retoma algún peldaño (o más de uno) del protocolo de escalera y publica su análisis del caso en base al mismo. Esto se identifica como otro aspecto muy positivo, puesto que la idea es intercambiar opiniones sobre el análisis propiamente dicho, retomando las opiniones y perspectivas de todos los integrantes del grupo. Se produce un intercambio de lo más interesante, donde se evidencia respeto y cordialidad. Esto se demuestra en el agradecimiento que hacen a los aportes de los demás, al retomar las sugerencias y al valorar los comentarios de otros. Esto les permite avanzar, pero también retroalimentarse mutuamente para la elaboración del producto final.

#### 4.1. Diferencia entre Trabajo Cooperativo y Colaborativo

No hay coincidencia internacional en cuanto a la diferencia entre ambos conceptos. De hecho, en mucha literatura lo encontrarán como sinónimos. Ustedes se preguntarán por

qué, ¿verdad? Pues bien, porque para poder colaborar, los estudiantes deben estar dispuestos a cooperar. Es decir, estar dispuestos a trabajar con otros, a producir con los demás en base a un objetivo en común. En Wikilibreos, plantean que la diferencia está en el enfoque de cada uno. Por su lado, el aprendizaje colaborativo responde al enfoque sociocultural (Vigotsky), mientras que el cooperativo a la postura constructivista (Piaget). Por esto, en el primero son los mismos estudiantes los que definen y diseñan las estrategias a implementar para resolver el trabajo, mientras que, en el segundo, es el docente el que mantiene el control y decide lo que cada integrante del grupo debe realizar. Pero en lo que sí hay coincidencias es que para que un trabajo sea colaborativo o cooperativo, debe constituirse en una actividad desafiante para los integrantes del grupo, que los lleve a interactuar entre ellos para encontrar soluciones y producir de manera conjunta.

#### **4.2. Consignas, fases de un trabajo y tiempo para su ejecución**

Primero, debemos pensar en la consigna que desencadene un desafío, que sea algo estimulante y que requiera un proceso de elaboración por parte de los estudiantes. Un ejercicio, un problema con solución única, no constituyen consignas acordes a una producción grupal colaborativa. Por eso, la consigna debe fomentar que surjan distintas perspectivas y opiniones, que puedan resolver una situación, basados en la teoría, pero también utilizando el ingenio y la creatividad. La idea es que la producción final de cada grupo sea diferente, a pesar de que compartan la misma consigna. Por eso, como segundo aspecto hay que pensar que el solo hecho de dividir a los estudiantes en grupos y plantear una consigna convocante no los convierte automáticamente en colaborativos. Si queremos que los grupos sean autogestionados, es necesario brindar el tiempo necesario para que puedan conformarlos, habilitando las herramientas que se tienen a disposición. Luego, pensar que, al principio, usarán parte del tiempo para conocerse, organizarse, plantear dudas y comentarios. Por último, sobreviene la producción propiamente dicha. Esto significa que un trabajo colaborativo debe tener una duración considerable en el tiempo. Es decir, no es un simple trabajo práctico, sino que es una producción grupal mediada por la tecnología puesto que se desarrolla dentro del entorno virtual.

#### **4.3. Herramientas que permiten llevarlo a cabo**

Tal como se aclaró antes, las plataformas permiten generar foros grupales para la interacción, pero también espacios donde redactar la producción. Una de esas herramientas es la Wiki.



La Wiki es un espacio que permite crear documentos web mediante la colaboración de un grupo de usuarios. El docente habilita la Wiki de cada grupo (página principal de la Wiki), pero luego se pueden incorporar otras, vincularse a través de enlaces, incorporando recursos multimediales. Lo que los estudiantes crean es un documento compartido como si fuera una página web, pero sin necesidad de tener conocimientos sobre el lenguaje HTML. El principio básico de un wiki es construir sitios compartidos y de colaboración, es decir, todos los participantes aportan un nuevo contenido al sitio, tales como nuevas páginas y enlaces. El gran aporte pedagógico es que crea una comunidad de aprendizaje de usuarios donde cada uno aporta algo de su conocimiento para crear documentos útiles para todos, que pueda ser editado por cualquier integrante del grupo. Las Wikis sirven cuando la producción final es un informe, lo que implica escribir entre todos. Al respecto, comenta Cassany:

“Las tareas de escritura deben fomentar la interrelación entre aprendices. Si aceptamos que el lenguaje es social y que se adquiere y desarrolla a partir de la interacción con la comunidad, las tareas deben fomentar la ayuda entre aprendices” (Cassany, s/f, publicado en web).

Es más, producir este tipo de escritos les permite a los estudiantes tomar decisiones, expresar sus ideas, demostrar sus conocimientos, identificar si necesitan buscar más información, hacer explícitas sus visiones, pero también sus dudas para así, entre todos, planificar y crear.

Aclaremos que la herramienta Wiki, interna a la plataforma, no es la única posible para producir documentos compartidos. Google Docs, Google Site, Blogs, son ejemplos de otras posibilidades externas y gratuitas.

Pero ¿qué pasa si lo que se quiere no es la producción de un informe? Pues bien, dependiendo del área de conocimiento y los objetivos del trabajo, se deben seleccionar

herramientas que permitan trabajar colaborativamente. A modo de ejemplo, se citan algunas:

- Laboratorios virtuales (Biomodel).
- Diagramas (Diagramly).
- Softwares específicos (Geogebra, Symbolab).
- Presentaciones (Prezzi, Presenter de Drive).
- Comics (Pixton).
- Narrativas digitales (Google Site).

Cada equipo de cátedra definirá las herramientas a utilizar en base a los contenidos a enseñar, las herramientas disponibles y los objetivos de enseñanza.

## 5. Organizadores gráficos digitales: usos en la enseñanza y como estrategias de aprendizaje

¿Alguna vez utilizaron un esquema, cuadro sinóptico, cuadro comparativo, etc., para el desarrollo de una clase? Seguro que sí. Sabemos que nos permiten presentar la información a los estudiantes de una manera simple y que ayudan a comprender los contenidos. De hecho, la idea es que sean un facilitador a la hora de abordar los contenidos. Estos esquemas se denominan organizadores gráficos, que sirven como mediadores entre los contenidos, los estudiantes y las experiencias de aprendizaje. Constituyen una de las herramientas más efectivas y poderosas para la representación y estructuración de contenidos, que facilitan su apropiación y el desarrollo de capacidades y habilidades cognitivas (Ponce, 2007). Lara (2002), referenciando a Mayer, indica que la ventaja de sistematizar el aprendizaje visual se sustenta en que cerca del 80% de la información que se percibe es por el canal visual y que demuestra ser uno de los métodos más efectivos para desarrollar las denominadas habilidades del pensamiento.

Existe una gran variedad de organizadores gráficos, que como docentes podemos utilizar en el desarrollo de nuestro material o podemos recomendar a los estudiantes para que los utilicen en los diferentes momentos de su proceso de aprendizaje. Debemos tener en cuenta el objetivo de aprendizaje que se busca, para proceder a definir cuál es la herramienta que mejor aplica. Por ejemplo, para cronologías, se recomienda una línea de

tiempo, o para organizar ideas y relacionar conceptos utilizaremos un mapa conceptual, o si buscamos identificar las causas de un problema podríamos utilizar el diagrama de espina de pescado.

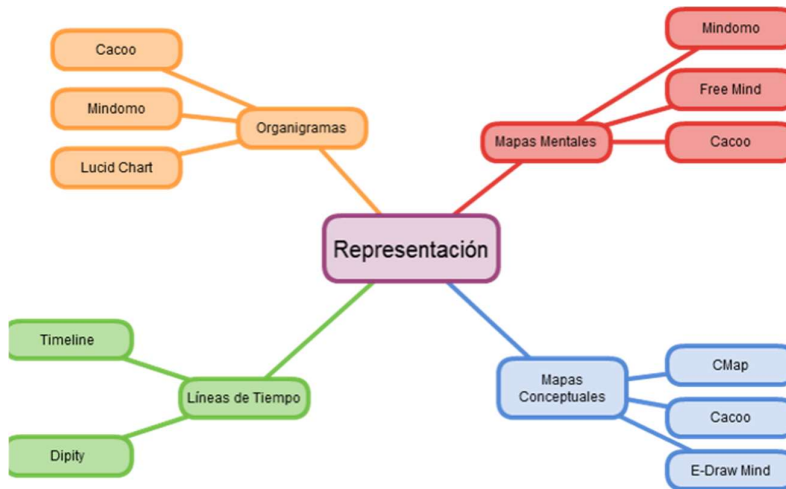
### 5.1. ¿En qué momento utilizarlos?

Pueden utilizarse en distintos momentos de los procesos de enseñanza y aprendizaje, buscando favorecer el proceso de adquisición de conocimiento así, como lo plantea (Arango, 2014):

- ✓ *Si nos encontramos en el momento de iniciar un proceso de aprendizaje, el organizador gráfico puede ser utilizado como una forma de organizar los conocimientos previos, y llevar a los estudiantes a relacionarlo con el aprendizaje que se pretende desarrollar.*
- ✓ *Ahora, si nos encontramos en el momento mismo de desarrollo de proceso cognitivo, el organizador gráfico puede ayudar al estudiante a ordenar y a analizar la información que ha estado recibiendo de las diferentes fuentes como: el docente, el material escrito o los aportes de sus mismos compañeros estudiantes.*
- ✓ *Al ser utilizados en momentos que sean posteriores al proceso mismo de adquisición del conocimiento, los organizadores pueden ser utilizados para analizar los pasos que se siguieron, lo que se aprendió, para reflexionar sobre el proceso d aprendizaje mismo (metacognición).*

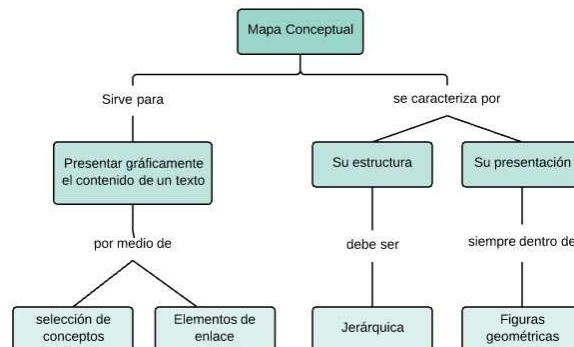
### 5.2. Tipos de Organizadores Gráficos

Existen distintos tipos de organizadores gráficos. En el siguiente esquema, se presenta varios de ellos, mencionando algunas de las herramientas digitales que permiten su elaboración. Se aclara que no son las únicas herramientas o tipos de organizadores que existen, pero se colocan a modo de ejemplo:



A continuación, se sintetiza el concepto de algunos representadores gráficos, con ejemplos concretos.

- Mapas conceptuales: es una técnica a través de la cual se representa gráficamente el conocimiento. Se deben seleccionar los conceptos que constituyen nodos y las líneas, indican las relaciones entre los conceptos. Esto se representa en el siguiente mapa:

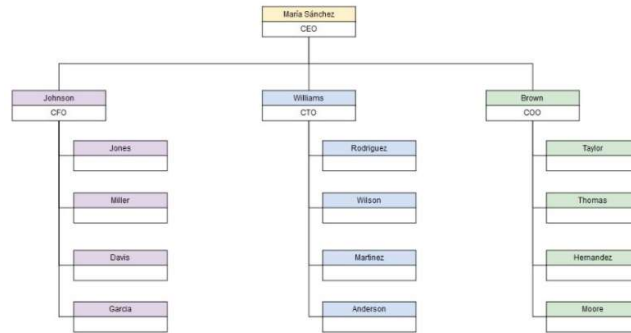


- Mapas mentales: se usa para representar palabras, ideas, tareas, dibujos y otros conceptos, relacionados alrededor de una palabra clave o idea central.

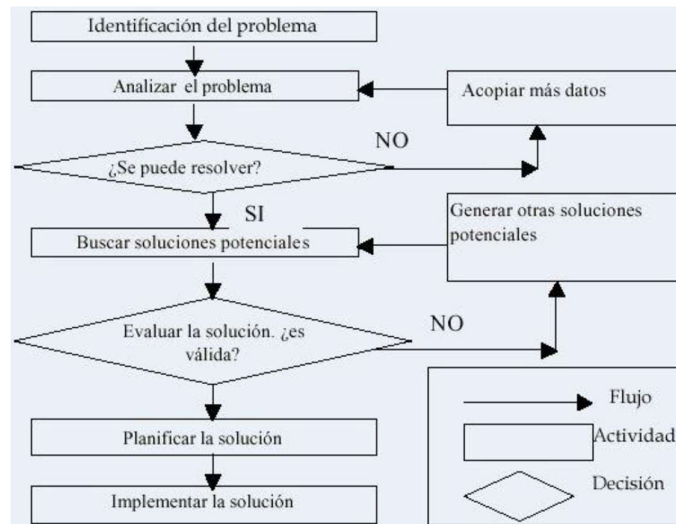


Nota: el organizador gráfico detallado con las herramientas digitales constituye un mapa mental.

- Organigrama: representa de una manera gráfica y esquemática la estructura organizacional, donde se muestran las relaciones y las jerarquías.



- Diagrama de flujo: muy utilizado en el área de informática. Permite representar gráficamente un algoritmo o un proceso de pasos estructurados y vinculados, que permiten su revisión como un todo.



Fuente: [http://www.cyta.com.ar/biblioteca/bddoc/bdlibros/tqm/4\\_herramientas/4\\_herramientas.htm](http://www.cyta.com.ar/biblioteca/bddoc/bdlibros/tqm/4_herramientas/4_herramientas.htm)

## 6. Bibliografía

- Arango, R. (2014). Los organizadores gráficos: un aprendizaje significativo desde una perspectiva constructivista como propuesta didáctica para la enseñanza de los conceptos de la química abordados en la educación media secundaria. Recuperado el 9 de abril de 2018 de <http://www.bdigital.unal.edu.co/46117/1/70136522.2014.pdf>
- Cassany, Daniel. (s/f) Decálogo didáctico de la enseñanza de la composición. Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. Disponible en <http://profesorantoniocouto.es/Competencias%20Basicas/15.Art%C3%ADculo%20de%20Cassany%20sobre%20la%20composici%C3%B3n%20escrita.pdf>
- Concepto.de, (s.f.). Concepto de Diagrama de Flujo. Recuperado el 9 de abril de 2018 de <http://concepto.de/diagrama-de-flujo/>
- Delauro, Mariela y Marinsalta, María Mercedes. "La tutoría en acción: conceptualizaciones teóricas y acciones concretas". 6to. Seminario Internacional de Educación a Distancia "La educación en tiempos de convergencia tecnológica, RUEDA, Mendoza, Argentina, Octubre, 2013.
- Domingo, J. (2008). El Aprendizaje Cooperativo. Cuadernos de Trabajo Social, 21, 231-246. Recuperado el 9 de abril de 2018 de <https://revistas.ucm.es/index.php/CUTS/article/view/CUTS0808110231A/7531>
- Espiro, Susana (2012) Lo grupal en la virtualidad, en Asinsten, G. M. S. Espiro y J. Asinsten (2012), Construyendo la Clase Virtual. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires.
- Gestiopolis. (s.f.). Organigramas. Definiciones y Herramientas. Recuperado el 9 de abril de 2018 de <https://www.gestiopolis.com/organigramas-definiciones-y-herramientas/>
- Gros, B. (2000). El ordenador invisible. Capítulo I. Ed. Gedisa. Barcelona. Publicado en Web: <https://csnaturales.files.wordpress.com/2008/07/begona.pdf>
- Guàrdia, Lourdes. (2000) El diseño formativo: un nuevo enfoque de diseño pedagógico de los materiales didácticos en soporte digital, en Duart y Sangrà (comp.) Aprender en la virtualidad. Ed. Gedisa, Ediciones de la Universidad Oberta de Catalunya, Barcelona.
- Labra, J. (2012). Propuesta metodológica cognitivista c- h- e con Estrategia visual organizadores gráficos Interactivos – Ogis – orientada al mejoramiento de la Comprensión lectora en el sector de lenguaje y Comunicación de cuarto básico de nb2. Universidad de Chile. Recuperado el 9 de abril de 2018 de [http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/116964/TESIS\\_Juan%20Labra.pdf?sequence=1](http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/116964/TESIS_Juan%20Labra.pdf?sequence=1)
- MoodleDocs (2018). Documentación Oficial Moodle 3.5. Consultado el 10 de septiembre de 2018, de: [https://docs.moodle.org/all/es/P%C3%A1gina\\_Principal](https://docs.moodle.org/all/es/P%C3%A1gina_Principal)



Panitz, T. (2001). Collaborative versus cooperative learning- a comparison of the two concepts which will helps us understand the underlying nature of interactive learning. Disponible en <http://home.capecod.net/~tpanitz/>

Souto, Marta (1993). Hacia una didáctica de lo grupal. Miño y Dávila Editores. Buenos Aires

Souto, Marta y otros (1999) Grupos y dispositivos de formación. Ediciones Novedades Educativas, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires.

Wikilibreos, la colección de textos de contenido libre. En [http:// es.wikibooks.org/](http://es.wikibooks.org/)