

Transversalidad del aprendizaje colaborativo apoyado en AVA y el diseño instruccional. Reflexiones de innovación curricular.

Mtra. Laura Eblin Ramos Naranjo

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (UPAEP)
México

Autor: Laura Eblin Ramos Naranjo

Lic. en Sistemas Computacionales y Maestría en Tecnología Educativa (UPAEP). Durante seis años laboró en el área de sistemas en ING- Comercial América (CDMX). Experiencia docente en los niveles de bachillerato UPAEP (Sur), licenciatura en Educación y en UPAEP-Online como asesora experta en licenciatura y maestría. Participación en diseños y rediseños en UPAEP-Online, UPAEP Abierta y Bachillerato en el área de negocios. En CENEVAL ha fungido como Miembro del Comité Académico de Diseño de Exámenes, así como para la elaboración y adecuación de pilotajes de rúbricas de EMS. Actualmente cursa el último semestre de Doctorado en Pedagogía (UPAEP).

Correspondencia: *eblin.ramos@upaep.mx*

Resumen:

En nuestro país a partir de la década de los 80's el concepto innovación, ha promovido el interés de la comunidad educativa, siendo generalmente atribuido a la creación de nuevos objetos o artificios de toda actividad humana, sin embargo situándola en el contexto de la educación su enfoque pareciera tornarse un tanto complejo desde la raíz de su significado ya que partir de “algo nuevo” o bien “ de algo que no existe” en este entorno pudiera casi imposible realizar una propuesta real de innovación curricular. Es por tal motivo que el presente documento expone una experiencia personal basado en un enfoque curricular centrado en el alumno, a través de la impartición de un módulo, perteneciente al Diplomado de Actualización en Educación, cuyos propósitos radicarón por una vertiente, en promover la transversalidad del aprendizaje en grupos colaborativos empleando los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), y su conjunción a través de un diseño instruccional, y por otra, la concreción de un proyecto aplicado al final del módulo que evidenciara la transversalidad de los módulos impartidos durante el Diplomado, en el ánimo de atender las necesidades identificadas en el proceso de titulación por parte del estudiantado cuyo egreso superaba los dos años de antigüedad.

Palabras Claves: aprendizaje colaborativo, AVA , diseño instruccional, innovación curricular.

Introducción:

En la educación hablar de currículo resulta un tema de suma importancia porque representa no solo un documento que condensa un plan de estudios sino que expone los objetivos, propósitos, alcances, limitaciones y las estrategias de enseñanza –aprendizaje así como la evidencia de tales acciones mismas que permitirán o darán pauta a nuevas metodologías para desarrollar en el aula, por otro lado Polo (2011) coincide con la definición de Angulo (1994) respecto al currículo definiéndolo como: “un plan previsorio que debe seguirse” y el cual atiende principalmente a los contenidos ya que implica que para adquirir una educación o bien conocimiento se ha de seguir un curso predefinido de un estudio mismo que pertenece a cierta área disciplinar en donde dichos contenidos han de contemplar una secuencia que expone los objetivos a lograr en cada contenido. Así, si el estudiante ha cursado dicha secuencia y logra evidenciar el dominio de ciertas capacidades o habilidades es candidato a aprobar el curso.

En contraparte, al remitirse a cursar una secuencia de ciertos contenidos con la intención de aprobar una asignatura marcaría la tendencia hacia un enfoque conductista en el que el docente funge como mero transmisor del conocimiento y no como promotor de la construcción del conocimiento por parte del alumnado, es por tal motivo que en el ámbito de la innovación curricular el tema de los enfoques curriculares centrados en el alumno han destacado en el ámbito educativo indistintamente del nivel escolar en el cual se ejerce puesto que al avocarse a este tipo de currículo centrado en el aprendizaje, permite la incorporación de los principios educativos fundamentados en teorías de aprendizaje a través de la vinculación entre el plano curricular y el didáctico lo que permite concretar estrategias en el aula o mejor aún en escenarios reales (Díaz-Barriga (coord.), 2013; p.154).

En lo que respecta a la dinamización de dichas estrategias y para efectos de este trabajo se expone una experiencia educativa inmersa en el módulo: Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), perteneciente al *Diplomado de Actualización en Educación* e impartida en el periodo primavera 2016 en la Licenciatura en Educación (UPAEP). El propósito principal del curso fue que el estudiante apreciara la utilidad de las herramientas tecnológicas, metodología y aplicación de los AVA, por medio del descubrimiento y de la puesta en la práctica en proyectos, para retribuir su ejercicio a la sociedad desde el campo profesional, manteniendo en el estudiante una visión colaborativa, crítica, analítica y creativa.

Respecto a la concreción curricular de este trabajo, fue desarrollada a través de un diseño instruccional (DI), cuyo beneficio no solo se permea a la modalidad virtual (o de educación a distancia) sino que además pudiera evidenciar tanto los procesos como los resultados o casos de éxito esperados en el sector académico.

El segundo objetivo radicó, en que cada estudiante del diplomado concretara un proyecto aplicado al final del módulo el cual conllevara una reflexión de su práctica, una propuesta educativa; es decir, acciones que contribuyeran a su ámbito laboral mediante la realización de su propio AVA de acuerdo al contexto al que pertenecían. Así que existieron tanto horas presenciales como horas virtuales, mismas que se emplearon para asesorar sus proyectos (se les brindaron orientaciones, bibliografía, herramientas, etc.). De esta manera se dinamizó el seguimiento por mi parte como asesora del módulo.

Finalmente, se destaca que no solo se logró la homogeneidad mediante estrategias del trabajo colaborativo, de la promoción de habilidades tecnopedagógicas así como la creación por parte de los estudiantes de su propio AVA de acuerdo a su área y perfil académico, sino que además los estudiantes continúan en la línea de titulación contando con el apoyo de la Facultad.

Cabe mencionar que el proceso de colaboración no se limitó al trabajo en clase por parte del alumnado, sino que además, los docentes de otras asignaturas participamos de manera conjunta en el seguimiento de los proyectos realizados por los estudiantes a través de la coordinación, para dar continuidad a los proyectos mediante la transversalidad de todas las materias del diplomado a través un proyecto en común.

1. Presentación

Es sabido que en el ámbito de la educación los docentes asumimos el compromiso que nos exige nuestra verdadera vocación en el ánimo de contribuir a la práctica de mejores estrategias educativas, adecuación de espacios o bien configuración del aula e inclusive apostar por la implementación de herramientas tecnológicas innovadoras. A tono personal considero que la imposición de recursos digitales en prácticas educativas sin un propósito definido, ocasionaría que la dinámica en clase pudiera tornarse forzada ante la ausencia de un dinamismo requerido de

participación volitiva, con una actitud propositiva de cambio que sea palpable e identificada por nuestros estudiantes.

Si bien la vorágine de los recursos tecnológicos educativos ha cobrado realce en nuestra actualidad no debemos eximir la valía de los fundamentos axiológicos que contribuyen a la adquisición del conocimiento no situado meramente en el asesor sino más bien nosotros como docentes, ser facilitadores para contribuir a la conformación de un aprendizaje a través de la colaboración, independientemente si nuestros grupos no son homogéneos.

El trabajo que expongo lleva implícitamente una propuesta de trabajo en el aula que brindó resultados a nivel académico y a nivel personal a través de experiencias y adecuaciones en mi propio diseño instruccional para la materia, lo que implica que no existe una fórmula mágica y conclusiva a través de la cual sea posible duplicarla en cualquier contexto o situación académica.

De esta manera el ejercicio docente implica enriquecer momento a momento las estrategias de enseñanza y aprendizaje de manera continua, efectuar las adecuaciones mismas que en cierto momento deben resolverse en nuestro actuar dada nuestra experiencia tanto personal como profesional.

Es por tanto que la construcción de la escolaridad se enriquece tanto de casos de éxito como de nuestras propias áreas de oportunidad, sin embargo la intencionalidad de versar una mejora en la propuesta educativa, debe darnos sentido y motivación para mejorar nuestra propia práctica educativa.

2. El contexto educativo, naturaleza social UPAEP

Tomando como referencia el Ideario UPAEP (2017), se explicita que en el apartado

I. De la naturaleza, esencia y misión universitaria en el inciso 6 refiere que nuestra Universidad: “Impulsa el estudio y desarrollo ordenado, profundo, armónico y jerarquizado de

todos los saberes científicos y culturales de acuerdo a su propia metodología. Porque son aspectos diversos de la verdad; busca la integración de fe, ciencia y vida.” (pág. 2).

Además, como se refleja en el inciso 8 del mismo apartado, la UPAEP:

“Promueve la formación integral de las personas que conforman la comunidad universitaria. Esto incluye una sólida preparación para el ejercicio de la profesión; prioritariamente el acompañamiento y guía para descubrir su vocación particular y el sentido de la vida, que es apertura a la trascendencia y a la plenitud.” (pág. 2).

De esta manera el contexto se caracteriza por una Universidad de corte privado, ávida por promover no solo la calidad educativa sino la apreciación de la verdad, la justicia y sobre todo la trascendencia del ser humano. En este sentido, la Universidad se rige en su quehacer cotidiano fundamentándose en redes de colaboración entre los agentes de la comunidad educativa con énfasis especial en el cuerpo académico.

En este hito de información las características propias de nuestra Universidad y para este caso, la Facultad de Educación, contribuyeron en forma determinante a proveer la asesoría pertinente para el desarrollo del Diplomado de Actualización docente, contando con la infraestructura adecuada para el desarrollo de la materia en cuanto a los espacios educativos que van desde el aula contando con recursos tecnológicos como aulas de computo, plataformas virtuales educativas, hasta la cercanía y acompañamiento por parte de la coordinación tanto para estudiantes como para docentes, lo que fue pieza clave para la concreción con éxito del proyecto educativo.

En cuanto a la valía de la propuesta de la Facultad de Educación (UPAEP) radicó en atender las necesidades detectadas en los egresados de la licenciatura, debido a que se analizó que al paso de dos años en que el estudiante concluyó sus estudios no se había titulado. Por tal motivo,

se hizo necesaria la propuesta de actualización, invitando a los exalumnos a cursar un diplomado en actualización y sustenta un trabajo práctico que les permitiera solicitar su examen profesional. Por lo tanto, este diplomado se diseñó para todos los pedagogos que lo requerían para poder titularse. Lo rico de la experiencia fue que ante la convocatoria de la Facultad se inscribieron estudiantes de otras disciplinas (como Psicología), de otros centros educativos (nivel secundaria) e inclusive de otro ámbito de la educación (Ejército Mexicano).

Derivado de lo anterior, es posible apreciar que no todos los actores de la experiencia pertenecían a la comunidad UPAEP, sin embargo, en los estudiantes el contexto educativo no mermó en ningún sentido la apreciación que posee por si mismo el Ideario UPAEP. De hecho, las características institucionales facilitaron por un lado el alcance de objetivos, y por el otro, la adecuación de ambientes de aprendizaje que contribuyeron sin duda al alcance de objetivos.

3. Aristas del propósito de la experiencia.

Con base en nuestro ideario, el aprendizaje social es pieza clave en el desarrollo de actividades académicas- formativas, debido a que si bien las estrategias pedagógicas contribuyen de manera significativa al timoneo del curriculum, el desarrollo axiológico del estudiante promueve el ejercicio de mejores ciudadanos. Es por tal motivo que la envergadura del presente documento oscila entre dos constructos: el aspecto inicialmente pedagógico y el aspecto social.

Ante tal panorama la línea temática recae en la innovación curricular misma que resulta de la adopción e introducción en la escuela de algo ya existente, lo que no necesariamente representaría iniciar una propuesta sin fundamentos previos ya que la innovación en la educación tiende a realizar cambios en el aprendizaje que deriven en mejoras de los resultados de aprendizaje (García-Peñalvo, 2015).

La intención de efectuar los cambios necesarios en un determinado ámbito escolar sigue a la necesidad que subyace del entorno, definida por Rivas (2000) como una necesidad de cambio y dentro de esta necesidad se encuentra en primer lugar el cumplimiento de la misión educativa (calidad y equidad).

Refiriendo a la necesidad de cambio que se indica en el párrafo anterior debe tomarse en cuenta que el proceso innovador debe ser eficaz en un lapso de tiempo determinado y que en todo momento debe evidenciar resultados dependiendo del contexto en el cual se ejerza dicho proceso.

Así, la innovación comprende un proceso de planificación y mejora que atienda a ciertas necesidades, paralelamente se adjudica a la duración del proceso un cambio voluntario, planificado y creativo de todos los participantes en el entendido que todo cambio genera ciertas dificultades demandando tiempo.

Durante el lapso de tiempo que dure el proceso, el panorama ideal para la creación y difusión de todo tipo de innovaciones es la que se efectúa en un clima propositivo para el intercambio de información incluyendo la disposición de colaborar entre iguales, en este caso del docente (Miralles, Maquilón, Hernández y García, 2012).

En el entendido que la innovación conlleva un proceso complejo al fungir como sustento de nuevas o mejoradas propuestas educativas y englobar al mismo tiempo, el factor social el cual comprende a toda aquella persona que actúe directamente o indirectamente en el desarrollo de una propuesta de innovación curricular, debido a que las relaciones sociales o bien laborales pudieran inferir como una limitante desde su idealización por lo que debiera un escenario en el cual exista una voluntad de cambio de todos los participantes en la que no se haga presente el individualismo, el pesimismo, malestar docente, apatía etc. (Miralles et.al, 2000).

4. Etapas del proceso experiencial

Como lo mencioné en el apartado 2, mi experiencia educativa se tornó en una labor que infirió un nuevo reto profesional debido a la riqueza de los diferentes contextos educativos por parte de los estudiantes, sus edades y por tanto sus propios paradigmas.

Cabe señalar que la estructuración del módulo fue diseñada a través de la guía del asesor el cual comprendió el diseño alineados a la asignatura el cual incluía desde los propósitos generales, las competencias a desarrollar, del temario, la secuencia didáctica con un perfil más abocado al diseño instruccional, los elementos de la evaluación de la asignatura así como la normativa y bibliografía sugerida.

Pese a esta pre-planeación, al estar frente al grupo me encontré ante un mosaico rico en experiencias no solamente por las diferentes edades de mis estudiantes que oscilaban entre 23 a 40 años, además de la apropiación tecnológica, misma que difiere en cada uno de nosotros dada las diferentes generaciones tecnológicas expuestas por Marc Prensky.

Por tal motivo tuve que matizar y adecuar diversas estrategias educativas en las cuales se entretejían actividades de un corte tanto más tecnológico que pedagógico; sin embargo, retomé la fundamentación de mi trabajo doctoral que hasta el momento había investigado, cuyo actor principal es el aprendizaje colaborativo.

De esa manera me permití trabajar de manera alineada con mi guía del asesor y fundamentada en un diseño instruccional con la promoción de un currículum oculto, es decir ideé y apliqué estrategias que incluía actividades que promueven el aprendizaje en colaboración.

Así dicha estrategia se reflejó en estas acciones:

Etapas 1: detección de paradigmas, exhortación a la apertura.

Etapa 2: relevancia de las nuevas tecnologías como una perspectiva holística y aterrizándola en el aula.

Etapa 3: promoción de prácticas colaborativas empleando la tecnología como recurso pedagógico.

De igual manera fue necesario realizar estos ajustes tomando en consideración el tiempo con el cual contaba debido a que mi módulo antecedió y precedía a otros módulos con el compromiso de trabajar igual de manera colaborativa con mis pares.

Considero que el material empleado a nivel teórico y práctico fueron suficientes para concretar el temario estipulado; sin embargo, de manera personal aprecio que la concentración de los esfuerzos para la concreción satisfactoria de la materia, fue establecer plenarias mismas que sumaban los diferentes puntos de vista de mis estudiantes, llegando a acuerdos comunes en un dinamismo de empatía, cordialidad y respeto, lo que nos permitió avanzar conforme a la planeación original.

5. La articulación del AC-AVA y el DI

Para el desarrollo de mi materia, la Facultad de Educación me brindó en todo momento libertad de acción respecto al contenido de mis sesiones, sin embargo no había que perder de vista el objetivo pivotal del Diplomado. Así, lo que se pretendió en el desarrollo de mi módulo fue que los estudiantes conocieran y aplicaran herramientas tecnológicas de carácter educativo que les permitiera aplicarla en su ámbito laboral, como por ejemplo el uso de plataformas educativas, herramientas para planear contenidos, incluyendo el diseño instruccional. La única condición que me señalaron, fue que el diseño de mi módulo lo debía de compartir través de la coordinación, como medio de comunicación y alineación de estrategias con el cuerpo docente. Esta estrategia de gestión abonó sin duda al ejercicio de la transversalidad con los diferentes módulos impartidos en el Diplomado, para la elaboración de un proyecto holístico.

Este proyecto debía estar fundamentado en términos curriculares, por lo que a tono personal asumí una vez más, que los retos más complejos en el ámbito educativo es la concreción de una propuesta de innovación curricular puesto que la sociedad del conocimiento espera que la nueva educación incorpore estrategias eficientes y eficaces que permitan transformar la información a nuevos conocimientos y sobretodo aprender a transferirlos a aplicaciones en situaciones reales. Gómez y Celis (2005) otorgan la primacía de aprender a trabajar en equipo, con colegas, en tendencia a adaptarse a cambios que se le presenten, de tal forma que dichos elementos encuentren un soporte instrumental tecnológico con la intención de adaptar los recursos digitales a estrategias de enseñanza -aprendizaje en los diseños curriculares.

No obstante y pese a la complejidad antes descrita, diseñé diversas estrategias previo a la impartición del módulo, durante y al final del mismo. Así, en cuanto a la metodología implicó en primera instancia la inmersión del grupo en un principio heterogéneo, a través de un proceso de inmersión tecnopedagógica conducido por mi, como asesora de la materia, evocando a la eliminación de ciertos paradigmas educativos, en seguida, los estudiantes reconocieron la importancia del empleo de los recursos digitales educativos incorporándolos en AVA. En un principio se emplearon estrategias de aprendizaje colaborativo en el aula para la identificación, apropiación y aplicación de lo aprendido por medio de la creación de un proyecto alineado a su eje temático, empleando para este efecto el Diseño Instruccional fundamentado en el modelo de Dick y Carey.

Derivado de la citación de los autores, Walter Dick y Lou Carey desarrollaron un modelo para el diseño de sistemas instruccionales basado en la idea de que existe una relación predecible y fiable entre un estímulo (materiales didácticos) y la respuesta que se produce en un alumno (el aprendizaje de los materiales).

A continuación expongo las fases requeridas para desarrollar un Diseño Instruccional con base en el modelo de los autores citados anteriormente en palabras de Belloch (2013):

1. Identificar la meta instruccional.
2. Análisis de la instrucción.
3. Análisis de los estudiantes y del contexto.
4. Redacción de objetivos.
5. Desarrollo de Instrumentos de evaluación.
6. Elaboración de la estrategia instruccional.
7. Desarrollo y selección de los materiales de instrucción.
8. Diseño y desarrollo de la evaluación formativa.
9. Diseño y desarrollo de la evaluación sumativa.
10. Revisión de la instrucción

Dada la coyuntura explícita en este apartado, los estudiantes se dieron a la tarea de realizar su propio DI vinculando a una materia en particular independientemente de su contexto educativo. La tarea representó la alineación y puesta en práctica de los contenidos en el temario. Además el producto final contribuyó para continuar los trabajos de titulación correspondientes en cada caso.

6. Desarrollo de estrategias educativas fundamentadas en la ZDP

La Zona de Desarrollo Próximo es un término atribuido a Lev Vygotsky y citado por Harry Daniels en su obra “Vygostky y la pedagogía” quien menciona que la teoría social se sustenta en el proceso de formación social a través del desarrollo de ideas educativas siendo la mediación uno de los elementos centrales para Vygostky quien además justifica su teoría denominada: Zona

de Desarrollo Próximo (ZDP), visualizándola como un espacio a través del cual al estudiante se le presenta el saber del otro, y en donde el educador asume el rol de mediador.

En este sentido la ZDP asumió un papel preponderante en la implementación de estrategias a desarrollar durante el módulo, específicamente en un trabajo de 16 horas en total más las horas de asesoría virtual de manera asíncrona.

Lo anterior resultó ser parte de un valor añadido en las estrategias de enseñanza y aprendizaje razón por la cual los contenidos iniciales se replantearon, dadas las características anteriormente descritas del grupo de trabajo. Pese a que no recurrí a nuevas maneras de enseñar, si tuve la necesidad de revisar y adecuar ciertas actividades que conducían más a un aprendizaje individual.

Es por tanto que hablar de evidencias ante una propuesta de innovación curricular en esta experiencia, se tendría en realizar un estudio metodológico, mismo que no corresponde en este caso, sin embargo, los constructos señalados a través del cuerpo del documento abonan por un lado el trabajo colaborativo que realizaron mis estudiantes desde el momento de entablar un contacto discursivo entre los miembros del grupo, contando con actividades integradoras en un inicio de manera individual, en el afán de que cada uno se sumará a esta forma de trabajo propiciando la participación activa en cada entregable solicitado.

Por otra parte una de las adecuaciones al final del módulo fue una actividad enriquecedora en la cual cada uno de los estudiantes realizaron una autoevaluación del conocimiento y dominio de tecnologías educativas con la apertura de identificar sus fortalezas y áreas de oportunidad.

A través del desarrollo del curso se alternaron exposiciones plenarias y actividades tanto en aula como en el laboratorio de cómputo lo que promovió enfatizar – desde mi rol como

facilitadora- en criterios de organización y también de evaluación respecto al desempeño de cada grupo de aprendizaje, en el cual los estudiantes no solo contribuyeron aplicar lo aprendido en diferentes dinámicas realizadas a través de la tecnología, sino que conllevó a fomentar la solidaridad en los equipos de trabajo atendiendo a la tolerancia y respeto de ideas entre los integrantes.

Las actividades en las cuales se promovió más el tipo de aprendizaje colaborativo fue precisamente en el laboratorio de cómputo, debido a que dado el manejo de tiempos y el avance de los temas, las actividades requerían realizarse en un periodo de tiempo específico, lo que implicó en algún momento subir el tono de complejidad en el cumplimiento de entregables.

En algunas sesiones otro de los retos fue concretar y dar cierre a ciertos temas de debate cuando por ejemplo, abordé el tema de la tecnología: sus ventajas y desventajas; lo que ocasionó que los puntos de vista del grupo se diversificaran dada la postura de cada estudiante atendiendo a su nivel experiencial.

Una de las herramientas que contribuyeron a lograr gestionar el cúmulo de actividades y de avances de los proyectos fue sin duda la plataforma Blackboard, herramienta educativa que permite brindar un seguimiento puntual de manera grupal o individual a los estudiantes.

Sin duda en el trayecto del módulo cada estudiante fue desarrollando sus propias habilidades en el conocimiento y dominio de las herramientas tecnológicas, en primera instancia de manera grupal y enseguida los estudiantes se enfrentaron a realizar su propio ambiente virtual de aprendizaje de manera individual sin soslayar las contribuciones del módulo anterior.

Al tratarse de un proyecto de aplicación los alumnos tuvieron que reflejar los aprendizajes adquiridos en un trabajo final que pese a mi acompañamiento y asesoría, consideró que ellos

tuvieron que resolver sus propias dificultades. Pese a esto, los proyectos revisados contemplaron el desarrollo de habilidades tecnopedagógicas y la aplicación de lo aprendido a su propio contexto escolar.

Es importante destacar que la evolución de esta experiencia no ha concluido, debido a que es un trabajo continuo de cada uno de los estudiantes contando con los recursos para concretar con éxito su proceso de titulación.

6. Recuperación de la experiencia.

Ha de considerarse desde la perspectiva del profesorado, que no es suficiente conocer la materia de estudio, las teorías de aprendizaje y las estrategias didácticas más actuales, sino que también es indispensable conocer los medios tecnológicos con el fin de generar ambientes de aprendizaje un tanto más versátiles que se adecuen a las expectativas que exige la demanda social, considerando a las tecnologías como herramientas de apoyo para que el alumno construya su propio conocimiento.

Sin embargo lo anterior no soslaya la importancia de no perder el enfoque humanista que independientemente de las estrategias más innovadoras basadas en recursos tecnológicos, los fundamentos axiológicos de toda persona deben alinearse en un sentido estricto hacia la recuperación de los valores promovidos a través del desarrollo de habilidades sociales en los cuales está inmersa la tolerancia y la pluralidad de ideas de todos los que participan en el dinamismo educativo.

Desde mi perspectiva el haber participado en la impartición del módulo de AVA, promovió en mí no solo la adaptación de nuevas estrategias dadas las características del estudiantado, adecuando y matizando los diferentes recursos con los que contaba antes, durante y después de la

impartición de las sesiones.

En la misma línea, me percaté que independientemente de los intereses de cada uno de mis alumnos fue posible sumarlos en *pro* de un objetivo común dada la fundamentación del aprendizaje colaborativo. De la misma forma, mi rol pasó de ser proveedor de información y de fundamentos teóricos a ser iniciador el propio aprendizaje de mis estudiantes.

Me di cuenta además que no existe un remedio infalible que conduzca a una práctica docente perfecta, sino que se requiere diversos elementos y de experiencia que solo se logra a través del tiempo, experiencias que sin duda no se sitúan únicamente en la literatura sino que en cada proyecto, que a nivel profesional convergen todos los aprendizajes en las modalidades que tenido el gusto de compartir mi experiencia docente como un complemento y mejora continua en mi práctica docente.

La práctica educativa es un producto inacabado, pero que sin duda vale la pena apostar por contribuir al desarrollo fehaciente de la innovación curricular en nuestro país y que de alguna manera los esfuerzos de profesionales en el ramo conduzcan a formar futuros profesionistas éticos promotores de la justicia y el bien social.

Abreviaturas:

AVA: Ambientes virtuales de aprendizaje
AC: Aprendizaje Colaborativo
CENEVAL: Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior
DI: Diseño Instruccional
EMS: Educación Media Superior
UPAEP: Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla
ZDP: Zona de Desarrollo Próximo

Referencias:

Angulo, J. (1994), *¿A qué llamamos currículum?*, en Angulo Rasco, José Félix y Blanco, Nieves (coords.) (1994). *Teoría y Desarrollo del Currículum*. Málaga: Aljibe, pp. 17-29.
Belloch, C.(2013). *Entornos Virtuales de Formación*. Universidad de Valencia. Recuperado de: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki?2>
Daniels, H. (2003). *Vygotsky y la pedagogía*. Barcelona, España: Paidós.

- Díaz-Barriga, Á.(coord.). (2013). *La investigación curricular 2010-2011*. D.F., México: COMIE.
- García-Peñalvo, F. (2015). *Mapa de tendencias en Innovación Educativa*. ERS .
- Gómez , V., y Celis, J. (2005). *Factores de innovación Curricular y académica en la educación superior*. Revista Iberoamericana de Educación , 1-14.
- Miralles, P., Maquilón, J., Hernández, F., y García, A. (2012). Dificultades de las prácticas docentes de innovación educativa y sugerencias para su desarrollo. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado* , 19-26.
- Polo, M. (2011). *Perspectivas, tendencias y retos de la innovación curricular*. En Medina L. y Guzmán L. (Comps.). *Innovación curricular en instituciones de educación superior*. Pautas y procesos para su diseño y gestión. (pp. 31-37). México: ANUIES.
- Rivas (2000). *Innovación educativa: teoría, procesos y estrategias*. España: Síntesis
- UPAEP (2003). *Ideario, Naturaleza, Misión y Visión*. Recuperado de: http://upaep.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=278&Itemid=8