

Estimados Amigos y Lectores :

Nos complacemos en llegar nuevamente a ustedes con la trigésima cuarta edición de la revista científico educativa COGNICIÓN. Esperamos que en este número disfruten de los artículos que les ofrecemos.

"Impacto de los recursos didácticos en la calidad de la EAD" es el nombre del trabajo de Leida Ramona de la Rosa Rosa. Esta ponencia aborda datos sobre lo relativo a los recursos didácticos, su diseño, regulación de derecho de autoría, necesidad de reformas curriculares en la formación de docentes para fortalecer el diseño de recursos didácticos y su pertinencia dentro de la Educación a Distancia (EaD). Son revisados varios autores que disertan en el interesante debate sobre EaD, así como otras fuentes bibliográficas que disertan sobre la elaboración de recursos didácticos para la enseñanza y su pertinencia y efectividad.

Desde la Universidad Nacional de Piura (PRONAFCAP) - Perú, la Mg. Silvia Carolina Nole García, afirma en su trabajo, que las instituciones de educación superior presentan hoy en día grandes retos: atender la demanda educativa que rebasa las posibilidades de atención presencial, elevar la calidad de sus procesos académicos y responder a las exigencias de su contexto, entre otras cosas más. La utilización de tecnologías de la información y la comunicación (TICs) han tenido un impulso muy importante para empezar esos desafíos. Esta ponencia desde la experiencia EDURED Y PRONAFCAP afirma que los profesores como los alumnos están capacitados para utilizar la plataforma MOODLE, que poseen habilidad para diseñar cursos, que ambos cuentan con el equipo necesario, el dominio en su manejo, así como que existe facilidad de acudir a Internet.

María Luisa BOSSOLASCO de la Universidad Nacional de Tucumán, Argentina, analiza una serie de variables que se pusieron en interrelación en una instancia de enseñanza-aprendizaje con modalidad b-learning destinada a docentes de nivel superior, al diseñar un espacio de trabajo desde la lógica de la metodología colaborativa. Se describen en una primera instancia las condiciones que desde diferentes planteos teóricos deben darse para diseñar un entorno de trabajo con esta modalidad para avanzar luego en el análisis de algunas de estas variables. La atención se focaliza en las percepciones de quienes

asumieron el rol de alumnos en dicho proceso, lo cual pone de manifiesto que son múltiples las variables que entran en interrelación y no debe descuidarse ninguna de ellas. Una de estas cuestiones se relaciona de manera directa con el rol asumido por los participantes y sus competencias específicas para trabajar colaborativamente de manera mediada. Para finalizar, se señalan estrategias alternativas a implementar, que podrían actuar como líneas de mejora para elevar niveles de calidad en el área.

A continuación, desde Uruguay, Graciela Rabajoli e Inés Rivero nos brindan su trabajo denominado **"Democratizando los saberes. Contenidos abiertos y aprendizaje móvil"**. La modalidad 1 a 1 - aprendizaje móvil - se inicia en Australia a principios de los años 90. Los contenidos abiertos (REA y OCW) son estrategias de optimización de recursos que permite trabajar colaborativamente y en base a una continua actualización. El movimiento se inició con el desarrollo de Software de código abierto y sigue luego por el surgimiento de nuevos licenciamientos (Creative Commons) los que permiten su modificación y reutilización. Esto último especialmente en los cursos de la educación superior, pero también en los recursos y cursos de otros niveles educativos. Las autoras afirman que su creación representa una opción muy significativa para hacer extensivo y democratizar el acceso a la información, potencia la reutilización por parte de personas -docentes o estudiantes- de otras instituciones/comunidades educativas, cuando se "abren" al uso de terceros. Ambas tendencias representan opciones muy significativas para extender y democratizar el acceso a la información, la educación y la cultura e implican, necesariamente, la interpelación de las actuales prácticas docentes y la implementación de instancias de capacitación permanentes.

Por último, en el artículo denominado **"Juegos para desarrollar habilidades"**, Ana María Fernández San Martín, coordinadora académica de la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla, España, explica cómo funcionan los juegos Interactivos para desarrollar habilidades, de qué manera afectan al cerebro, qué habilidades desarrollan, cuál es el efecto en el participante, qué ventajas aporta el uso de juegos interactivos, cuáles son los inconvenientes, explica los criterios de calidad para evaluar juegos interactivos, la importancia de los mensajes transversales, su utilidad frente a problemas de aprendizaje y una propuesta educativa.

Esperamos sinceramente que ustedes disfruten y aprovechen la lectura de COGNICIÓN.

Un cordial saludo.



[#EducaciónDigital](#) #Estrategia para el Educación a Distancia