

Gestión de ambientes óptimos de aprendizaje en la modalidad de Telesecundaria

Autor: José Etzel Cobos Márquez

Resumen

Este artículo tiene la finalidad de presentar contenidos programáticos para gestionar ambientes de aprendizaje en la modalidad de telesecundaria. De esta manera potenciar el desempeño académico que los docentes puedan aplicar en el aula de clases la cual está sustentada en el enfoque cualitativo en una metodología de investigación acción. Esto permite que el estudiante conozca y maneje diferentes herramientas que le permitan el logro de aprendizajes esperados para aplicar lo aprendido en situaciones que se puedan presentar en su contexto inmediato. Se abordan los ambientes de aprendizaje como eje rector en el desarrollo de las clases en telesecundaria.

Palabras clave: Aprendizaje, Estrategia, Tecnología, Inclusión y Educación

INTRODUCCIÓN

La educación como eje rector de cambio es un concepto que por muchos años ha sido escudriñado hacia los principales objetivos de la educación en México, en este sentido la educación rural específicamente la modalidad de telesecundaria en el nivel de secundaria ha tenido particularidades al momento de su desarrollo y por consecuencia sus resultados en estos años. La historia de esta modalidad se retoma al 5 de septiembre de 1966 cuando se inicia la fase experimental del proyecto de telesecundaria, cuyas clases eran en vivo gracias a la tecnología de microondas, por medio de un circuito cerrado de televisión. En este proyecto se aceptaron 83 estudiantes mayores de 12 años distribuidos en un total de 4 grupos, 3 de ellos coordinados por un profesor y uno independiente. “El contenido de las asignaturas correspondía con el programa académico de las secundarias vigentes y su impartición estaba a cargo de los telemaestros y un profesor-monitor por grupo”. Desde sus inicios la educación telesecundaria jugaba un rol de articulación entre la tecnología y las prácticas pedagógicas convencionales, pero un factor que no se consideró en este tránsito es la culturalización de cada contexto, así como las diversas formas de trabajo de los docentes en las próximas generaciones. La educación en telesecundaria se identifica como un sistema muy paternalista en donde con ayuda de los materiales que se proporcionan como libro del alumno, libro del maestro, videos y audios hacen que la práctica recaiga en monotonías y no en escenarios desarrolladores de competencias, habilidades y actitudes. En este sentido se desarrollan las siguientes preguntas generadoras para el trabajo de

investigación académica: ¿Cómo lograr gestionar ambientes de aprendizaje en la modalidad de telesecundaria para potenciar el desempeño académico?, ¿De qué manera se logra gestionar ambientes de aprendizaje para desarrollar habilidades del pensamiento matemático?, ¿Cómo se gestionan los ambientes de aprendizaje para potenciar el desarrollo de operaciones básicas?, ¿Cuándo gestionar ambientes de aprendizaje para lograr la comprensión y capacidad de razonamiento lógico – matemático? El trabajo académico al interior de los planteles educativos en la modalidad de telesecundaria demanda una ardua organización ya que como planteles se carece de apoyo administrativo como son directivos sin grupo, trabajadores manuales, secretarías y trabajadores sociales todo este trabajo recae meramente en la función docente, por ello la necesidad de crear apoyo para los docentes a través de estrategias de generación de ambientes de aprendizaje, por lo que su objetivo general es el de gestionar ambientes de aprendizaje en la modalidad de telesecundaria para potenciar el desempeño académico.

Este artículo tiene la finalidad de presentar contenidos programáticos que los alumnos aprendan a aplicar tanto en el aula como en su vida diaria; el estudiante debe conocer y manejar las diferentes herramientas que le permitan el logro de aprendizajes esperados, del mismo modo saber aplicar lo aprendido en situaciones que se puedan presentar en su contexto inmediato. Otra parte fundamental para el desarrollo de conocimiento en la educación secundaria, es que también sepa asumir y diferenciar los procesos académicos. De esta manera se pretende que logren los aprendizajes esperados, así como los

estándares curriculares, pero sin dejar de lado estimular el interés por parte de los adolescentes en buscar por ellos mismos el interés por que sigan aprendiendo, al mismo tiempo que se generan ambientes propicios para ese aprendizaje. Es necesario saber a los estudiantes que lo aprendido en la escuela los llevará a aumentar indagaciones que permitan acrecentar sus conocimientos y desarrollar competencias. Que emprendan procesos de búsqueda de la información presentada por el maestro, y así pongan en juego competencias que les permitan el manejo, análisis e interpretación de la información de forma autónoma. También intervienen en el aprendizaje los procesos de organizar información como una línea del tiempo donde ellos sabrán llevar a la práctica aprendizajes para la ubicación de las fechas donde sucedieron los hechos en el caso de Matemáticas, así como la capacidad de rescatar los hechos más interesantes y saberlos llevar al trabajo final, estos saberes son importantes para desarrollar el conocimiento del propio adolescente en la implementación y desenvolvimiento de las actividades a realizar. Otro elemento fundamental que logra una preocupación por parte del estudiante hacia su aprendizaje es la motivación dentro del proceso de la práctica docente, ya que se observa claramente como una parte importante para que el alumno pueda integrarse plenamente a la clase, ya que es muy importante tener la atención individualizada con los alumnos para que puedan entender los contenidos que se abordan durante un tiempo establecido.

En la búsqueda de que los docentes de telesecundaria tengan herramientas suficientes para lograr que en sus aulas educativas se fomente el uso de estrategias

diversificadas así como el uso del tiempo óptimo en las actividades planteadas en este trabajo se pretende que en al inicio del ciclo escolar el docente con ayuda de instrumentos evaluativos para identificar situaciones propias del grupo escolar y así poder implementar dinámicas en beneficio del aprendizaje de sus alumnos así como observar el concepto del juego didáctico como estrategias que tengan impacto en el logro de conceptos, habilidades y competencias para que le sean funcionales en escenarios de su vida diaria. Para ello se plantean los siguientes objetivos específicos: Gestionar ambientes de aprendizaje para desarrollar habilidades del pensamiento matemático.

Gestionar ambientes de aprendizaje para potenciar el desarrollo de operaciones básicas. Gestionar ambientes de aprendizaje para lograr la comprensión y capacidad de razonamiento lógico – matemático. Para poder aplicar la motivación dentro de un salón de clases, es importante conocer los intereses, gustos y preferencias de los estudiantes y para ello hay que conocer el entorno donde viven, conocer las cuestiones y factores que intervienen en el contexto donde ellos se desenvuelven. Es necesario poder conocer el contexto para así crear estrategias pertinentes que se adecúen a dicho contexto en que se encuentra inmersa la escuela. El docente debe presentar situaciones atractivas para el alumno y a las cuales éste les encuentre sentido y le permitan aplicarlas en diversas situaciones de las cuales muchas situaciones pueden ser la misma vida diaria, así como en su contexto inmediato.

MARCO TEÓRICO

Los ambientes de aprendizaje por su naturaleza pueden llegar a ser interpretativos para cada contexto o forma de trabajo por ello es importante el análisis de documentos que presenten similitud con nuestra problemática para que de esta manera se puedan articular ideas de otros investigadores para poder llegar a conclusiones más claras sobre el tema central que se está investigando, como se menciona anteriormente la generación de ambientes de aprendizaje al interior de las aulas de clase en la modalidad de telesecundaria puede llevar a ser muy particular, por ello se toma en un primer momento el análisis de Rivera (2020) sobre Evaluación de un diplomado en modalidad b- learning en el desarrollo de competencias docentes en México. La cual menciona que los tiempos académicos que se presentan en la actualidad demandan el uso de herramientas tecnológicas cada vez más complejas, en donde a través del uso de plataformas digitales podemos llegar a tener la atención de nuestros estudiantes de una manera más adecuada; dentro de los ejes históricos en las reformas educativas, a partir del año 2006 se introduce el tema de competencias dentro del ámbito educativo, en donde los docentes trabajan en función de la generación de las competencias que sean de utilidad a los estudiantes en las nuevas habilidades digitales.

Al mismo tiempo también se hace el análisis del trabajo de Segura (2020) sobre el Modelo pedagógico de ambientes virtuales de aprendizaje para estudiantes de la universidad iberoamericana León. Analiza un plan de acción que denomina 6 atributos deseables del aprendizaje:

Aprendizaje significativo: conocimientos vinculados a la experiencia y orientados a la aplicación profesional; Aprendizaje reflexivo: Capacidad de detectar el aprendizaje e identificación sobre el propio proceso de adquisición de conocimiento; Aprendizaje situado: Contextualización de conocimiento para la resolución de problemas de su realidad; Aprendizaje en acción: Aprendizaje como resultado de la práctica; Aprendizaje colaborativo: aprendizaje con otros, a partir de una construcción social y Aprendizaje transferible: aplicación del conocimiento en diversos contextos para proponer nuevas soluciones. La práctica en dichos planteles ha caído en monotonías en donde se vuelve rutinario las actividades y al final no se presenta un avance significativo en la concepción de conocimientos necesarios para continuar con los periodos educativos y por consecuente con los niveles escolares que van de la mano con el logro del perfil de egreso del alumno al terminar la educación básica. Se identifica la problemática que se desea atender la cual es falta de ambientes de aprendizaje en la modalidad de telesecundaria: Los jóvenes como tal son personas que buscan el aprendizaje en todo momento y con base en experiencias que les agraden en tiempos definidos, pero por otro lado, pueden llegar a ser personas que no fácilmente se interesen por algo y es aquí donde como docentes debemos de buscar alternativas de soluciones y saber los momentos adecuados donde se debe de cambiar una actividad con base en el resultado o desarrollo que se está observando.

De esta manera Figueroa (2023) en Ambientes de aprendizaje que potencien el rendimiento académico de estudiantes en condición de

vulnerabilidad de la Universidad Nacional de Loja, menciona que la implementación de ambientes de aprendizaje a través de estrategias metodológicas mejora el proceso enseñanza-aprendizaje, con el fin de motivar e incentivar el interés del estudiante para lograr aprendizajes significativos. Los ambientes de aprendizaje naturalmente no solo recaen en actividades o estrategias didácticas, también influye el lugar donde se desarrollan las clases, por ello Gareca (2021) en Ambientes de aprendizaje eficientes de la universidad de Palermo atiende muy acertadamente que existen siete factores de ambientes de aprendizaje que inciden en el PEA (Proceso de enseñanza aprendizaje): densidad, mobiliario, acústica, iluminación, color, climatización y áreas verdes. Se ha determinado que, si bien existen normativas y parámetros de diseño de ambientes de enseñanza eficientes, estos no siempre tienen una relación conceptual con los requerimientos de los nuevos modelos educativos y la actual tecnología, que precisa de escenarios de enseñanza acordes a las necesidades actuales. La práctica en dichos planteles ha caído en monotonías en donde se vuelve rutinario las actividades y al final no se presenta un avance significativo en la concepción de conocimientos necesarios para continuar con los periodos educativos y por consecuente con los niveles escolares que van de la mano con el logro del perfil de egreso del alumno al terminar la educación básica, por ello es de vital importancia mantener el proceso de aprendizaje despierto por parte de los alumnos para que no decaiga el ánimo por continuar con sus estudios.

En el centro escolar donde se realiza la investigación, ya que con base en

instrumentos, técnicas y análisis de resultados se obtienen evidencias de una necesidad emergente de abundar más en el tema central del alumno el cual es acaparar su atención para que sea este el único actor que sienta la responsabilidad por seguir aprendiendo y de esta manera poder la total atención en las actividades a desarrollar. De esta manera se muestra que la falta de ambientes de aprendizaje en la modalidad de telesecundaria, es un factor determinante para que los estudiantes logren resultados satisfactorios. Por otro lado, pueden llegar a ser personas que no fácilmente se interesen por las actividades escolares y es aquí donde los docentes intervienen con la innovación. Dentro del análisis las actividades que hacen falta por atender es trabajar en equipos, de manera grupal, individual y sobre todo utilizar dinámicas del juego y el interés que genera en las y los jóvenes, donde es importante identificar las formas de aprender de cada uno de ellos para que así tengan más interés en participar en las actividades disciplinares. Por otra parte, Caballero (2020) en Ambientes de aprendizaje innovadores para el mejoramiento de la práctica pedagógica la cual menciona de una manera muy acertada que la finalidad central de la generación de ambientes de aprendizaje es que se favorezca la construcción y transformación del contexto donde se genera la práctica educativa, así lograr el autoaprendizaje, el trabajo colaborativo y el desarrollo del pensamiento crítico.

METODOLOGÍA

Las practicas pedagógicas son las acciones que el docente ejecuta para el promover el proceso de formación integral en el estudiante, a través de metodologías y

técnicas de enseñanza – aprendizaje que favorezcan la construcción de nuevos saberes que resignifiquen la realidad del estudiante y que este sepa cómo interpretarlos y ejecutarlos en situaciones de su vida diaria. Para atender la situación de falta de ambientes de aprendizaje propicios para el desarrollo de conocimientos para el alumno, se deben rescatar las actitudes de los alumnos, así como los gustos y preferencias que presentan para atenderlas con estrategias y actividades que busquen y presenten el interés necesario en el desarrollo de las mismas, de esta manera se pone como principal interés el lograr un aprendizaje significativo dentro del presente trabajo de investigación con un enfoque cualitativo en una modalidad de investigación acción. La cual se encamina en la recolección de datos que complementa la investigación de conocer a profundidad el universo de los ambientes de aprendizaje en el aula de clases y cuál es el impacto que tienen en el desarrollo académico de un estudiante de telesecundaria. El aprendizaje significativo es un concepto central en la educación moderna, que enfatiza la necesidad de que los estudiantes construyan conexiones profundas entre conocimientos previos y nuevos para generar una comprensión aplicable y duradera. Este enfoque demanda ambientes de aprendizaje cuidadosamente diseñados para fomentar experiencias educativas transformadoras.

El diseño de ambientes de aprendizaje efectivo requiere un enfoque centrado en el estudiante. Merriënboer y Kirschner (2022) destacan que los ambientes deben ofrecer un equilibrio entre la estructura y la libertad, permitiendo a los estudiantes explorar y aplicar conceptos en contextos relevantes.

Estos autores subrayan la importancia de integrar elementos como tareas auténticas y herramientas tecnológicas que fomenten el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, un ambiente de aprendizaje bien diseñado debe ser dinámico, adaptándose a las necesidades cambiantes de los estudiantes y brindando un espacio seguro para la experimentación. Por ejemplo, la teoría de la “carga cognitiva” planteada por Merriënboer y Kirschner (2022) sugiere que los ambientes deben minimizar la sobrecarga cognitiva para facilitar la asimilación de nuevos conceptos. Esto puede lograrse mediante el uso de estrategias como el aprendizaje guiado, la segmentación de contenidos y la incorporación de ejemplos prácticos que refuercen la conexión entre teoría y práctica. La flexibilidad y la personalización son elementos esenciales en el diseño de ambientes de aprendizaje inclusivos. Según Beausaert. (2021), estos ambientes deben adaptarse a una diversidad de estilos de aprendizaje, intereses y niveles de habilidad. La tecnología, como los sistemas de aprendizaje adaptativo y las plataformas en línea, juega un papel crucial en esta personalización. Estas herramientas no solo ayudan a los estudiantes a aprender a su propio ritmo, sino que también promueven la autorregulación al proporcionar retroalimentación inmediata y objetivos claros. Además, Beausaert. (2021) destacan la importancia del aprendizaje colaborativo en estos ambientes. La interacción entre pares fomenta el intercambio de ideas y perspectivas, enriqueciendo el proceso de aprendizaje significativo. Los entornos colaborativos, tanto físicos como virtuales, ofrecen oportunidades para que los estudiantes trabajen en proyectos grupales, discutan soluciones a problemas y reflexionen

críticamente sobre sus aprendizajes.

Otro aspecto clave para fomentar el aprendizaje significativo es el desarrollo de habilidades de autorregulación. Schunk y DiBenedetto (2023) argumentan que los estudiantes autorregulados son más capaces de establecer metas de aprendizaje, monitorear su progreso y ajustar estrategias cuando enfrentan desafíos. Estos autores proponen que los ambientes de aprendizaje deben incluir herramientas y recursos que promuevan estas habilidades, como diarios de reflexión, evaluaciones formativas y aplicaciones digitales que registren el progreso del estudiante. La investigación de Schunk y DiBenedetto (2023) también enfatiza el papel del docente como un facilitador del aprendizaje autorregulado. Al recibir retroalimentación específica y oportuna, los estudiantes pueden identificar áreas de mejora y reforzar sus fortalezas, fortaleciendo así su motivación intrínseca y compromiso con el aprendizaje. En este sentido, los ambientes de aprendizaje desempeñan un papel fundamental en la promoción del aprendizaje significativo al proporcionar contextos dinámicos, inclusivos y centrados en el estudiante. Las investigaciones recientes destacan la importancia de integrar estrategias pedagógicas como el aprendizaje guiado, la colaboración y la autorregulación, junto con herramientas tecnológicas que potencien la personalización y la flexibilidad. Merriënboer y Kirschner (2022) resaltan la necesidad de diseñar ambientes que reduzcan la carga cognitiva y faciliten la transferencia de conocimientos a situaciones del mundo real. Por otro lado, Beausaert et al. (2021) abogan por la inclusión y la interacción colaborativa como elementos clave para enriquecer la

experiencia de aprendizaje. Finalmente, Schunk y DiBenedetto (2023) subrayan el desarrollo de habilidades de autorregulación como un componente indispensable para la construcción de aprendizajes significativos y sostenibles. En una sociedad en constante cambio, la capacidad de diseñar ambientes de aprendizaje que promuevan el aprendizaje significativo no solo beneficia a los estudiantes en el presente, sino que también los prepara para enfrentar desafíos futuros con autonomía y pensamiento crítico.

El desarrollo de ambientes de aprendizaje efectivos y dinámicos significativos en el trabajo áulico son temas prioritarios en la educación. Estos aspectos son fundamentales para enfrentar los retos educativos de la región, caracterizada por su diversidad cultural, brechas de acceso y la necesidad de innovaciones pedagógicas. El ambiente de aprendizaje es mucho más que un espacio físico; incluye las interacciones sociales, las herramientas pedagógicas y los recursos disponibles para facilitar el proceso educativo. De acuerdo con Caballero. (2020), en América Latina los ambientes de aprendizaje deben ser inclusivos y resilientes, considerando las desigualdades estructurales que afectan el acceso y la calidad de la educación. Estos autores enfatizan la necesidad de integrar tecnologías accesibles y recursos locales en el diseño de los ambientes de aprendizaje. En contextos donde los recursos son limitados, el uso de herramientas digitales de bajo costo y la adaptación de materiales educativos a la realidad cultural de los estudiantes son estrategias fundamentales. Además, resaltan el papel de los ambientes colaborativos, que no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también fomentan habilidades

sociales y valores como la solidaridad y la equidad.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El trabajo áulico es la manifestación práctica de las interacciones educativas que ocurren dentro de un ambiente de aprendizaje. Según la investigación de López. (2022), el trabajo áulico en América Latina debe adoptar enfoques participativos para responder a las necesidades de los estudiantes. Estos enfoques incluyen metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje servicio, que permiten a los estudiantes aplicar los contenidos en situaciones reales y contribuir a sus comunidades. López (2022) argumentan que el trabajo áulico participativo fomenta una mayor motivación e interés por el aprendizaje. Además, mejora la relación docente-estudiante al crear un espacio donde se valoran las voces de todos los participantes. Esto resulta especialmente relevante en la región, donde la deserción escolar y la desconexión con la escuela son desafíos recurrentes. Los autores también destacan la importancia de la evaluación formativa en el trabajo áulico. Herramientas como rúbricas, autoevaluaciones y retroalimentación constante permiten a los estudiantes reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y a los docentes ajustar sus estrategias pedagógicas. El papel del docente es crucial para mediar entre los desafíos del entorno y las posibilidades de los estudiantes. De acuerdo con Rincón y Fernández (2021), el docente debe ser un agente de cambio, capaz de gestionar ambientes de aprendizaje diversos y de implementar prácticas pedagógicas inclusivas en el aula. Estos autores enfatizan la

necesidad de la formación docente continua para enfrentar los cambios tecnológicos y las demandas de la educación moderna. Señalan que el trabajo áulico puede enriquecerse cuando los docentes adoptan estrategias innovadoras, como el uso de herramientas digitales para la colaboración y la gamificación, que aumentan la motivación de los estudiantes.

Además, Rincón y Fernández (2021) destacan que el docente debe actuar como un facilitador cultural, integrando contenidos relevantes para la comunidad y promoviendo el aprendizaje significativo. Esto no solo refuerza los vínculos entre el estudiante y su entorno, sino que también fomenta una educación más contextualizada y pertinente. Un ambiente de aprendizaje efectivo debe ser flexible, inclusivo y centrado en las necesidades de los estudiantes. Por otro lado, el trabajo áulico participativo y la integración de metodologías activas son claves para fortalecer el compromiso y la motivación de los alumnos. El docente juega un papel crucial como facilitador del aprendizaje y agente de cambio, promoviendo una educación relevante y significativa. En este sentido, abordar las interacciones entre ambientes de aprendizaje y trabajo áulico desde una perspectiva latinoamericana permite no solo reflexionar sobre los desafíos actuales, sino también identificar oportunidades para innovar y mejorar la calidad educativa en la región. Es importante mencionar que un ambiente favorable de aprendizaje no recae en solo actividades a desarrollar en el aula, sino que también el aula este acondicionada para que el alumno se sienta cómodo en él y sienta las bases para que el aprendizaje se apropie de una manera más pertinente

Un factor determinante que se ha identificado a lo largo de la investigación del presente trabajo es que como docente hemos dejado de trabajar en la cuestión de actitudes con nuestros alumnos, así como en el trabajo de motivación con los grupos de jóvenes, en donde al pasar el tiempo frente a grupo le tomamos más importancia al desarrollo de los trabajos en los libros de texto que en desarrollo de las actitudes y habilidades que se obtengan con ello. Esto se obtiene gracias a la entrevista a dos docentes del nivel de secundaria con modalidad de telesecundaria los cuales mencionan en un ejercicio de 10 cuestionamientos que engloban preguntas acerca de la importancia de trabajar con las actitudes de los alumnos así como en la relevancia de generar ambiente de aprendizaje óptimos para el aprendizaje de los alumnos, en estas entrevistas son importantes los resultados ya que una compañera es joven la cual tiene 27 años de edad y seis años de antigüedad en el sistema educativo de los cuales tres han sido en el nivel de secundaria específicamente en la modalidad de telesecundaria. Las docentes expresan que en su quehacer docente las actitudes de los alumnos son algo de gran importancia ya que el trabajar de una manera activa y motivada permite que ellos se interesen más por la clase que se esté desarrollando así como en la forma de trabajar en situaciones que se puedan presentar en su vida cotidiana, ella también menciona que por cuestiones de tiempo, espacio y materiales no siempre es posible desarrollar actividades lúdicas en las diversas materias que imparte ya que algunos temas lo demandan y otros demandan una carga más teórica.

Dentro del trabajo de planeación de

actividades las docentes exponen la importancia de agregar en la planeación docente las dinámicas diferenciadas para trabajar actitudes y emociones con los alumnos; es importante destacar que no siempre el docente tiene la capacidad de improvisar las actividades y estas no siempre pueden ser las más acertadas dependiendo del tema que se esté trabajando. Por otro lado, en análisis de la entrevista del otro docente que tiene la edad de 43 años, de los cuales 20 años son de servicio en sistema educativo y 12 años en la modalidad de telesecundaria; expresa que el trabajo de actitudes si tiene una importancia relevante, pero va encaminada más en la memorización de los temas que se estén trabajando, así como en las conductas que se desarrollen en el aula. Dichas conductas pueden llegar a ser ofensivas con los compañeros por ello el trabajar con estrategias que influyan en salir del aula escolar, así como en juegos educativos se vuelve un tanto complicado por lado que los jóvenes no siempre respetan las reglas que se están manejando y al final no se logran los aprendizajes que se tienen enmarcados en dichos temas a desarrollar. Además, se observa en sus respuestas que la cuestión de las estrategias diversificadas no siempre logra resultados satisfactorios ya que la justificación que menciona es que no vienen marcadas en las actividades propias del libro del alumno, y de esta forma no siempre se logra una articulación entre el docente y lo que el alumno trae como aprendizajes de materias anteriores en donde esos aprendizajes tienen ese papel importante al momento del desarrollo de las actividades.

CONCLUSIÓN

El trabajo docente propicia la comprensión de una manera más conceptual los cambios sociales a los cuales nos encontramos, al igual que reconozcamos que dichos cambios se manifiestan de una manera muy directa e indirecta en nuestra aula escolar y por consecuencia en la forma de aprender de nuestros alumnos. Un ejemplo de ello es que hace 30 años era impensable que un docente incluyera en su planeaciones el término Teléfono Celular ya que no era algo importante en el desarrollo académico de aquellos años, hoy en día los docentes utilizan todas las herramientas digitales que estén al alcance para desarrollar nuestra clase lo mejor posible y que esta tenga un sentido práctico para nuestros alumnos al igual que tenga la habilidad necesaria para solucionar conflictos y situaciones que se le puedan presentar a los alumnos en un momento determinado.

La innovación no es sinónimo de cambios sustanciales en las cuestiones físicas de nuestra aula o aspectos de nuestra práctica docente. Se identifica que, en la modalidad de telesecundaria debido a su trabajo por jornada, propicia el desarrollo de habilidades para generar ambientes de aprendizaje con ayuda del contexto donde nos encontramos. Si bien la intención del presente trabajo no es el cuestionamiento de que, si los materiales y/o recursos de la modalidad de telesecundaria son funcionales, si es comenzar a realizar reflexiones críticas al trabajo docente y a la vez identificar realmente si las clases están dando un resultado favorable a las competencias a desarrollar en nuestros alumnos, así como en qué podemos hacer para mejorar las

condiciones de aprendizaje en los centros educativos. La investigación que se presenta en dicho trabajo muestra como el conjunto de recursos que hay en los distintos contextos potencia para el desarrollo de actitudes, habilidades y competencias en nuestros alumnos en los tiempos que manejamos en nuestra modalidad, además permite conocer los alcances emocionales del alumnado, así como el trabajar con sus gustos y preferencias en actividades que se interese más y estas tengan una finalidad académica con el tema que se estén trabajando. Permite potenciar el arte de la motivación en alumnado donde en ocasiones esta no se presente en sus hogares por cuestiones de tiempo de sus padres de familia u otros factores, de esta manera en la generación de ambientes de aprendizaje la motivación juega un papel muy importante para el desarrollo de actividades y estrategias ya que el alumno debe de comprometerse con lo que esté desarrollando. Otro factor importante que interviene en el proceso de motivación es la dedicación y el entusiasmo por parte del profesor que está tratando las materias, sin olvidar que un maestro es como un espejo ante el alumnado. El y la docente son uno de los principales actores motivadores dentro de un salón. El docente tiene la tarea de desarrollar un ambiente óptimo, donde el alumno sienta el verdadero interés por parte del docente a fin de que comprenda sus bases teóricas y prácticas, estas bases se verán reflejadas cuando el alumno adquiera el conocimiento, las habilidades y las competencias que le sean funcionales en la vida real, así como en el razonamiento y comprensión de situaciones que estén en su alrededor.

BIBLIOGRAFÍA

- Beusaert, P., Segers, M., Fouarge, D. y Gijssels, W. (2021). Learning environments that foster learning flexibility and engagement. *Learning and Instruction*, 74, 101412. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2021.101412>
- Caballero, M. C., Villavicencio, M. A. y Torres, P. L. (2020). Ambientes de aprendizaje inclusivos en América Latina: Retos y oportunidades. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 14(1), 35-50.
- Caballero, M. y García, Y. (2020). Ambientes de aprendizajes innovadores para el mejoramiento de la práctica pedagógica. Trabajo de Posgrado. Recuperado de <https://hdl.handle.net/11323/6494>
- Figuerola Calderón, S. (2023). Ambientes de aprendizaje que potencien el rendimiento académico de estudiantes en condición de vulnerabilidad. Universidad Nacional de Loja. Recuperado de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3158>
- Gareca Apaza, M. (2021). Ambientes de aprendizaje eficientes. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado de <https://4499-Texto%20del%20artículo-14886-1-10-20210212.pdf>
- López, J. F., Hernández, S. R. y Martínez, G. E. (2022). Metodologías activas y trabajo áulico en contextos vulnerables: Un estudio de caso en escuelas rurales. *Educación y Desarrollo*, 40(3), 122-135.
- Merriënboer, J. J. G. y Kirschner, P. A. (2022). Ten steps to complex learning: A systematic approach to four-component instructional design (3rd ed.). Routledge.
- Rincón, A. C. y Fernández, L. J. (2021). Formación docente y ambientes de aprendizaje innovadores en América Latina. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 17(2), 45-60.
- Rivera Martínez, L. (2020). Evaluación de un Diplomado en modalidad b-learning en el desarrollo de competencias docentes en México. Universidad Veracruzana. Facultad de Pedagogía. Región Veracruz. Recuperado de <http://cdigital.uv.mx/handle/1944/51776>
- Schunk, D. H. y DiBenedetto, M. K. (2023). Motivation and self-regulation in learning environments: Current advances and future directions. *Educational Psychology Review*, 35, 57-75. <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09658-0>
- SeguraRamírez, C. (2020). Modelo pedagógico de ambientes virtuales de aprendizaje para estudiantes de la Universidad Iberoamericana León. Universidad Iberoamericana León. Recuperado de <http://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/1931>