

BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

Videoclase en vivo

Por: Misael Quispe Estrada



VIDEOCLASE EN VIVO

(pizarra y plumón)

Iniciamos este período académico en medio de una crisis mundial, sometidos a un confinamiento social, con el objetivo de cuidar a nuestros seres queridos y a nosotros mismos. Por el lado educativo a nivel mundial, nacional y local, todos nos vimos en la imperiosa necesidad de iniciar nuestras labores académicas con "lo que teníamos en casa"; entonces tocó adecuarnos al momento con los escasos recursos que teníamos a mano. Muchos docentes no tenían el equipo tecnológico e informático necesario, tampoco una herramienta o aplicación que permita realizar clases de matemática de forma.

Las experiencias que cada docente obtuvo son en sí una oportunidad de "reinventarse", que en muchos casos han sido formidables. La que muestro ahora es Clases en vivo (pizarra y plumón) el cual comparte de manera activa la interacción entre docente - estudiante, resolviendo ejercicios de matemática en tiempo real, borrando la pizarra y volviéndola a llenar como si estuviéramos en nuestra aula en el campus universitario.

Clases en vivo (pizarra y plumón) se adecuó a la metodología B -Learning, destacando el método sincrónico y como soporte fundamental los medios audiovisuales como: cámara de video, sistema de audio, iluminación y como apoyo una pizarra y plumón. Así, recreamos en tiempo real la comunicación simbólica (en matemáticas) y gestual (de parte del docente). Sin embargo, no deja de lado el método asincrónico dentro de las actividades.

Para su aplicación debemos tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- El docente debe estar presentable.
- Tener ya planificada su sesión de clase a desarrollar (ppts, ejercicios seleccionados, etc).
- Habilitarse una laptop o PC con cámara y sistema de audio (parlante y micrófono).
- Verificar minutos antes de iniciada la clase, el correcto funcionamiento del sistema.
- Una iluminación adecuada.

En la parte logística, debemos considerar:

- Instalar la pizarra en un lugar adecuado y libre de otros sonidos.
- Instalar el equipo (laptop o pc) en un lugar cómodo frente a la pizarra, de modo que el óptico de la cámara este dirigida a la pizarra.
- Encender minutos antes y verificar el funcionamiento del sistema.
- Verificar que la resolución de la cámara a utilizar sea óptima.
- Herramientas: pizarra, plumones, mota, etc.



Los resultados obtenidos mediante esta forma de enseñanza fueron satisfactorios, obteniendo en promedio el 72% de estudiantes aprobados en la asignatura de Álgebra Matricial y Geometría Analítica y en la asignatura de Matemática Superior un 73,9%, teniendo una deserción 01 y 02 estudiantes respectivamente.



Sobre el autor:

Misael Quispe Estrada. Licenciado en Pedagogía y Humanidades en la especialidad de Matemática y Física, con maestría en Gestión Pública. Docente de la sede Huancayo, desarrolla las asignaturas generales de Matemática Superior, Álgebra Matricial y Geometría Analítica.



Universidad
Continental