




Importancia de la autorregulación del aprendizaje en el diseño pedagógico en básica primaria

Importance of self-regulation of the learner in the pedagogical design in primary school

Balanta Varona, Eliana Elizabeth; Bacca Solarte, Diego Fernando; Calderón Ramírez, Mayra Marcela; Cárdenas Rodríguez, Yudi; Mejía Loaiza, Elquin Eduar

 **Eliana Elizabeth Balanta Varona**
eliana.balanta@uniminuto.edu.co
Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, Colombia

 **Diego Fernando Bacca Solarte**
diego.bacca@uniminuto.edu.co
Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, Colombia

 **Mayra Marcela Calderón Ramírez**
mayra.calderon-r@uniminuto.edu.co
Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, Colombia

Yudi Cárdenas Rodríguez
ycarden8@uniminuto.edu.co
Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, Colombia

 **Elquin Eduar Mejía Loaiza**
emejialo@uniminuto.edu.co
Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, Colombia

Revista Perspectivas

Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia
ISSN: 2145-6321
ISSN-e: 2619-1687
Periodicidad: Trimestral
vol. 18, núm. 23, 2023
perspectivas@uniminuto.edu

Recepción: 07 Marzo 2023
Aprobación: 14 Agosto 2023
Publicación: 08 Noviembre 2023

URL: <http://portal.amelica.org/ame/journal/638/6384517003/>

DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto.perspectivas.8.23.2023.39-51>

Este artículo fue seleccionado por el equipo editorial de la Revista Perspectivas de acuerdo con los criterios de calidad editorial

Resumen: El presente artículo se centra en un proyecto de investigación que analiza la relación entre el diseño pedagógico de los docentes, la implementación del aprendizaje autorregulado y el impacto en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica; para ello se realizó un estudio cualitativo con alcance exploratorio y descriptivo, y tipo de enfoque fenomenológico y hermenéutico-interpretativo. Se llevó a cabo en catorce instituciones educativas del país, ubicadas en distintas regiones y en los contextos urbano y rural, donde se pudo indagar sobre la percepción y la importancia que tiene la planeación pedagógica para los docentes; cómo esta se desarrolla para fomentar hábitos de aprendizaje en los estudiantes y cómo estas acciones están alineadas con la autorregulación, siendo esta crucial para una adecuada motivación y desempeño académico en los estudiantes.

Los resultados de esta investigación permitieron destacar la importancia de las tecnologías digitales Web 2.0, las artes y el juego como recursos para la mediación en la enseñanza-aprendizaje. Los docentes entrevistados resaltaron que estos recursos son fundamentales para el aprendizaje vivencial, placentero y exitoso de los estudiantes, y que su integración en el diseño pedagógico es clave para cautivarlos y empoderarlos de su propio aprendizaje. Se concluye que, comprender cómo los diseños pedagógicos pueden ser construidos para fomentar la autorregulación del aprendizaje en los estudiantes es crucial para mejorar el rendimiento académico de los mismos y promover su formación integral. Además, se destaca la importancia de que los docentes sean conscientes de la influencia que tienen sus diseños y sus prácticas pedagógicas en la formación de hábitos de aprendizaje autorregulado, y que promuevan la participación de las familias en este proceso; para ello es fundamental romper con las brechas sociales y educativas, para así aplicar metodologías innovadoras y participativas.

Palabras clave: aprendizaje, autorregulación del aprendizaje, diseño pedagógico, hábitos, cognición, motivación, educación básica.

Abstract: This article focuses on a research project that analyzes the relationship between teachers' pedagogical design,

establecidos. Está protegido por el Registro de propiedad intelectual. Los conceptos expresados en el artículo competen a los autores, son su responsabilidad y no comprometen la opinión de Perspectivas. Se autoriza su reproducción total o parcial en cualquier medio, incluido electrónico, con la condición de ser citada clara y completamente la fuente, tal como se precisa en la Licencia Creative Commons Atribución que acoge la Revista Perspectivas.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.

the implementation of self-regulated learning, and the impact on the academic performance of basic education students; for this, a qualitative study was carried out with an exploratory and descriptive scope, and a type of phenomenological and hermeneutic-interpretive approach. It was carried out in 14 educational institutions of the country located in different regions and in urban and rural contexts, where it was possible to inquire about the perception and importance of pedagogical planning for teachers; how it is developed to promote learning habits in students and how these actions are aligned with self-regulation, this being crucial for adequate motivation and academic performance in students.

The results of this research made it possible to highlight the importance of web 2.0 digital technologies, arts and games as resources for mediation in teaching-learning. The teachers interviewed highlighted that these resources are essential for students' experiential, pleasant, and successful learning, and their integration into the pedagogical design is key to captivating and empowering them in their own learning.

It is concluded that understanding how pedagogical designs can be built to promote self-regulation of learning in students is crucial to improve their academic performance and promote their comprehensive training. In addition, the importance of teachers being aware of the influence that their designs and pedagogical practices have on the formation of self-regulated learning habits is highlighted, and that they promote the participation of families in this process; for this, it is essential to break with the social and educational gaps, thus allowing the application of innovative and participatory methodologies.

Keywords: Learning, self-regulated learning, pedagogical design, habits, cognition, motivation, pedagogical design, basic education.

Introducción

En América Latina, los diseños pedagógicos han sido abordados desde diferentes enfoques y perspectivas, se han encaminado a responder a las necesidades y realidades de la región, para que fomenten la equidad, promuevan la formación integral de los estudiantes y estén orientados hacia el desarrollo humano. Una de las principales preocupaciones en los diseños curriculares de América Latina ha sido la necesidad de promover la equidad en la educación; esto implica diseñar programas educativos que sean accesibles y efectivos para todos los estudiantes, independientemente de su origen socioeconómico, género, etnia o ubicación geográfica; estos se han ido aterrizando y planteando a partir de los diseños pedagógicos acordes a estas necesidades.

En Colombia, los diseños curriculares han sido establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en la búsqueda por promover la formación integral de los estudiantes, no solo en términos de habilidades académicas, sino también en habilidades sociales y emocionales. El MEN ha establecido los diseños curriculares para todas las etapas educativas, desde preescolar hasta educación superior; estos diseños curriculares han sido adaptados a las necesidades y características del país, y han sido diseñados para promover la calidad educativa,

la equidad y la inclusión; además, buscan fomentar la participación de la sociedad civil y de los actores educativos en el proceso de diseño y actualización de los currículos.

Desde la década de los noventa se ha implementado una política educativa centrada en la calidad, que ha llevado a la definición de diferentes planes y programas educativos que buscan mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y la formación integral de los mismos. Sin embargo, en algunas zonas rurales y urbanas, las directrices educativas han estado determinadas por intereses políticos y económicos, lo que ha implicado que estas no se ajusten a las necesidades específicas de los estudiantes, y en muchas ocasiones los docentes deben regirse a seguir contenidos y estrategias que limitan la innovación. Esto, finalmente, se traduce en poca autonomía por parte de los docentes para plantear sus diseños pedagógicos, lo cual lleva a un bajo desempeño educativo, falta de apoyo y motivación hacia el aprendizaje de los estudiantes.

Por tal razón, en este proyecto de investigación, fue crucial indagar frente a cómo se estructuran estos diseños pedagógicos para fomentar hábitos de aprendizaje en los estudiantes, y de indagar frente a acciones pedagógicas que estén alineadas con la autorregulación. Esto, debido a que, para lograr una formación adecuada de comportamientos y hábitos de autorregulación en los estudiantes, se hace necesario conocer si los docentes son conscientes de la importancia que tienen sus diseños pedagógicos, percibida desde la didáctica y la autorregulación, y donde se promueva la participación activa de las familias en el proceso. De igual manera, comprender cómo los diseños pedagógicos pueden contribuir en la formación de hábitos de aprendizaje autorregulado en estudiantes de educación básica es fundamental para identificar la influencia que tiene cada uno de estos diseños en la formación de estos hábitos, adquiridos a partir de los contenidos de la educación y orientación de las prácticas pedagógicas de los docentes. Por lo tanto, esta investigación también ayudó a comprender cómo los diseños pedagógicos pueden ser trazados y adaptados para fomentar la autorregulación del aprendizaje en los estudiantes.

El diseño pedagógico y la autorregulación del aprendizaje son dos conceptos fundamentales en la educación. El primero hace énfasis en la planificación y organización del proceso de enseñanza-aprendizaje, implica la selección de contenidos, objetivos, estrategias didácticas y métodos de evaluación; por lo que, el diseño debe ser:

una propuesta teórico-práctica de las experiencias de aprendizaje básicas, diversificadas e innovadoras, que la escuela en colaboración con su entorno debe ofrecer al alumnado para que consiga el máximo desarrollo de capacidades y dominio de competencias, que le permitan integrarse satisfactoriamente en su contexto logrando una sociedad democrática y equitativa. (Casanova, 2006, p. 89).

Por otro lado, la autorregulación del aprendizaje se refiere al proceso por el cual, los estudiantes controlan y monitorean su propio aprendizaje. Se trata de un proceso en el que el estudiante asume una postura activa y constructiva frente a su propio proceso de aprendizaje, estableciendo objetivos y generando acciones de control, monitoreo y regulación para su cumplimiento (Pintrich, 2000).

Así pues, el diseño pedagógico, la planeación pedagógica y la autorregulación del aprendizaje están estrechamente relacionados, ya que, un buen diseño pedagógico puede fomentar la autorregulación del aprendizaje en los estudiantes;

por ejemplo, se hace muy necesario que inicialmente los docentes tengan un conocimiento claro de qué es la autorregulación, para de esta manera establecer estrategias metodológicas asertivas para promover que se motiven.

Una planeación pedagógica que incluye actividades que promuevan la reflexión, el autoanálisis y la autoevaluación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de autorregulación del aprendizaje. En este contexto, “la distancia pedagógica y cognitiva que se da entre el profesor y los estudiantes, en términos de diálogo y estructura, mejora cualitativamente cuanto mayor es el nivel de autonomía que muestra el estudiante, favoreciendo el alcance del éxito académico” (Simonson, 2006; Wedemeyer, 1977, como se citó en Dieser, 2019, p. 4).

Además, los estudiantes que utilizan adecuadamente la autorregulación de su aprendizaje pueden beneficiarse de un diseño curricular que incluya más actividades autónomas y menos instrucción directa, mientras que los estudiantes que no tienen habilidades de autorregulación pueden necesitar más estructura y apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, es necesario orientar esfuerzos de manera sistemática desde la enseñanza, de tal manera que se fomente el desarrollo de capacidades de autorregulación del aprendizaje en el alumnado; de manera especial en aquellos estudiantes en quienes se nota una postura pasiva frente al aprendizaje (Zimmerman, 1990; Pintrich, 2004, como se citó en Dieser, 2019). Por lo tanto, en la enseñanza, es fundamental que los profesores tengan un mayor control y organización en su planificación, pero también se requiere compromiso por parte de los estudiantes, para que sean autónomos y generen estrategias que les permitan regular su propio proceso de aprendizaje.

Por otro lado, para llevar a cabo un aprendizaje autorregulado, es fundamental tener en cuenta el proceso metacognitivo. En este sentido, Flavell (1976) refiere que la metacognición; por una parte, tiene que ver con ese conocimiento que el estudiante tiene sobre su propio cognitivo y todo aquello que lo vincula; y, por otra parte, con esa supervisión y regulación que hace en su proceso de aprendizaje. De esta manera, la metacognición implica ser consciente de cómo se aprende, cuando se reconocen las dificultades y fortalezas que se tienen para adquirir nuevos conocimientos.

La metacognición también implica la capacidad de reflexión sobre la propia comprensión y las estrategias de estudio que se adapten mejor a sí mismo; por ejemplo, los estudiantes practican la metacognición cuando comprenden que algunos temas pueden llegar a ser más difíciles de comprender en comparación con otros, también la practican cuando se hace una verificación de la información antes de aceptarla como verdadera, al evaluar opciones antes de tomar una decisión y al tomar nota sobre los temas que identifican como los aportes más importantes de un texto o un argumento. Así pues, integrar la metacognición en el aprendizaje autorregulado implica desarrollar habilidades y actitudes que permiten al estudiante ser consciente de su propio proceso de aprendizaje, regular su conducta de aprendizaje y establecer metas realistas y alcanzables, lo que se traduce en un aprendizaje más efectivo y significativo.

En relación con las estrategias cognitivas y metacognitivas, es importante mencionar el papel fundamental que juega la motivación en el proceso de aprendizaje autorregulado. En las investigaciones modernas se ha destacado

cada vez más la importancia de las variables motivacionales y afectivas en el desempeño de las tareas cognitivas, las propuestas sobre el aprendizaje autorregulado consideran que no solo es importante conocer las estrategias específicas para una tarea y controlarlas adecuadamente, sino que también se requiere una motivación apropiada por parte del estudiante, como lo han propuesto diferentes autores como lo son Pintrich y de Groot (1990); Paris y Winograd (1990); y Alonso (1991, 1997). Por lo cual, para que el conocimiento de las estrategias cognitivas y metacognitivas sea aplicado, se debe acompañar de metas debidamente planteadas y tener convicción de las propias capacidades para alcanzarlas. Así se puede establecer que el aprendizaje autorregulado es el fruto de esa interacción entre motivación, metacognición y cognición.

Metodología

La metodología de esta investigación fue de carácter cualitativo y el tipo de enfoque fue hermenéutico-interpretativo, el cual se basa en la filosofía de Heidegger. Desde la perspectiva de este autor, este tipo de enfoque de investigación permite captar aspectos específicos de la vida de las personas y comprenderlos en sus subjetividades; aspectos de la vida fáctica de las personas y de los significados que allí emergen. (De la Maza, 2005). Así pues, este tipo de enfoque contribuyó a la comprensión de la información obtenida de los instrumentos de recolección de datos, para este caso entrevistas semiestructuradas que permitieron una interacción con las perspectivas de docentes de distintas instituciones educativas colombianas sobre los procesos que tienen que ver con el diseño pedagógico y el aprendizaje autorregulado.

Instrumentos

Se realizó una entrevista semiestructurada para recolectar información amplia e integral que permitiera analizar cómo el diseño pedagógico de los docentes está relacionado a la implementación del aprendizaje autorregulado y el impacto en el desempeño académico de los estudiantes. La entrevista estuvo compuesta de diez preguntas que permitieron reconocer la percepción de los docentes; la habilidad de los investigadores y su conocimiento sobre el tema permitió ahondar en aspectos relevantes y pertinentes durante el proceso de aplicación. Las temáticas de las preguntas se enmarcaron en áreas temáticas como: los objetivos del estudiante, la planificación estratégica, la autoeficacia, las expectativas de resultado, el valor de la tarea, el interés y la orientación a metas.

Población y muestra

La población se integró de catorce docentes de básica primaria de diferentes instituciones del sector público de distintas regiones de Colombia, quienes enseñan en los grados cuarto y quinto, a los que asisten niños y niñas en edad escolar entre los nueve y doce años. La muestra de estudio fue no probabilística intencional, y se constituyó como se explica en la tabla 1.

Tabla 1.
Población por instituciones educativas participantes

Número de docentes entrevistados	Institución educativa	Departamento	Cursos	Edades de estudiantes
1	Institución Educativa Nuevos comienzos	Caldas	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Institución Educativa Llano verde sede Inivali Decepaz	Valle del Cauca	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Institución Educativa Departamental Lorencita Villegas de Santos Sede Pequeños Genios	Magdalena	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Institución Educativa Rural Leónidas Norzagaray	Putumayo	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Institución Educativa Barrio Olaya Herrera	Antioquia	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Institución Educativa Distrital Tomás Carrasquilla	Bogotá	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Liceo Francisco José de Caldas	Cundinamarca	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Institución Agropecuaria La Carbonera	Cauca	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Institución San Francisco de Asís Perpetuo Socorro sede II	Nariño	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Centro Educativo San Martín	Nariño	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Institución Educativa Mitsilou Campbell	Magdalena	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Institución Educativa Santa Clara	Norte de Santander	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Institución Educativa José María Córdoba	Tolima	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años
1	Instituto de Formación Intercultural Kwe'sx Uma Kiwe	Cauca	4 y 5 de primaria	Entre 9 y 12 años

elaboración propia.

Procedimiento metodológico de sistematización y análisis

La información obtenida de las entrevistas semiestructuradas fue codificada de manera abierta en matrices de análisis categorial; esta codificación abierta permitió verificar previamente la pertinencia de las respuestas en coherencia con la categoría y subcategorías de análisis, es decir, se confirmaba si la respuesta estaba en concordancia con alguna de las subcategorías. Sobre estas matrices se hizo un proceso de identificación de convergencias, coincidencias y recurrencias, para ir consolidando las tendencias que apuntaban a un hallazgo; de toda la información obtenida en este proceso, se hizo una reducción de datos a través de procesos matemáticos y estadísticos básicos; lo que permitió identificar los hallazgos finales, jerarquizarlos y rotularlos. Los hallazgos finales fueron analizados mediante un proceso de triangulación teórica, y fueron expuestos mediante tablas descriptivas y texto analítico.

Resultados

Al momento del diseño pedagógico, es fundamental pensar en ese papel activo que debe tener el estudiante para que, de una forma autocontrolada, estratégica, consciente y autónoma, participe en la construcción de sus aprendizajes y desarrollo de su proceso académico. A continuación, se analizan los procesos pedagógicos de los docentes relacionados a la implementación del aprendizaje autorregulado y el impacto en el desempeño académico de estos estudiantes de básica primaria que motivaron esta investigación.

Tabla 2.
Categoría: diseño pedagógico y autorregulación del aprendizaje

Categoría: diseño pedagógico y autorregulación del aprendizaje			
Subcategoría modelos pedagógicos	Subcategoría ambientes de aprendizaje	Subcategoría metodologías	Subcategoría recursos
Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos
Planteamiento de objetivos de aprendizaje personalizados, un aspecto importante para tener en cuenta en el diseño pedagógico, y que se integra en los procesos de análisis de la tarea y la planificación del modelo cíclico de Zimmerman.	Los entornos personales de aprendizaje y su importancia en el diseño pedagógico.	La gamificación como metodología de enseñanza-aprendizaje, y su integración en el diseño pedagógico.	Importancia de las tecnologías digitales Web 2.0 en el diseño pedagógico.
La planificación como parte fundamental de la autorregulación en el estudiante, un aspecto a tener muy en cuenta a la hora del diseño pedagógico.	Los ambientes virtuales de aprendizaje con mediación de las tecnologías digitales, y su incidencia en la motivación por el aprendizaje.	El aprendizaje cooperativo y su importancia en el diseño pedagógico.	Las artes como recurso para la mediación en la enseñanza-aprendizaje, y su integración en el diseño pedagógico.
La automotivación y su importancia en los procesos de planificación de la tarea.	La lúdica como elemento esencial en el diseño de ambientes de aprendizaje y su importancia en la motivación por el aprendizaje.	El aprendizaje a partir de la experimentación y la praxis, un aspecto a tener muy presente a la hora del diseño pedagógico.	El juego como recurso educativo, y su integración en el diseño pedagógico.

elaboración propia.

Modelos pedagógicos

Según Correa y Pérez (2022), el modelo “es el fundamento de las prácticas pedagógicas que permiten orientar la interacción de maestros y alumnos” (p.

148). Razón por la cual, en las entrevistas realizadas a los docentes se encontró que, *el planteamiento de objetivos de aprendizaje personalizados es un aspecto importante para tener en cuenta hacia el diseño pedagógico*; estos objetivos se integran en los procesos de análisis de la tarea y la planificación del modelo cíclico de Zimmerman, y tienen una estrecha relación con la ejecución y autorreflexión, dependiendo de los intereses y motivaciones de cada uno de los agentes educativos.

En esta misma línea de análisis se obtuvo que, *la planificación como parte fundamental de la autorregulación en el estudiante es un aspecto para tener en cuenta a la hora del diseño pedagógico*, dado que, “con pensamientos autogenerados, sentimientos y acciones que son planificados y adaptados cíclicamente para lograr metas personales” (Zimmerman, 2000, p. 14), el educando se relaciona e interesa por los aspectos que el docente plantea para los espacios académicos. Así mismo, cabe aclarar que los docentes manifiestan que *la automotivación es importante en los procesos de planificación de la tarea*, dado que, un estudiante motivado se interesa y concentra mucho más en los procesos de alistamiento de insumos y de identificación de rutas de trabajo estratégicas para encaminarse en su proceso académico.

Ambientes de aprendizaje

En cuanto a los espacios tanto materiales como sociales, se denota que los docentes perciben que los *entornos personales de aprendizaje son importantes en el diseño pedagógico*, dado que, los espacios de relación, por ejemplo, en los hogares, determinan la personalidad del educando; también los ambientes generados en las instituciones determinan las motivaciones e intereses para que emerja la autorregulación. En este sentido, es importante contemplar desde el diseño pedagógico la integralidad de estos ambientes, sin dejar nunca de lado ese entorno social y familiar del estudiante; porque es importante esa armonía en el espacio en el que el estudiante aprende en su hogar, allí son importantes los espacios y también las relaciones, ya que, “mientras las relaciones familiares sean muy buenas el rendimiento académico en los estudiantes será destacado” (Briones y Meléndez, 2021, p. 45).

Otro aspecto fundamental que resaltan los docentes es que *los ambientes virtuales de aprendizaje con mediación de las tecnologías digitales inciden en la motivación por el aprendizaje*, dado que, hoy la naturaleza digital de los sujetos que ingresan a las aulas de clase demanda de unos espacios con un componente digital acorde a dicha naturaleza. Sin embargo, en tal sentido, existen muchas resistencias al cambio por parte de los docentes, a dar el paso al reconocimiento, apropiación e integración de herramientas tecnológicas al aula de clase herramientas tecnológicas; existe “una enorme dificultad para hacer frente a la resistencia que todo cambio educativo supone y que se manifiesta tanto en aspectos económicos y organizacionales como sociales y culturales” (Ovelar et al., 2009, p. 53).

Otro de los hallazgos representativos se ha rotulado: *la lúdica como elemento esencial en el diseño de ambientes de aprendizaje y su importancia en la motivación por el aprendizaje*. Su importancia en la motivación por el conocimiento coadyuva desde las edades en las cuales los docentes inciden para mejorar y

optimizar la adquisición de saberes y la participación en prácticas para despertar el interés hacia las tareas. En estudiantes de básica primaria, como es el caso de los niños que han inspirado esta investigación, la lúdica se convierte en un elemento fundamental al diseñar los ambientes de aprendizaje; con actividades lúdicas y espacios interactivos dinámicos, estos estudiantes aprenden en medio del disfrute, algo que los empodera mucho más de su propio proceso de aprendizaje.

Metodologías

Con respecto a las estrategias utilizadas por los docentes, se encontró que *la gamificación es una metodología de enseñanza-aprendizaje, y su integración en el diseño pedagógico es importante dentro de las didácticas contemporáneas*; además, presenta implicaciones para motivar a los educandos gracias a ese componente lúdico que, por ejemplo, resulta tan atractivo para los estudiantes de básica primaria. En tal sentido, Posada (2014) expone que “el término lúdica es usado con la pretensión de generar por sí sola un ambiente amable, humanista, divertido y propicio para las actividades propuestas” (p. 57); de modo que, el juego integrado a la escuela es fundamental para activar el interés y deseo de aprender en el estudiante, empoderarlo y hacerlo sentir un verdadero protagonista en su proceso de aprendizaje.

De otra parte, según los docentes entrevistados, *el aprendizaje a partir de la experimentación y la praxis es un aspecto para tener presente a la hora del diseño pedagógico*, pues permite a los estudiantes reconocer con mayor grado de consciencia el andamiaje cognitivo; llevar, por ejemplo, a los estudiantes de básica primaria a esos espacios de relación directa con el entorno real y de práctica hace que se les facilite más conocer sus propias formas de aprender a aprender. Otro de los hallazgos significativos desde la percepción de los docentes tiene que ver con que, *el aprendizaje cooperativo es otra metodología complementaria al conocimiento experiencial aunado a la socialización y, por tanto, es fundamental en el diseño pedagógico*. Al respecto Chaves (2001), como se citó en Toruño (2020) afirma que “para Vigotsky lo que determina el desarrollo ontogenético del ser humano tiene la siguiente estructura: actividad colectiva y comunicación-cultura (signos)-apropiación de la cultura (enseñanza y educación)-actividad individual-desarrollo psíquico del individuo” (p. 190). Es decir, que parte de lo colectivo se integra con la experiencia para llegar a la subjetividad y, por ende, a la autorregulación.

Recursos

En cuanto a los recursos más importantes a integrar en el diseño pedagógico, desde esa percepción de los docentes que orientan los procesos educativos con estudiantes de básica primaria, especialmente en grado cuarto, lo tecnológico cobra gran relevancia. Uno de los hallazgos más recurrentes reafirma *la importancia de las tecnologías digitales Web 2.0 en el diseño pedagógico*, ya que, son tecnologías digitales con un componente interactivo, comunicativo y colaborativo muy importante, algo que está en total sintonía con esas formas de aprendizaje de esta era digital en la que el estudiante se concibe como nativo

digital; especialmente estudiantes en edades como las de los que cursan grado cuarto de primaria.

Otro hallazgo significativo en cuanto a los recursos a integrarse en el diseño pedagógico, según los docentes entrevistados, se relaciona con las *artes como recurso para la mediación en la enseñanza-aprendizaje, y su integración en el diseño pedagógico*. Se obtuvo que, todo tipo de expresiones artísticas ya sea en lo presencial o en lo virtual, se convierten en un insumo esencial para cautivar al estudiante y empoderarlo de su propio aprendizaje; que descubran y desarrollen esos talentos será fundamental para que tengan un aprendizaje vivencial y placentero y, por tanto, exitoso.

Finalmente, cabe destacar que, otro de los hallazgos sobre los recursos pedagógicos que cobró gran relevancia desde la perspectiva de los docentes entrevistados, se relaciona con *el juego como recurso educativo y su integración en el diseño pedagógico*. Definitivamente, para los docentes el juego es un recurso infaltable en el diseño pedagógico en procesos educativos con estudiantes de básica primaria; es una estrategia para integrarlos activamente en la construcción de su aprendizaje y para despertar su interés y deseo de aprender; además, es un medio para llevarlos a mejores procesos de interacción, participación y colaboración.

Discusión

Se pudo identificar que, para los docentes entrevistados el diseño pedagógico es un aspecto fundamental para el desarrollo de prácticas educativas efectivas y la interacción adecuada entre docentes y alumnos, para ello resaltaron la importancia de una adecuada planificación, que permita fortalecer la autorregulación del estudiante, adaptar pensamientos, sentimientos y acciones para alcanzar metas personales; siendo la automotivación crucial en la planificación de la tarea, ya que, los estudiantes motivados se involucran más en los procesos de preparación y estrategias de trabajo para su desarrollo académico. Además, los docentes reconocen que los entornos personales de aprendizaje y los ambientes generados en las instituciones son importantes en el diseño pedagógico, ya que, afectan la personalidad, motivaciones e intereses de los estudiantes, por lo que se hace esencial contemplar la integralidad de estos ambientes y no dejar de lado el entorno social y familiar del estudiante.

Dentro de los ambientes de aprendizaje, la lúdica es otro aspecto clave y su importancia en la motivación por el aprendizaje coadyuva desde las edades tempranas, en cuanto a las estrategias y recursos más importantes. Desde la perspectiva de los docentes entrevistados, se destaca la importancia de la gamificación como metodología de enseñanza-aprendizaje, ya que permite motivar a los estudiantes gracias al componente lúdico, también se destaca la importancia del aprendizaje a través de la experimentación y la praxis; asimismo, el aprendizaje colaborativo.

En la actualidad, los ambientes virtuales de aprendizaje con mediación de tecnologías digitales tienen un papel cada vez más relevante en la educación, sin embargo, se evidenció que todavía algunos docentes tienen resistencias al cambio, Por ello, es necesario que se fomente su capacitación en el uso de estas herramientas para que puedan aprovechar al máximo sus beneficios en

el aprendizaje de los estudiantes; algunos recursos a destacar por parte de los docentes son las tecnologías digitales Web 2.0, las artes y el juego como recursos educativos para cautivar al estudiante y empoderarlo en su propio aprendizaje.

Referencias

- Alonso, J. (1991). *Motivación y aprendizaje en el aula*. Santillana.
- Alonso, J. (1997). *Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias*. Edebé. https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Tapia_Unidad_4.pdf
- Briones, W. y Meléndez, C. (2021). Clima familiar y rendimiento académico en adolescentes de Lima, Perú. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 6(2), 31-43. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v6n2/2550-6587-rehuso-6-02-00033.pdf>
- Casanova, M. A. (2006). *Diseño curricular e innovación educativa*. Madrid, España: La Muralla. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/39603/22331>
- Correa, D. y Pérez, F. (2022). Los modelos pedagógicos: trayectos históricos. *Debates por la historia*, 10 (2), 125-154. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v10i2.860>
- De la Maza, L. (2005). Fundamentos de la filosofía hermenéutica: Heidegger y Gadamer. *Teología y Vida*, 46, 122-138. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0049-34492005000100006
- Dieser, M. (2019). *Estrategias de autorregulación del aprendizaje y rendimiento académico en escenarios educativos mediados por tecnologías de la información y la comunicación*. [Tesis de especialización, Universidad Nacional de la Plata]. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/85104/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?isAllowed=y&sequence=1
- Flavell, J. H. (1976). Metacognitive aspects of problem solving. En L. B. Resnick (Ed.), *The nature of intelligence* (pp. 231-236). Erlbaum. <https://scirp.org/reference/referencespapers.aspx?referenceid=883107>
- Ovelar, R., Benito, M. y Romo, J. (2009). Nativos digitales y aprendizaje. Una aproximación a la evolución de este concepto. *Revista Ícono*, 7(1), 31-53. <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556590003.pdf>
- Paris, S. G. y Winograd, P. (1990). How metacognition and promote academic learning and instruction. En: B. E. Jones y L. Idol (eds.). *Dimensions of thinking and cognitive instruction* (pp. 15-51). Erlbaum.
- Pintrich, P. R. (2000). *The Role of Goal Orientation in Self-Regulated Learning*. En M. Boekaerts, P. R. Pintrich y M. Zeidner (Eds.), *Handbook of Self-Regulation: Theory, Research, and Applications* (pp. 451-502). Academic Press. [https://www.scirp.org/\(S\(i43dyn45teexjx455qlt3d2q\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=2030758](https://www.scirp.org/(S(i43dyn45teexjx455qlt3d2q))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=2030758)
- Pintrich, P. R. y De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33-40. <http://rhartshorne.com/fall-2012/eme6507-rh/cdisturco/eme6507-eportfolio/documents/pintrich%20and%20degroot%201990.pdf>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Toruño, C. (2020). Aportes de Vigotsky y la pedagogía crítica para la transformación del diseño curricular en el siglo XXI. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(33), 186-195. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/rie/v22n33/2215-4132-rie-22-33-186.pdf>
- Zimmerman, B. (2000). *Attaining self-regulation: A social cognitive perspective*. En M. Boekaerts, P. R. Pintrich y M. Zeidner. *Handbook of self-regulation* (pp. 13-39). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>