



Creación de estrategias didácticas con paisajes de aprendizaje: estudio de caso en la formación inicial de docentes de Estudios Sociales de la Universidad de Costa Rica

Creating teaching strategies with learning landscapes: a case study in the initial training of Social Studies teachers at the University of Costa Rica



Hazel Castro Araya (H.C.A.). Universidad de Costa Rica (Costa Rica)



Irene Arce Marín (I.A.M.). Universidad de Costa Rica (Costa Rica)



Juan Carlos Naranjo Segura (J.C.N. S.). Universidad de Costa Rica (Costa Rica)

RESUMEN

Este estudio de caso se basa en la creación de estrategias de didácticas con paisajes de aprendizaje, implementados a la práctica profesional de la Carrera de Estudios Sociales, durante el II semestre del 2023 en la Facultad de Educación de la Universidad de Costa Rica. El caso investigado se desarrolla con apoyo del Programa de Tecnologías Educativas para el Aprendizaje de la Facultad de Educación de la Universidad de Costa Rica con un grupo de 23 estudiantes de esta carrera, parte de un proceso de formación inicial con el uso de la estrategia didáctica del paisaje de aprendizaje. Se utiliza una metodología cualitativa para analizar la información obtenida de los estudiantes participantes de la experiencia. Los resultados obtenidos sugieren que la metodología didáctica de paisajes de aprendizaje ofrece un enfoque prometedor para la enseñanza de los Estudios Sociales al fomentar el aprendizaje activo, colaborativo, significativo y personalizado, además de fomentar el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI, como el pensamiento crítico y sistémico. Para la implementación exitosa se requiere de capacitación docente en esta metodología y de apoyo institucional que facilite la gestión del tiempo, el acceso a recursos tecnológicos y la atención a la diversidad del estudiantado.

ABSTRACT

This study is based on the validation of a case study with the learning landscape methodology in the teaching of Social Studies, implemented as a professional practice of the Social Studies Degree during the second semester of 2023 at the Faculty of Education of the University of Costa Rica. The case investigated is carried out with the support of the Educational Technologies for Learning Program of the Faculty of Education of the University of Costa Rica with a group of 23 students of the Social Studies Teaching Degree as a digital literacy process with the use of the learning landscape didactic strategy. A qualitative methodology is used to analyze the information obtained from the students participating in the experience. The results obtained suggest that the learning landscape methodology offers a promising approach to teaching Social Studies, as it promotes active, collaborative, meaningful and personalized learning, in addition to encouraging the development of essential skills for the 21st century, such as critical and systemic thinking. Successful implementation of learning landscapes requires teacher training in the methodology and institutional support that facilitates time management, access to technological resources, and attention to student diversity.

PALABRAS CLAVE - KEYWORDS

Aprendizaje activo, tecnología educativa, estudios sociales, formación inicial de docentes, innovación educativa
Active learning, educational technology, social studies, initial teacher training, educational innovation



1. INTRODUCCIÓN

Un aula del siglo XXI donde se incorpore tecnología requiere repensar las actividades desarrolladas en ella, con propuestas pedagógicas que trasciendan el uso instrumental de la tecnología (Cabero y Barroso, 2015, p. 199). En este estudio, se presenta una propuesta implementada con estudiantes de la Carrera de Enseñanza de los Estudios Sociales de la Universidad de Costa Rica, en sus prácticas profesionales en la sede Rodrigo Facio, para la creación de actividades didácticas utilizando la metodología del paisaje de aprendizaje. Al ser en esta disciplina importante hablar de una educación para responder a retos actuales como deficiencias sociales, políticas, económicas y de sostenibilidad, así como de la formación de ciudadanías, según De la Rosa Ruiz et al. (2019), urge dar una respuesta rápida y eficaz que ayude a solucionar el escenario de crueldad y desigualdad en el que vive la humanidad en este principio de época y se considera que una de las respuestas que se tiene que dar sea desde la educación. (p.181)

La educación debe enfocarse en mejorar las sociedades (Bran, Godoy y Monsalve, 2021). Esta mejora supone la formación ciudadanía activa y comprometida con la transformación, por ende, el rol del estudiante debe ser más activo, para así permitir que el espacio de aprendizaje trascienda el aula, y nos invite a crear entornos de enseñanza que propicien la equidad social y la solidaridad mundial (Unesco 2015). Las nuevas tendencias consisten en generar propuestas educativas que promuevan enfoques como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración, el aprendizaje autodirigido, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en desafíos, el aprendizaje basado en la investigación y métodos parecidos que fomenten experiencias de aprendizaje más activas (Adams et al., 2017, p.78).

Esta investigación permite la generación de propuestas didácticas con la metodología de paisaje de aprendizaje, donde se puede potenciar el uso de metodologías de aprendizaje activas en torno a una temática específica y, de esta manera, considerar las necesidades del alumnado, su fundamento se encuentra la teoría de las inteligencias múltiples, la taxonomía de Bloom y la evaluación auténtica; además, fomenta el desarrollo de actividades más lúdicas en las aulas (Fernández et al., 2018, p. 17). Otro aspecto por considerar es el uso educativo de la tecnología en los paisajes de aprendizaje, el cual debería contar con la planificación docente previa, para una adecuada implementación considerando aspectos como contenidos, mediación pedagógica, evaluación, entre otros (Calvo et al., 2018). Sobre todo, porque la tecnología es un medio didáctico el cual permite la creación de entornos de aprendizaje en los que lleva a cabo actividades orientadas a la construcción del conocimiento y en los cuales el aprendizaje se haga significativo (Rodríguez et al. 2009, p.126).

En Costa Rica el Estado de la Educación 2021 indica que las competencias digitales docentes en el sistema educativo público son ampliamente deficitarias (Programa Estado Nación, 2021, p. 193). En ese sentido, la formación inicial del docente (FID) de Estudios Sociales se vincula con la capacidad de reflexión, es decir, el desarrollo de la consciencia sobre sus marcos de referencia que dirige sus tomas de decisiones “en relación con la selección y secuencia de los contenidos, con la concepción del aprendizaje y con su propio protagonismo en la toma de decisiones previas a la enseñanza, en la fase pre-activa y, por supuesto, durante la enseñanza” (Pagés, 2021, p. 58).

De esta forma, la FID rompe con los modelos técnicos de formación que disocian la teoría y la práctica, pues implica aprender a reflexionar en la acción práctica y sobre la práctica. (Gutiérrez, 2018, p. 243). Para ello, Adler (1994) citado por (Gutiérrez, 2018) retoma tres niveles de reflexión: el técnico, el contextual y, el de cuestiones éticas y morales. El nivel técnico implica la reflexión docente sobre los fines, los objetivos, metas, el papel de la estrategia de enseñanza en el logro de los aprendizajes, sobre este nivel se sustenta esta investigación. Es por lo anterior, que en este estudio se desarrolla una propuesta basada en la metodología del paisaje de aprendizaje, va más allá del uso de la tecnología y logra generar una experiencia de aprendizaje contextualizado al aula del siglo XXI, según Tomé et al. (2021) son “experiencias de aprendizaje que integran contenido curricular con desafíos, actividades, insignias y retos, permitiendo a los alumnos elegir y personalizar su itinerario según sus habilidades, capacidades, gustos, intereses y motivaciones” (p.313). Adicionalmente, para García-Tudela, P. A. (2021) “son marcos visuales (ilustraciones, mapas, etc.) que pueden ser analógicos o digitales, enriquecidos con elementos interactivos que permiten navegar por diferentes actividades y recursos” (p.553).

Su objetivo es ofrecer a los alumnos un mapa o ruta con actividades de manera atractiva, en el cual el estudiante pueda trazar su itinerario personalizado (González del Hierro, 2020), donde elija la ruta que seguirá para ejecutarlas. Algunas características de los paisajes de aprendizaje de acuerdo con Fundación Telefónica (2016), Manotoa (2021) y González del Hierro (2020) se muestran en la figura 1.

Figura 1

Características de los paisajes de aprendizaje



Nota: Arce y Castro (2024) adaptado de Fundación Telefónica (2016). Manotoa (2021). González del Hierro (2020) - íconos Freepik.com

Los paisajes de aprendizaje suelen ser visualmente atractivos para captar rápidamente la atención del estudiantado. En la figura 2, el contexto narrativo se basa en la película Coco e incluye íconos con hipervínculos a recursos como videos, instrucciones, páginas web, documentos, juegos o herramientas en línea.

Figura 2

Ejemplo de paisaje de aprendizaje



Nota. Paisaje elaborado por Rojas (2019), [enlace.](#):

<https://view.genially.com/6452a0863918040018ff03e2/presentation-paisajes-de-aprendizaje>

Según González de Hierro (2023), el diseño de las actividades en los paisajes de aprendizaje se basa en la teoría de las inteligencias múltiples. Gardner (2001) plantea que la inteligencia no es única, sino que existen ocho tipos: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista. Esto implica que las actividades educativas deben fomentar el desarrollo de todas ellas.

Figura 3

Descripción de las inteligencias múltiples propuesta por Gardner (2001)









Nota. Adaptado Arce y Castro (2024) de Gardner (2001) - íconos de Freepick.com

Cabe mencionar que a pesar de algunas críticas en la comunidad científica, esta teoría tiene la ventaja de ampliar la visión de la inteligencia e impulsar así la generación de acciones pedagógicas más personalizadas y flexibles para el estudiantado. Aspectos los cuales se aprovechan en la propuesta de actividades en los paisajes de aprendizaje, pues se planifica considerando estimular estos tipos de inteligencia, esto permite crear actividades muy variadas. Permittiendole al docente desarrollar estrategias y actividades planificadas para fomentar estas inteligencias en el desarrollo de los paisajes de aprendizaje. De esta forma, se potencia el desarrollo de varias inteligencias en las lecciones de clase.

Adicionalmente, los paisajes se fundamentan en la taxonomía de Bloom, lo cual según Santiago-Campión (2019, p.47) consisten en recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear. En la figura 4, se observa los procesos cognitivos asociados, que pueden ser aplicados a diferentes contextos y niveles educativos, y en los cuales se basan los programas oficiales de los Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (MEP), asociados con diversas habilidades establecidas en la Nueva Política Curricular (MEP, 2015).

Figura 4

Niveles taxonómicos y procesos cognitivos asociados con base en la de Bloom revisada

NIVELES TAXONÓMICOS	PROCESOS COGNITIVOS ASOCIADOS
 RECORDAR	Evocar la información que hemos almacenado en la memoria y la empleamos para producir o recuperar definiciones, hechos o listas, o para recitar información previamente aprendida.
 COMPRENDER	Construir significado a partir de diferentes tipos de funciones, ya sean mensajes escritos o gráficos o actividades como interpretar, ejemplificar, clasificar, resumir, inferir, comparar o explicar.
 APLICAR	Llevar a cabo o usar un procedimiento a través de la ejecución o implementación. La aplicación se relaciona o se refiere a situaciones donde el material aprendido se utiliza a través de productos como modelos, presentaciones, entrevistas o simulaciones.
 EVALUAR	Dividir materiales o conceptos en partes, determinar cómo las partes se relacionan entre sí o cómo se interrelacionan, o detectar la forma en que las partes se relacionan con una estructura o propósito general. Las acciones mentales incluidas en esta función son diferenciar, organizar y atribuir, así como también poder distinguir entre los componentes o partes. Cuando uno está analizando, se puede ilustrar esta función mental creando hojas de cálculo, encuestas, cuadros o diagramas, o representaciones gráficas.
 ANALIZAR	Realizar juicios basados en criterios y estándares a través de verificaciones y críticas. Las críticas, recomendaciones e informes son algunos de los productos que se pueden crear para demostrar los procesos de evaluación. En la taxonomía revisada, la evaluación es previa a la de creación, ya que a menudo es una parte necesaria del proceso del comportamiento precursor antes de crear algo.
 CREAR	Disponer elementos juntos para formar un todo coherente o funcional; reorganizando elementos en un nuevo patrón o estructura a través de la generación, planificación o producción. Crear requiere que los usuarios integren partes de una manera nueva, o sinteticen partes en algo nuevo y diferente creando una nueva forma o producto. Este proceso constituye la función mental más compleja en la taxonomía revisada.

Nota. Adaptado de Arce (2024) y de Santiago-Campión (2019, p. 48) - íconos flaticon.com

Esta taxonomía orienta el establecimiento de los niveles cognitivos que se deben desarrollar en las actividades de los paisajes de aprendizaje y se asocian directamente con los indicadores o aprendizajes por lograr de los programas oficiales, para definición de lo que se espera que el estudiantado aprenda en el desarrollo de las actividades del paisaje de aprendizaje.

Para Hernando (2021, p. 7), la taxonomía de Bloom no es una simple jerarquización de los distintos procesos, sino que depende la habilidad del estudiante para actuar de acuerdo al

nivel. En los paisajes de aprendizaje se unen la teoría de las inteligencias múltiples con la taxonomía de Bloom en la matriz de programación (ver figura 5).

Figura 5

Matriz de programación

	LINGÜÍSTICO VERBAL	LÓGICO-MATEMÁTICO	INTER-PERSONAL	INTRA-PERSONAL	CORPORAL CINESTÉSICA	MUSICAL	VISUAL ESPACIAL	NATURALISTA
CREAR diseña / idea		+			★	🎵	🎨	🌿
EVALUAR revisa/prueba				📍				
ANALIZAR organiza								
APLICAR usa / ejemplifica			👤					
COMPRENDER compara		+		📍				
RECORDAR define / describe	🗨️		👤					

Nota. Adaptado de Arce (2024) y de Hernando (2021, p.10) - íconos flaticon.com

En la figura 5, se muestra la matriz que sirve para orientar a las personas docentes a planificar los paisajes, de manera que puedan considerar el nivel de profundización de la habilidad a desarrollar por el estudiante y la inteligencia múltiple que se puede vincular para lograr un mejor estímulo y aprendizaje.

Hernando (2021) señala que esta metodología didáctica conecta diversas habilidades y formas de aprender, pues combina, por ejemplo, pensamiento crítico con percepción visual, memoria con lenguaje y creatividad con movimiento corporal. Además, Páramo del Llano (2019) menciona 48 posibles combinaciones entre las ocho inteligencias múltiples y los seis niveles cognitivos. Esto promoverá un aprendizaje más completo y significativo.

Los paisajes de aprendizaje, que integran elementos de gamificación como recompensas, narrativas y avatares, ofrecen experiencias más atractivas. Estudios de Sánchez-Domínguez et al. (2023), Zainuddin et al. (2020) y Manzano-León et al. (2021) han demostrado que esta combinación mejora el aprendizaje, la motivación y el compromiso de los estudiantes.

La metodología didáctica de los paisajes incluye el elemento valioso de la evaluación auténtica, el cual permite aplicar conocimientos en situaciones reales. Esto es esencial para un aprendizaje más efectivo, cuando los estudiantes interactúan con su entorno y resuelven problemas auténticos, como afirman Arias et al. (2019) y Camacho-Navarro et al. (2022).

Díaz Barriga et al. (2023) afirman que las rúbricas son ideales para la evaluación auténtica, pues permiten seguir el progreso del estudiante y valorar aspectos cualitativos como la creatividad y la resolución de problemas, difíciles de medir con una nota numérica.

Según el taller de Poyatos (2019), apoyado por Fundación Telefónica en la Universidad de Costa Rica, hay varias fases clave para crear un paisaje de aprendizaje. A continuación, se sintetizan esas fases:

1. **Diseñar actividades variadas**, basadas en los aprendizajes por lograr, niveles cognitivos y las inteligencias múltiples.
1. **Creación de diferentes itinerarios**, para que cada participante tenga la oportunidad de escoger el camino que quiere seguir libremente, considerando las actividades obligatorias y opcionales.
2. **Diseño de un marco simbólico**, el cual funcionará como narrativa de los diferentes itinerarios, puede ser a base de películas, cuentos, videojuegos, personajes, hechos históricos, entre otros.
3. **Gamificación del paisaje de aprendizaje**. Conforme se implementen técnicas lúdicas se hará más interactiva la actividad y esto permitirá que quienes participan disfruten el aprendizaje, pues se establece un sistema de recompensas, logros o insignias, control del avance o puntajes, reglas, entre otros.
4. **Elaboración del paisaje de aprendizaje**. Se puede hacer de manera física o digital, sin embargo, se sugiere la digitalización, pues es fundamental para que sea una metodología didáctica más atractiva e innovadora. Se pueden utilizar diferentes herramientas, como por ejemplo Genially, la cual permite la creación de imágenes interactivas con ventanas con instrucciones, enlaces a otras plataformas *online*, videos, entre otros.
5. **Establecimiento del mecanismo de evaluación** que se utilizará para evaluar el paisaje, se recomienda utilizar rúbricas u otros instrumentos enmarcados en la evaluación auténtica.

Estos pasos mencionados permitieron que estudiantes de la Carrera de Enseñanza de los Estudios Sociales y Educación Cívica diseñaran propuestas que fomentan el pensamiento histórico. Según Garavito y González (2017), estas herramientas pueden combatir la apatía hacia el aprendizaje de las ciencias sociales.

2. MÉTODO

Este estudio se enmarca en el enfoque cualitativo, como un estudio de caso descriptivo, se considera que estos estudios “son más focalizados que los casos explicativos, su propósito es dar cuenta de una situación problemática en términos de una lógica centrada en un análisis primario del sujeto” (Díaz De Salas et al. 2011, p. 14).

En otras palabras, se quiere conocer las propias opiniones y sentimientos acerca de la experiencia del diseño e implementación de un paisaje de aprendizaje como metodología didáctica en un contexto educativo determinado lo cual brinda “información valiosa para emitir recomendaciones para la práctica” (Artavia y Gurdían, 2021, p. 44), en este sentido se considera como una “investigación empírica de un fenómeno del cual se desea aprender dentro de su contexto real cotidiano.” (López, 2013, p. 140). Por ende, en este caso particular se pretende explicar la percepción de los involucrados en el diseño de paisajes de aprendizaje para ser

implementados en la práctica profesional de la Carrera de Enseñanza de los Estudios Sociales de la Universidad de Costa Rica.

2.1. Participantes

En el taller participaron 23 estudiantes de la Carrera de los Estudios Sociales de la Universidad de Costa Rica, fue una muestra no probabilística, pues se efectuó con el grupo de práctica profesional de la Enseñanza de los Estudios Sociales.

2.2. Procedimiento

El objetivo del taller fue que los estudiantes exploraran la metodología didáctica de paisajes de aprendizaje para trabajar en el aula, lo desarrollaron colaborando en equipos, basándose en un tema de la lista de posibles temas para implementar en sus prácticas docentes. El taller le mostró al estudiantado las herramientas digitales que se podían utilizar en esta metodología y se adecuó con base en la propuesta de Poyato (2019).

2.3. Diseño del taller

En la primera fase del taller, se buscó que el estudiantado comprendiera el concepto de paisaje de aprendizaje. Para lo cual, se explicaron los factores clave a considerar al diseñar la experiencia de aprendizaje. Aspectos como la fundamentación teórica, las características, los pasos a seguir y luego se mostró un ejemplo de un paisaje de aprendizaje desarrollado en la herramienta Genially (ver figura 2), el cual está disponible en el siguiente [enlace](#). Luego, siguiendo la metodología didáctica de paisajes de aprendizaje propuesta por Poyato (2019), los estudiantes diseñaron, desarrollaron e implementaron sus propias propuestas, en los diferentes contextos de la práctica profesional de la Enseñanza de los Estudios Sociales.

2.4. Implementación

Una vez terminada la fase de comprensión de lo que es un paisaje de aprendizaje y sus requerimientos. Los estudiantes procedieron a poner en práctica, desarrollando su propio paisaje de aprendizaje.

Para guiarlos en la ejecución de su propuesta, primeramente, se les proporcionó un material didáctico con la explicación de cada una de las inteligencias múltiples (ver figura 3).

Además, usaron una plantilla para planificar las distintas actividades que estarían presentes en el paisaje ([ver Anexo 1](#)), en la cual debían plantear cuál sería el indicador o tópico en el que se basaría la propuesta, el marco narrativo, las inteligencias múltiples a usar y las habilidades lingüísticas y las competencias comunicativas a desarrollar.

Finalmente, los equipos de estudiantes elaboraron un informe para valorar la pertinencia de implementar el paisaje en sus prácticas profesionales y se organizaron sesiones de reflexión con el docente del curso.

Tabla 1

Grupos y temática a desarrollar en el paisaje

Grupo	Integrantes	Indicadores del aprendizaje esperado en que se basó cada paisaje de aprendizaje	Instituciones
1	4	Variaciones espaciales y desafíos de la producción de energía, a partir de combustibles fósiles y energías limpias (alcances y beneficios), con las medidas de adaptación ante el cambio climático en América Central y el mundo.	CTP Purral
2	4	Analiza la distribución espacial y las características de los principales ecosistemas terrestres, y la importancia de la biodiversidad en Costa Rica.	Liceo de Curridabat
3	1	Comprende de manera profunda del proceso de conquista de América, incluyendo sus causas, consecuencias y los diferentes actores involucrados.	Liceo San Miguel de Desamparados,
4	3	Adquisición del conocimiento profundo de los conceptos clave relacionados con la gestión del riesgo, como prevención, mitigación y vulnerabilidad.	Liceo José Joaquín Vargas Calvo
5	5	Análisis de las principales demandas y acciones de los movimientos por los derechos civiles en luchas y reivindicaciones sociales y políticas en el marco de la guerra fría.	Liceo Laboratorio Emma Gamboa, UCR
6	1	Análisis de los conceptos fundamentales de gestión del riesgo y gestión territorial, incluyendo sus interrelaciones.	Liceo Luis Dobles Segreda
7	2	Aplicación del pensamiento crítico a diferentes contextos para analizar situaciones reales y tomar decisiones informadas.	Colegio Nuestra Señora de los Desamparados y Colegio Nocturno de la Unión
8	3	Desarrollo de pensamiento crítico para análisis de información, evaluar diferentes perspectivas, tomar decisiones informadas y resolver problemas relacionados con la democracia	Liceo Laboratorio Emma Gamboa

Nota: Elaboración propia y Castro (2024) a partir de informes de implementación del paisaje por parte de los estudiantes participantes.

A partir de los datos de cada equipo de estudiantes que implementaron los paisajes en sus prácticas profesionales, se aplicaron técnicas de recolección de información de acuerdo con el enfoque cualitativo. En el siguiente enlace se pueden apreciar algunos ejemplos elaborados por los estudiantes.

2.5. Instrumentos de recolección de la información

Para la recolección de la información de los estudiantes, se utilizan instrumentos que permiten capturar la experiencia y sus puntos de vista por medio de la observación, registros y sesiones de discusión (Hernández, et al., 2014). Por lo cual, se diseñan los siguientes instrumentos:

- a) Notas de campo: registro de notas durante las sesiones de discusión en las clases con

el estudiantado participante del taller.

- b) Informe de la implementación de la metodología didáctica del paisaje de aprendizaje: cada grupo de estudiantes realizó un informe donde documentó el proceso de diseño, desarrollo e implementación de la metodología didáctica en sus prácticas profesionales.

3. RESULTADOS

Para la presentación de los resultados, se utilizó la información de la documentación del estudiantado en sus prácticas de Enseñanza de los Estudios Sociales, notas de campo y observaciones del docente tutor. La información se transcribió, se organizó en tablas descriptivas para establecer categorías y subcategorías según los objetivos del estudio, y se extrajeron segmentos de texto ilustrativo, para el posterior análisis teórico.

Las categorías establecidas fueron las siguientes:

- Limitaciones para la implementación de los paisajes de aprendizaje
- Beneficios obtenidos de la implementación de los paisajes de aprendizaje
- Uso del paisaje de aprendizaje en la enseñanza de los Estudios Sociales

3.1. Categoría: Limitaciones para la implementación de los paisajes de aprendizaje

La implementación de la metodología didáctica de paisajes plantea retos importantes para los docentes, mencionados por las personas participantes, los cuales se resumen en la tabla 2 y se analizan a continuación.

Tabla 2

Categoría: Limitaciones para la implementación de los paisajes de aprendizaje

Subcategorías	Algunos segmentos de contenido	Fuentes
Adaptación a la realidad educativa	“Considerar los recursos tecnológicos e infraestructura disponibles en el centro educativo”	grupo 6, grupo 6 y grupo 2.
Gestión del tiempo	“El diseño y planificación requiere tiempo y dedicación por parte del docente”	Todos los grupos
Barreras tecnológicas	“La falta de recursos o conexión a internet puede dificultar la implementación”, “Es necesario considerar a los estudiantes con dificultades en el uso de tecnología”	grupo 7, grupo 5 y grupo 2
Complejidad de los contenidos	“Adaptar el nivel de complejidad de las actividades a las capacidades de los estudiantes”	grupo 1 y grupo 5
Gestión del grupo y motivación	“Se requiere de control del grupo, fomentar la participación y evitar la competencia en actividades”	grupo 8, grupo 5 y grupo 3.
Resistencia al cambio	“Posibilidad de resistencia de docentes y estudiantes a nuevas metodologías”	grupo 5
Diseño coherente y significativo	“Realizar un diseño que fomente aprendizajes significativos, evitando la acumulación de recursos sin conexión”	grupo 3 y grupo 1

Nota: Elaboración propia con información brindada por participantes en los informes y notas de campo del docente tutor.

Tres grupos mencionaron la necesidad de adaptar el paisaje a la realidad educativa, lo cual, según González del Hierro (2020), “permite generar entornos inmersivos de aprendizaje adaptados a la realidad de nuestra aula”. Esta adaptación fue necesaria en algunos centros educativos sin recursos tecnológicos, donde se usaron materiales impresos en lugar de digitales. Otra limitación es la gestión del tiempo, pues “crear Paisajes de Aprendizaje implica un trabajo previo” (González del Hierro, 2020). Los participantes señalaron la necesidad de equilibrar esta tarea con otras responsabilidades docentes. Los paisajes de aprendizaje posibilitan el uso de la tecnología en el aula, sin embargo, una limitación que surgió en el estudio fueron las barreras tecnológicas, por lo que es necesario “brindar apoyo y considerar alternativas para estudiantes con dificultades en el uso de tecnología” (Román, 2020, p. 1).

El uso de paisajes permite crear actividades con diferentes grados de dificultad, “cada alumno llegará donde llegue según su ritmo de aprendizaje”. “El profesorado puede indicar qué ejercicios se harán según el grado de dificultad”. - (Didacta, 2020, p. 3), por lo que, una limitación mencionada es la necesidad de que el docente adapte la complejidad de los contenidos a las capacidades de los alumnos.

El trabajo con paisajes de aprendizaje requiere de trabajo grupal, lo que significa un gran cambio de clases tradicionales. Por lo que la gestión de grupo y la motivación pueden ser clave para “mantener el control del grupo, fomentar la participación equitativa y evitar la competencia negativa en actividades grupales o gamificadas” (Hernando, 2015, p. 6). Para evitar conflictos se debe fomentar siempre una comunicación asertiva y respetuosa. Otro aspecto limitante fue la resistencia al cambio, “algunos estudiantes y docentes pueden mostrar resistencia a la adopción de nuevas metodologías” (Román, 2020, p. 3). En este estudio fue un gran reto por ser estudiantes en práctica profesional, por lo que tuvieron que adaptar sus propuestas para mantener elementos tradicionales en la Enseñanza de los Estudios Sociales.

Los paisajes de aprendizaje permiten “generar entornos inmersivos de aprendizaje personalizados (...) con la estética que mejor capte la atención de nuestro alumnado” (González del Hierro, 2020, p. 2); sin embargo, esto puede ser un reto, pues requiere un diseño coherente que guíe el aprendizaje de manera significativa, para evitar la acumulación de recursos desconectados o actividades sin secuencia o propósito.

3.2. Categoría: Beneficios obtenidos de la implementación de los paisajes de aprendizaje

Por otro lado, en el estudio se señalan algunos beneficios obtenidos de la implementación de los paisajes. En la tabla 3 se muestra un resumen de las opiniones de los participantes.

Tabla 3

Categoría: Beneficios obtenidos de la implementación de los paisajes de aprendizaje

Subcategorías	Algunos segmentos de contenido	Fuente
Mayor motivación y participación	“Fomenta el interés y la participación de los estudiantes a través de la gamificación, el uso de la tecnología y las actividades interactivas”	Todos los grupos
Aprendizaje activo y colaborativo	“Favorece construcción de conocimiento por parte de los estudiantes mediante la interacción con el contenido y sus compañeros”	grupo 7, grupo 3
Desarrollo de habilidades	“Estimula el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración”	Todos los grupos
Flexibilidad y adaptabilidad	“Se adapta a diferentes contextos educativos, estilos de aprendizaje y necesidades individuales, permitiendo una personalización del aprendizaje”	grupo 4, grupo 3, grupo 5 y grupo 6
Integración de TIC	“Facilita la integración efectiva de las TIC en el aula para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje”	Todos los grupos
Cambio de rol docente	“Promueve el rol del docente en un facilitador y guía del aprendizaje, fomentando la autonomía y el protagonismo de los estudiantes”	grupo 8, grupo 3 grupo 1 y grupo 2

Nota: Elaboración propia con información brindada por participantes en los informes y notas de campo del docente tutor.

Una de las principales ventajas de los paisajes de aprendizaje consiste en permitir la creación de imágenes interactivas, lo cual permite “crear una experiencia comunicativa que ayuda a contextualizar la información” (González del Hierro, 2020, p.3), según las personas participantes fomenta el interés y la participación de los estudiantes a través de la gamificación, el uso de la tecnología y actividades interactivas. También promueve el aprendizaje activo y colaborativo, esto porque según Román (2020, p. 2) “Los alumnos son los protagonistas autónomos de su aprendizaje. Los estudiantes aprenden haciendo, guiados por el docente, que los acompaña en su viaje de exploración y descubrimiento”. De acuerdo, con las personas participantes permite la construcción de conocimiento por parte de los estudiantes mediante la interacción con el contenido y sus compañeros. Según lo mencionado por las personas participantes, la metodología didáctica de paisajes favorece el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración. Según González del Hierro (2020, p. 3), “entre sus beneficios, destacaría que potencia la memorización, el pensamiento crítico, la creatividad, la personalización del aprendizaje, la participación y la motivación en el aula”. Basados en las inteligencias múltiples y la taxonomía de Bloom, los paisajes permiten adaptarse a distintos contextos educativos y necesidades individuales. González del Hierro (2020, p. 2) afirma que son una “herramienta pedagógica que genera entornos inmersivos y personalizados, adaptados a la realidad del aula”. Esto facilita a los docentes diseñar actividades según el nivel, edad, intereses y recursos disponibles.

Otro beneficio, es que los paisajes de aprendizaje permiten la integración de TIC, facilita la integración efectiva de las TIC en el aula para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje,

porque según Román (2020, p. 1) “son una herramienta pedagógica que nos permite representar de forma visual una asignatura o parte de ella y que se puede crear con plataformas digitales de contenidos”.

3.3. Categoría: Uso del paisaje de aprendizaje en la enseñanza de los Estudios Sociales

Tabla 4

Categoría: Uso del paisaje de aprendizaje en la enseñanza de los Estudios Sociales

Subcategorías	Notas de observaciones de los informes	Fuentes
Fomenta el pensamiento crítico	Permite el desarrollo de actividades que promueven el análisis, la reflexión y la toma de decisiones.	Grupo 5, grupo 2, grupo 7 y grupo 3.
Promueve la motivación y la participación activa	Interés y compromiso de los estudiantes debido a la gamificación, el uso de tecnología y las actividades interactivas.	Todos los grupos
Facilita la comprensión y contextualización de los contenidos	Las actividades de los paisajes favorecen la presentación dinámica de la información y su relación con la realidad de los estudiantes facilita la comprensión.	Grupo 7, grupo 4 y grupo 6.
Requiere una planificación cuidadosa	Se destaca la importancia de considerar el nivel de los estudiantes, los recursos disponibles y la gestión del tiempo.	Todos los grupos
Necesidad de adaptación al contexto	Relevancia de adaptar el paisaje de aprendizaje a las limitaciones tecnológicas y las características del grupo.	Grupo 7, grupo 5 y grupo 4.
Potencial para el aprendizaje colaborativo	Fomenta el trabajo en equipo y la interacción entre estudiantes son elementos clave para el éxito del paisaje de aprendizaje.	Grupo 5, grupo 7, grupo 8 y grupo 4.

Nota: Elaboración propia con información brindada por participantes en los informes y notas de campo del docente tutor.

Tras cotejar los resultados con la teoría, es evidente, según los aportes del paisaje de aprendizaje como estrategia de mediación docente para los Estudios Sociales, que las personas docentes en formación destacan, al igual que Monteagudo et al (2020), que la utilización de las TIC en la enseñanza de esta materia escolar implica un listado amplio de beneficios para la población estudiantil. Se destaca entre estos aportes, ser un insumo para promover una renovación en las metodologías didácticas para la enseñanza, superando las lógicas de una transmisión pasiva de discursos cerrados, para dar paso al uso de estrategias en las cuales el estudiantado utilice los recursos digitales para adquirir habilidades o valores (p. 68). El paisaje de aprendizaje evidencia ser una metodología didáctica que promueve la motivación para el aprendizaje, esto contrasta con los resultados de autores como Garavito y González (2017), Bustos y Parra (2018), quienes analizan la importancia de la didáctica en la apatía de personas estudiantes en el aprendizaje de los contenidos de Ciencias Sociales. Lo anterior trae como consecuencia el fomento de aprendizajes, así como de competencias como lo es el trabajo colaborativo, mayor participación del estudiantado en los procesos de aprendizaje, pues al promover las ganas de saber más e investigar, termina facilitando la transformación del

estudiante pasivo en estudiante activo, ocupando este el protagonismo del proceso de enseñanza- aprendizaje (Irigoyen, 2014, p. 11). De esta forma, el aprendizaje desde los Estudios Sociales, se convierte en una asignatura accesible para la población estudiantil “al proporcionar mayor información para analizar, mayor variedad cultural, multitud de experiencias y desarrollando una serie de competencias (emocionales, manipuladoras, sociales, ...) que amplían las destrezas del estudiante” (Irigoyen, 2014, p. 11). Estos elementos permiten analizar el potencial del paisaje de aprendizaje en el desarrollo del pensamiento histórico y crítico en el estudiantado, tal y como lo exponen Ramírez y Santisteban (2024).

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La metodología didáctica de paisajes de aprendizaje puede beneficiar la educación y la incorporación dinámica de la tecnología, pero presenta desafíos para los docentes, quienes deben reflexionar sobre su práctica. Adaptar los paisajes al contexto educativo, gestionar la carga laboral y superar barreras tecnológicas son retos clave. La planificación de los paisajes requiere conocimientos pedagógicos amplios para diseñar actividades flexibles y adaptadas a los estudiantes. Aunque las limitaciones tecnológicas y la resistencia de algunos docentes y estudiantes pueden dificultar su implementación, los paisajes favorecen experiencias inmersivas que personalizan el aprendizaje y fomentan el interés y la participación activa por medio de la gamificación. Además, promueven el aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes asumen un rol protagonista en la construcción de su conocimiento acompañados por la persona docente. En este estudio las personas participantes destacan el potencial de esta metodología didáctica al utilizar las teorías de las inteligencias múltiples y la taxonomía de Bloom lo cual permite la creación de experiencias más significativas y desafiantes, favoreciendo el desarrollo de habilidades clave como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración para Enseñanza de los Estudios Sociales.

Los participantes señalaron limitaciones como el acceso a la tecnología, la inversión de tiempo docente y la resistencia a cambiar dinámicas tradicionales. Los resultados destacan la importancia de considerar el contexto educativo y las necesidades del estudiantado, superando barreras tecnológicas, apoyando la gestión del tiempo, fomentando el trabajo colaborativo y promoviendo una cultura de apertura al cambio para aprovechar al máximo esta metodología didáctica en la enseñanza de Estudios Sociales. Al tomar como base los argumentos de Pagès (2021), el ejercicio sistematizado en esta investigación estimula la reflexión como parte vital del profesorado. Entre los aspectos que se evidencian encontramos, por ejemplo, dominio de competencias digitales, aplicación de conocimientos didácticos al traducir distintas actividades y técnicas en los distintos paisajes; además, el desarrollo de capacidades de cuestionamiento de las estructuras del sistema educativo, las cuales impiden implementar metodologías didácticas más novedosas que incidan en la búsqueda de una sociedad más justa. Este elemento se vuelve central, para trascender a una enseñanza de los Estudios Sociales, desde una perspectiva más crítica, tal y como lo exponen Tedesco (2012).

5. CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Conceptualización, H.C.A., I.A.M. y J.C.N. S.; curación de datos, H.C.A.; análisis formal, H.C.A., I.A.M. y J.C.N. S.; investigación, H.C.A., I.A.M. y J.C.N. S.; metodología, H.C.A., I.A.M.; administración del proyecto, H.C.A.; recursos, H.C.A., I.A.M. y J.C.N. S.; software, H.C.A., I.A.M.; supervisión, H.C.A.; validación, H.C.A., I.A.M. y J.C.N. S.; visualización, H.C.A., I.A.M. y J.C.N. S.; redacción—preparación del borrador original, H.C.A., I.A.M. y J.C.N. S.; redacción—revisión y edición, H.C.A., I.A.M. y J.C.N. S..

6. REFERENCIAS

- Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C. y Ananthanarayanan, V. (2017). *NMC Horizon Report: 2017 Higher Education Edition*. New Media Consortium. <https://eric.ed.gov/?id=ED582134>
- Arias, M. A. I., García, T. C. S. y Dávila, Y. V. C. (2019). La formación por competencias requiere una evaluación auténtica en la Universidad. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v30i1.1274>
- Artavia, A y Gurdián, A. (2021). Fundamentos de investigación cuantitativa en educación. EUNED.
- Bran-Piedrahita, E., Godoy-Toro, N. y Monsalve-Ruiz, Y. (2021). Perspectivas conceptuales y experienciales de la educación política: una mirada desde el grupo “Educar para la Polis”. *FORUM. Revista Departamento Ciencia Política*, 20, 62-85. <https://doi.org/10.15446/frdcp.n20.90963>
- Bustos, O. D. y Parra, K. L. (2019). Integración de las TIC en la enseñanza de la historia en educación media superior. *Revista Boletín Redipe*, 8(1), 106-113. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/677>
- Cabero, J. & Barroso, J. (coords.) (2015). Nuevos retos en tecnología educativa. Madrid: Editorial Síntesis. *Revista de medios y educación*, ISSN 1133-8482, Nº. 48, 2016, págs. 243-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5294349>
- Calvo, A. H. (2015) Viaje a la Escuela del Siglo XXI: *Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*.
- Camacho-Navarro, A., Salinas-García, R. J., Camacho-Navarro, A. y Salinas-García, R. J. (2022). Estrategia basada en la evaluación auténtica para el desarrollo de competencias digitales en la formación inicial docente. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(24). <https://doi.org/10.23913/ride.v12i24.1126>
- De la Rosa Ruiz, D., Giménez Armentia, P. y De la Calle Maldonado, C. (2019). *Educación para el desarrollo sostenible: El papel de la universidad en la Agenda 2030*. <http://ddfv.ufv.es/handle/10641/1691>

- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista (2ª ed.). México: McGraw Hill.
- Díaz Barriga, F., Bustos, A., Hernández, G. y Rigo, M. A. (2023). Evaluación auténtica de competencias docentes: Una experiencia de construcción de sistemas de rúbricas en un entorno virtual. *Biblioteca Marco*.
- Díaz De Salas, S., Mendoza, M. V. y Porras, M. C. (2011) Una guía para la elaboración de estudios de caso. *Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación*. 75(1) Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/varia_75/01_Diaz_V75.pdf
- Didacta. (2020, 10 de octubre). *¿Qué son los Paisajes de Aprendizaje?*. Didacta Plus. <https://didactaplus.com/que-son-los-paisajes-de-aprendizaje/>
- Fernández, R., Hernando, A. y Poyatos, M. (2018). Paisajes de aprendizaje. Dirección General de Becas y Ayudas al Estudio de la Consejería de Educación e Investigación de la Comunidad de Madrid. Madrid, España. <https://www.comunidad.madrid/publicacion/ref/16416>
- Fundación Telefónica. (2016, 17 de febrero). *Paisajes de aprendizaje*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SAqBo5MqpDQ>
- Garavito Campillo, É. T. y González Martínez, M. J. (2017). Metodología docente: incidencia en la apatía de los estudiantes hacia las ciencias sociales. *Panorama*, 11(21), 17-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6281822>
- García-Tudela, P. A. (2021). Los paisajes de aprendizaje como una herramienta para atender a la diversidad: Análisis cualitativo de propuestas didácticas. En M. A. Martínez-Olmo y A. M. Nicolás-Gavilán (Coords.), *Innovación docente e investigación en educación: Nuevos enfoques en la metodología docente* (pp. 549-557). Dykinson, S.L
- Gardner, H. (2001) Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples. <https://archive.org/details/gardner-h.-estructuras-de-la-mente.-teoria-de-las-inteligencias-multiples>
- González del Hierro, M. (2020, 6 de noviembre). Guía para crear Paisajes de Aprendizaje digitales. *Observatorio del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*. <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/guia-para-crear-paisajes-de-aprendizaje-digitales/>
- Gutiérrez, Martha. La reflexión de las prácticas en la formación del profesorado de Ciencias Sociales. Pp. 241-249. En: En: Jara, M y Antoni, S. (2018). Contribuciones de Joan Pages al desarrollo de la Didáctica de las Ciencias Sociales, la historia y la geografía en Iberoamérica. <https://ddd.uab.cat/pub/lIbres/2018/196869/jara-santisteban-2018-bariloche.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill / Interamericana Editores.

- Hernando Calvo, A., Fernández Aguirre, R. y Poyatos Dorado, M. (2018). *Paisajes de aprendizaje*. Madrid: Dirección General de Becas y Ayudas al Estudio, 2018. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/174383>
- Hernando, A. (2021) Aprender por paisajes: cómo lograr inclusión y personalización del aprendizaje. Santillana. <https://santillanaplus.com.co/paisajes-especiales-paisajes-para-todos.pdf>
- Irigoyen, A. (2014). Las TICS y su aplicación a la enseñanza de la Historia. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/8378>
- López González, W. (2013). El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa. *Revista Educere*, 17(56), 139-144. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35630150004>
- Manotoa, M. (2023, 17 de julio). *Paisajes de Aprendizaje - Actividades didácticas*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=L9EdXigtpRc>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J., Trigueros, R. y Alías, A. (2021). Entre subir de nivel y terminar el juego: una revisión sistemática de la literatura sobre la gamificación en la educación. *Sostenibilidad* . <https://doi.org/10.3390/SU13042247>
- Ministerio de Educación Pública (2015) *Fundamentación pedagógica de la transformación curricular: educar para una nueva ciudadanía*. Costa Rica. https://idp.mep.go.cr/sites/all/files/idp_mep_go_cr/publicaciones/7-2016_educar_para_una_nueva_ciudadaniafinal.pdf
- Monteagudo, J., Rodríguez-, R.A., Escribano, A. y Rodríguez, A.M. (2020). Percepción de los estudiantes de Educación Secundaria sobre la enseñanza de la historia, a través del uso de las TIC y recursos digitales. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(2), 67-79. DOI: <https://doi.org/10.6018/reifop.417611>
- Pagès Blanch, J. (2021). La Formación del Profesorado de Historia y Ciencias Sociales para la Práctica Reflexiva. *Nuevas Dimensiones*, (8), 57-67. <https://doi.org/10.53689/nv.vi8.42>
- Páramo del Llano, R. (2019). Plantilla para diseñar un paisaje de aprendizaje. Portal de Educación de la Junta de Castilla y León* <https://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/plantilla-disenar-paisaje-aprendizaje>
- Pérez-Escoda, A., Lena-Acebo, F. J. y García-Ruiz, R. (2021). Brecha digital de género y competencia digital entre estudiantes universitarios. *Aula Abierta*, 50(1), 505-5014. <https://doi.org/10.17811/rifie.50.1.2021.505-5014>
- Poyatos, M. (2019) Taller para crear paisajes de aprendizaje, Universidad de Costa Rica.
- Programa Estado de la Nación [PEN]. (2021). *Resumen: Octavo Informe Estado de la Educación costarricense*. <https://estadonacion.or.cr/?informes=informe-estado-de-la-nacion-2021>

- Ramírez Achoy, Jessica y Santisteban Fernández. Antoni. (2024). *El pensamiento histórico como concepto de la educación histórica* . Heredia, Costa Rica : Escuela de Historia, Universidad Nacional. pp. 30-47
<http://www.cs.una.ac.cr//Fasciculos%20Historia/Fasc%C3%ADculo-7-EH-UNA.pdf>
- Rodríguez F., J. L., Martínez, N., Lozada, J.M. (2009) Las TIC como recursos para un aprendizaje constructivista. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 10, Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170118863007>> ISSN 1317-102X
- Román, I. (2020, 2 de junio). Foro virtual analiza brecha educativa y digital en el contexto del COVID 19. Programa Estado de la Nación (PEN) <https://n9.cl/bgsn>
- Sánchez Domínguez, V., De-Alba-Fernández, N. y Navarro-Medina, E. (2023). Percepciones del alumnado universitario sobre gamificación, diseño y validación de un instrumento. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 27(1), 321–346.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/21198>
- Santiago-Campión, R. (2019). Conectando el modelo Flipped Learning y la teoría de las Inteligencias Múltiples a la luz de la taxonomía de Bloom. *Magister: Revista miscelánea de investigación*, 31(2), 45-54.
- Tedesco, Juan Carlos. (2012), Educación, tecnología y justicia social en la sociedad del conocimiento. *Revista e-Curriculum*, Vol. 10, núm. 3, diciembre, 2012, pp. 7-31 Pontificia Universidade Católica de São Paulo São Paulo, Brasil.
<https://www.redalyc.org/pdf/766/76624994002.pdf>
- Tomé, L., Mateos, J.M., Hernández, M.M., y Santos, M.J. (2021). Descubriendo la presión a través de un paisaje de aprendizaje. En C. López (Ed.), *Innovación en la formación de los futuros educadores de Educación Secundaria para el Desarrollo Sostenible y ciudadanía mundial* (pp. 311-322). <https://bit.ly/3EMrotT>
- UNESCO (2015) Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial? <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232697>
- Zainuddin, Z., Chu, S., Shujahat, M. y Perera, C. (2020). El impacto de la gamificación en el aprendizaje y la instrucción: una revisión sistemática de la evidencia empírica. *Educational Research Review* . <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

Para citar este artículo:

Castro Araya , H., Arce Marín , I., y Naranjo Segura , J. C. (2025). Creación de estrategias didácticas con paisajes de aprendizaje: estudio de caso en la formación inicial de docentes de Estudios Sociales de la Universidad de Costa Rica . *Eduotec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (92), 105-123. <https://doi.org/10.21556/edutec.2025.92.3651>

7. ANEXO 1



Plantilla de planificación del paisaje de aprendizaje

Elaborado por: Hazel Castro

Indicador o tópico: _____ **ej:** Sistema locomotor (buscar en el programa)

Marco narrativo: _____ **ej:** Película Coco

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES						
Áreas	Actividad 1 visual espacial	Actividad 2 naturalista	Actividad 3 intrapersonal	Actividad 4 musical	Actividad 5 interpersonal	Actividad 6 lógico-matemática
Escritura	x					
Escucha				x		
Oral		x	x			x
Lectura					x	

Áreas	Actividad 1 inteligencia visual - espacial
Escucha	descripción

Áreas	Actividad 2 inteligencia naturalista
Escucha	descripción

Áreas	Actividad 3 inteligencia intrapersonal
Oral	descripción

Áreas	Actividad 4 inteligencia musical
Escucha	descripción

Áreas	Actividad 5 inteligencia interpersonal
Lectura	descripción

Áreas	Actividad 6 lógico matemática
Escritura	descripción