

Transición a la educación virtual

Desafíos y plan de acción

Conferencista:

Carlos Andrés Ávila Dorado
Coordinador de Formación
Magister en educación
Universidad Icesi
Cali – Colombia



Apoyo en preguntas:

Juan Carlos López García
Editor portal Eduteka
Magister en educación
Universidad Icesi
Cali – Colombia



eduteka

Con el apoyo de:



Objetivo del Webinar

Ayudar a transformar actividades de clases presenciales a la modalidad virtual por medio de tres fases que sirvan de **guía para la transición**.



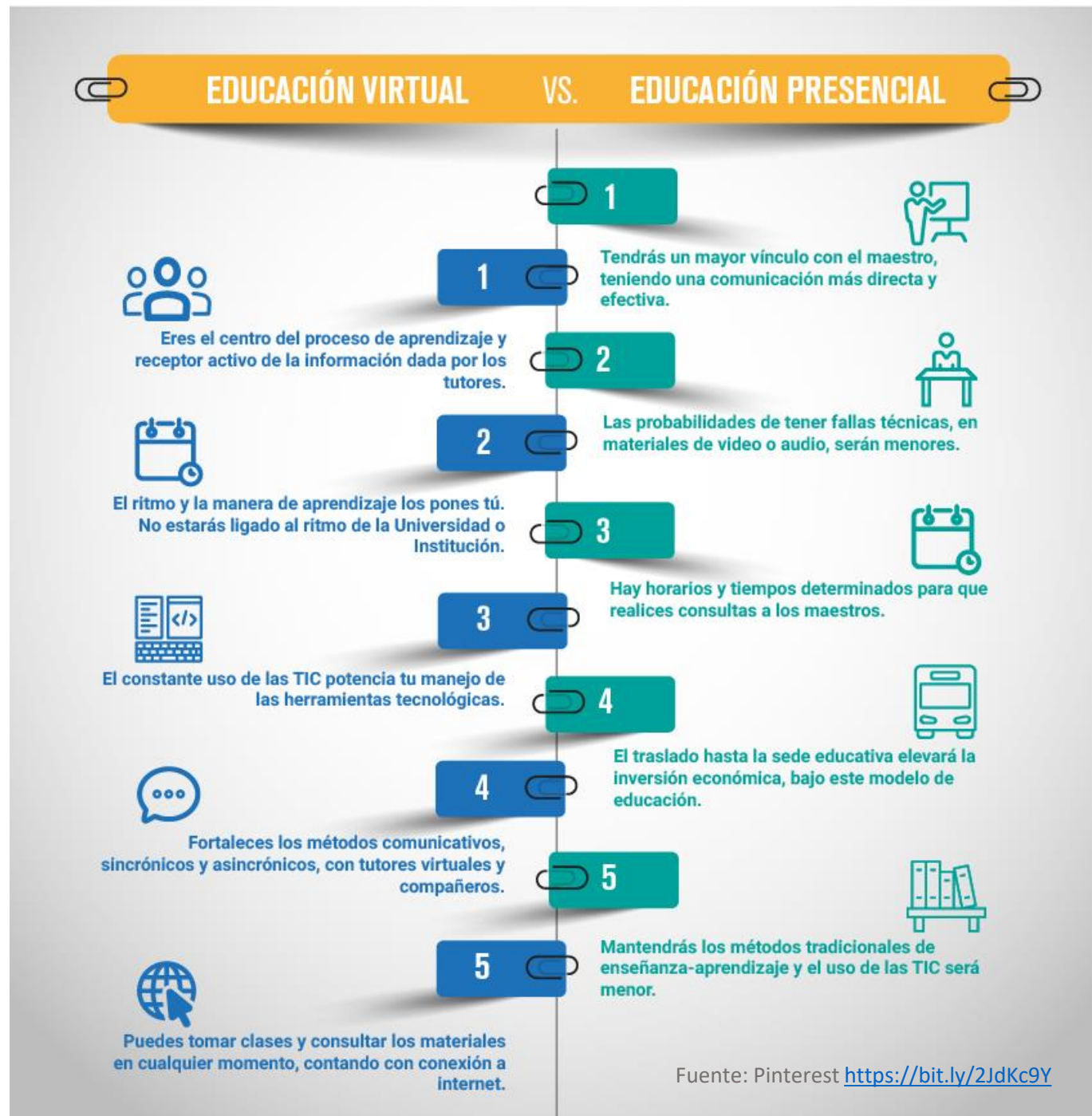
¿Qué es la educación virtual?

“La educación virtual es una acción que busca propiciar espacios de formación, apoyándose en las TIC, para instaurar una nueva forma de enseñar y de aprender.”

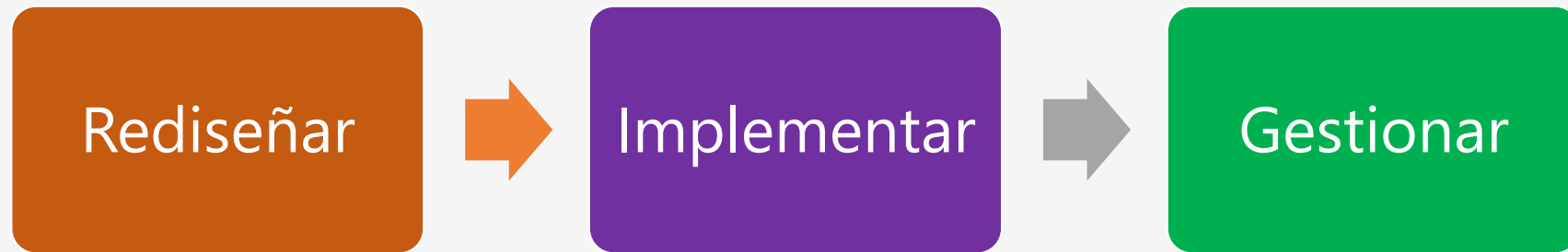
Fuente: Ministerio de Educación Nacional Colombiano
<https://bit.ly/2WF1hS8>

Diferencias

La educación virtual y presencial son dos modalidades diferentes. Por lo tanto, cada una ofrece diferentes características en sus espacios de formación.



Fases para la transición a la educación virtual



Rediseñar



Rediseñar un curso presencial

1 Meta / Objetivo:

Es el objetivo o propósito educativo que se busca alcanzar con el desarrollo de las actividades planteadas, está relacionado con los objetivos del curso.

Las metas u objetivos los puede identificar en los objetivos terminales del plan de estudios.

Documentos
y Artículos

Módulos
Temáticos

Proyectos
Clase

Recursos
Digitales

Herramientas
Tic

Planificar
tus clases

La formulación de objetivos de aprendizaje



Este tema es crucial en la planeación de todo proceso educativo. Unos Objetivos de Aprendizaje claros e inequívocamente establecidos, son el primer paso para seleccionar otros componentes del proceso como contenidos, prácticas, métodos y formas de evaluar coherentemente a los estudiantes.

Autor: **Juan Carlos López García**

URL: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Editorial14>

Etiquetas: **#integra** **#principales** **#objeto**



0 Comentarios

[Compartir](#) 13

La Formulación de Objetivos de Aprendizaje

"Un arquitecto no selecciona los materiales ni establece las fechas de programación para realizar una construcción, hasta no tener los planos (objetivos) de la edificación. Sin embargo, muy a menudo, escuchamos maestros que exponen los meritos relativos de algunos libros de texto u otras ayudas que van a utilizar en el salón de clases, sin haber especificado que Objetivos pretenden alcanzar con dichos textos o ayudas".

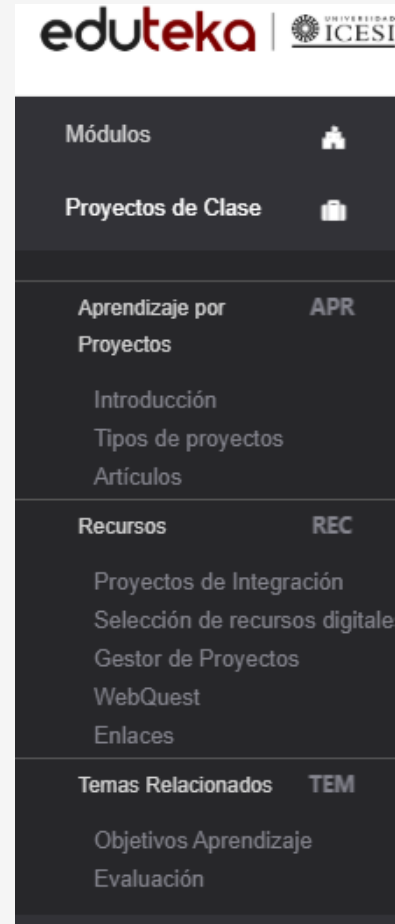
Robert Frank Mager

Preparing Instructional Objectives, 1962.

Rediseñar un curso presencial

2 Descripción de la actividad:

1. Defina el tipo de interacción que va a ocurrir durante el desarrollo de la actividad.
2. Seleccione qué tipo de actividad van a realizar sus estudiantes, de acuerdo con el objetivo de aprendizaje que desea lograr y teniendo en cuenta las actividades que ya tenía planeadas en la presencialidad.
3. Escriba el paso a paso de lo que sus estudiantes deben hacer, lo más detallado posible, indicando los materiales que necesita y las herramientas TIC que deben usar sus estudiantes.



Rediseñar un curso presencial

3 Materiales recursos

1. Seleccione entre los contenidos que utiliza en las clases presenciales los materiales más pertinentes.
2. Digitalice aquellos contenidos que se encuentran en soporte físico.
3. Revise las políticas de derechos de autor.
4. Recuerde que los contenidos digitales no se limitan a documentos en formato pdf únicamente. También puede considerar como contenidos digitales recursos en línea como Blogs, Páginas Web, Podcasts o Wikis.

The screenshot displays the Eduteka website interface. At the top, there is a search bar with the text 'Buscar...' and a magnifying glass icon. To the right of the search bar are two buttons: 'RECURSOS RECIENTES' (Recent Resources) and 'TU OPINIÓN ES IMPORTANTE PARA NOSOTROS' (Your opinion is important to us). Below the search bar, there is a sidebar with the following categories and counts:

- Area
 - Matemáticas (478)
 - Ciencias Sociales (130)
 - Ciencias Naturales (524)
 - Lengua Castellana (107)
 - Inglés (64)
- Tipo de recurso
 - Audio (24)
 - Bases de datos (14)
 - Blogs (3)
 - Cómics (1)
 - Diagramas causa efecto (1)
 - Encuestas (6)
 - Escritura colaborativa (2)
 - Fotografía (17)
 - Gráficas (21)
 - Hojas de cálculo (2)
 - Imágenes (50)
 - Infografías (20)
 - Juegos (8)
 - Libros Digitales (12)

The main content area shows three search results for 'Ciencias Sociales' resources, all curated by Catalina Herrera:

- La Edad Media: ¿Qué es el Feudalismo?**
El video animado desarrolla una explicación acerca del Feudalismo, una mirada histórica del concepto, su surgimiento y sus efectos en la vida política de los ciudadanos.
Edades: 11 - 14
- La Democracia: ¿Por qué es importante votar?**
El video animado explica el surgimiento y creación de la noción de democracia, sus propósitos principales, funciones, usos e importancia en la vida de cualquier persona.
Edades: 11 - 14
- ¿Qué son las Desigualdades Sociales?**
El video animado explica qué se entiende por desigualdades y diferencias sociales, también incluye varios ejemplos relacionados a la vida real que ilustra muy bien los...

Rediseñar un curso presencial

4

Entregable del estudiante

1. Verifique que esté alineado con las actividades y que responde a las metas de aprendizaje.

2. Defina el producto que entregarán los estudiantes y la herramienta donde lo elaborarán teniendo en cuenta el formato (imagen, video, audio, texto, otro).

3. Dé indicaciones puntuales para la elaboración: duración o extensión (minutos o cantidad de palabras).

The screenshot displays the 'eduteka' website interface, which is a digital resource hub for educational tools. The top navigation bar includes categories like 'Documentos y Artículos', 'Módulos Temáticos', 'Proyectos Clase', 'Recursos Digitales', 'Herramientas TIC', and 'Planificar tus clases'. A search bar is also present. The main content area is organized into a grid of tool cards, each featuring an image, a title, and a brief description:

- Audio:** 'Crear y utilizar recursos de audio debería tener mayor relevancia en la educación escolar, pues además de su facilidad de uso, ayudan a los estudiantes a desarrollar las inteligencias verbal/lingüística (lectura, recitación, audio libros, etc) y musical/rítmica (canciones, poesías, sonidos ambientales, piezas musicales - tono, ritmo, melodía, timbre, color- etc). Esta reseña hace parte de la serie que publica Eduteka para ayudar a los docentes en la selección de recursos educativos digitales, incluyendo aplicaciones Web 2.0 para elaborar y editar archivos de audio.'
- Blogs:** 'Los Blogs son uno de los fenómenos más exitosos de Internet al ofrecer múltiples posibilidades para enriquecer los procesos educativos. Este documento, además de explicar en qué consisten, reseña varias herramientas para elaborarlos y mostrar diferentes enfoques educativos para usarlos, realiza un aporte muy significativo al proponer escenarios concretos y progresivos para utilizarlos en los diferentes grados escolares.'
- Cómics:** 'La producción de Cómics digitales requiere que los estudiantes diseñen, combinando escritura y creación de imágenes en formato de historieta, un guión gráfico sobre un tema específico. Como las tiras cómicas se basan en fotografías sucesionales, estos ayudan a los estudiantes a determinar los temas fundamentales de cualquier historia y a narrarlos gráficamente. Encuentre aquí, tanto escenarios para usarlos en diversas asignaturas como programas para producirlos y sugerencias para trabajar con ellos en el aula.'
- Diagramas causa efecto:** 'Los diagramas Causa-Efecto, a partir de un suceso o problema, ayudan a los estudiantes a pensar tanto en las causas reales o potenciales de este, como en las relaciones causales entre dos o más fenómenos. Además, favorecen el análisis, la discusión grupal, la identificación de posibles soluciones, la toma de decisiones y la organización de planes de acción. Este artículo muestra en qué consisten estos diagramas, herramientas para elaborarlos e ideas de uso para enriquecer ambientes de aprendizaje.'
- Diagramas de flujo - proceso:** 'Los Diagramas de Flujo son un tipo de organizador gráfico que facilita a los estudiantes representar esquemáticamente, bien sea la secuencia de instrucciones de un algoritmo, o los pasos de un proceso. El presente documento define esta herramienta, proporciona ejemplos de su uso educativo, reseña aplicaciones para elaborarla, indica cuándo utilizarla en el aula y cómo hacerla para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.'
- Diagramas de Venn:** 'Este organizador gráfico facilita comprender las relaciones entre Conjuntos ya que utiliza círculos superpuestos para representar grupos de ítems o de ideas que comparten, o no, propiedades comunes. Explica además este documento en qué consisten los Diagramas de Venn.'
- Fotografía:** 'La fotografía, como medio de expresión personal y artística, puede contribuir eficazmente a desarrollar la sensibilidad estética, avivar la imaginación creativa y'
- Facebook:** 'Los estudiantes de hoy crecen en un mundo caracterizado por la presencia de medios sociales y tecnologías móviles. Razón por la cual docentes e Instituciones Educativas deben buscar nuevas e'
- Etiquetado social:** 'La Web 2.0, con sus aplicaciones y servicios, viabilizó interconexiones sociales que, hasta hace pocos años, solo se daban en historias de ciencia ficción. La Folcsonomía, que incluye Marcadores y Etiquetado Social, es una de estas'

<https://eduteka.icesi.edu.co/herramientas/>

Rediseñar un curso presencial

5

Retroalimentación / Evaluación

1. Decida la manera de realizar la retroalimentación: puede ser individual, por grupos o a todo el curso.
2. Defina si la retroalimentación será sincrónica o asincrónica, según la tarea y sus necesidades.
3. Piense si requiere modificar o rediseñar los criterios y forma de la evaluación. Ésta puede gestionarse de varias maneras (Autoevaluación – Coevaluación – Heteroevaluación).
4. Decida qué instrumento va a usar para la evaluación (listas de chequeo, rúbricas, cuestionarios, encuestas).

La Valoración Auténtica



Artículo del profesor Daniel Callison, director de la Biblioteca de la Escuela de Medios, Universidad de Indiana, USA. Expone sus opiniones sobre lo que él y otros autores llaman Valoración Auténtica, término que comprende la valoración de múltiples formas de desempeño de los estudiantes como parte del proceso evaluativo.

Autor: American Library Association

URL: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Profesor13>

Etiquetas: #disponibles # historia # contenidos



0 Comentarios



- [La Valoración Auténtica](#)
- [PIRLS 2011, Estudio Internacional de Alfabetismo en Lectura](#)
- [Rúbrica para elaborar rúbricas](#)

Valoración Auténtica

Por: [Daniel Callison](#)
callison@indiana.edu

Profesor asociado y director de la Biblioteca, Escuela de Medios - Universidad de Indiana.
Bloomington, Estados Unidos

PRESENTACIÓN


Los esfuerzos realizados por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) en materia de evaluación se han visto plasmados en los últimos decretos, lineamientos curriculares, estándares e indicadores de logro. Estos esfuerzos buscan fortalecer el aprendizaje de los estudiantes mediante un giro en la forma de evaluar, pasando de un sistema que favorece el otorgamiento de una calificación, a otro donde se apoye la evaluación como una rica fuente de información para el estudiante, el docente y la institución.

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Profesor13>

Rediseñar un curso presencial

6

Formato de ayuda: con el fin de facilitar la planeación de una actividad en modalidad virtual, pueden descargar los siguientes formatos que reúnen los aspectos vistos anteriormente.




Formato para planeación de actividades en modalidad virtual

Es la planeación y organización del conjunto de actividades y procesos encaminados al cumplimiento de los objetivos de la semana.

Nombre del docente:	
Programa:	
Curso:	
Meta / Objetivo de aprendizaje	
Descripción de la actividad	
Materiales / Recursos	
Entregable	
Retroalimentación y evaluación	

Descargar 

 Escuela de Ciencias de la Educación

Nombre del docente:	
Asignatura:	
Grado:	

	MODALIDAD PRESENCIAL	MODALIDAD VIRTUAL	HERRAMIENTAS TIC
Meta / Objetivo de aprendizaje			
Descripción de la actividad			
Materiales / recursos			
Entregable / producto			
Retroalimentación / evaluación			

Descargar 



Implementar

Implementar el rediseño en un entorno virtual

A continuación se presentan las pautas y recomendaciones más importantes, que se deben tener en cuenta, una vez haya rediseñado las actividades de aprendizaje para sus estudiantes.

- 1 Una vez haya realizado la consigna de la actividad rediseñada es necesario que sea publicada en un entorno virtual, dejando claro por qué canal entregarán los productos elaborados.

USO EDUCATIVO DE LOS BLOGS

El término web-log lo acuñó Jorn Barger en el 97 para referirse a un diario personal en línea que su autor o autores actualizan constantemente. Más adelante, las dos palabras "Web" y "log", se comprimieron para formar una sola, "Weblog" y luego, la anterior, se convirtió en una muy corta: "Blog". En pocas palabras, un blog es un sitio Web que facilita la publicación instantánea de entradas (posts) y permite a sus lectores dar retroalimentación al autor en forma de comentarios. Las entradas quedan organizadas cronológicamente iniciando con la más reciente. Un blog requiere poco o ningún conocimiento sobre la codificación HTML y muchos sitios de uso libre (sin costo) permiten crear y alojar blogs. Algunos de los más populares incluyen a: WordPress; Blogger; Livejournal; Xanga y Edublogs.



Blogger, registro y guía de uso



WordPress registro y guía de uso

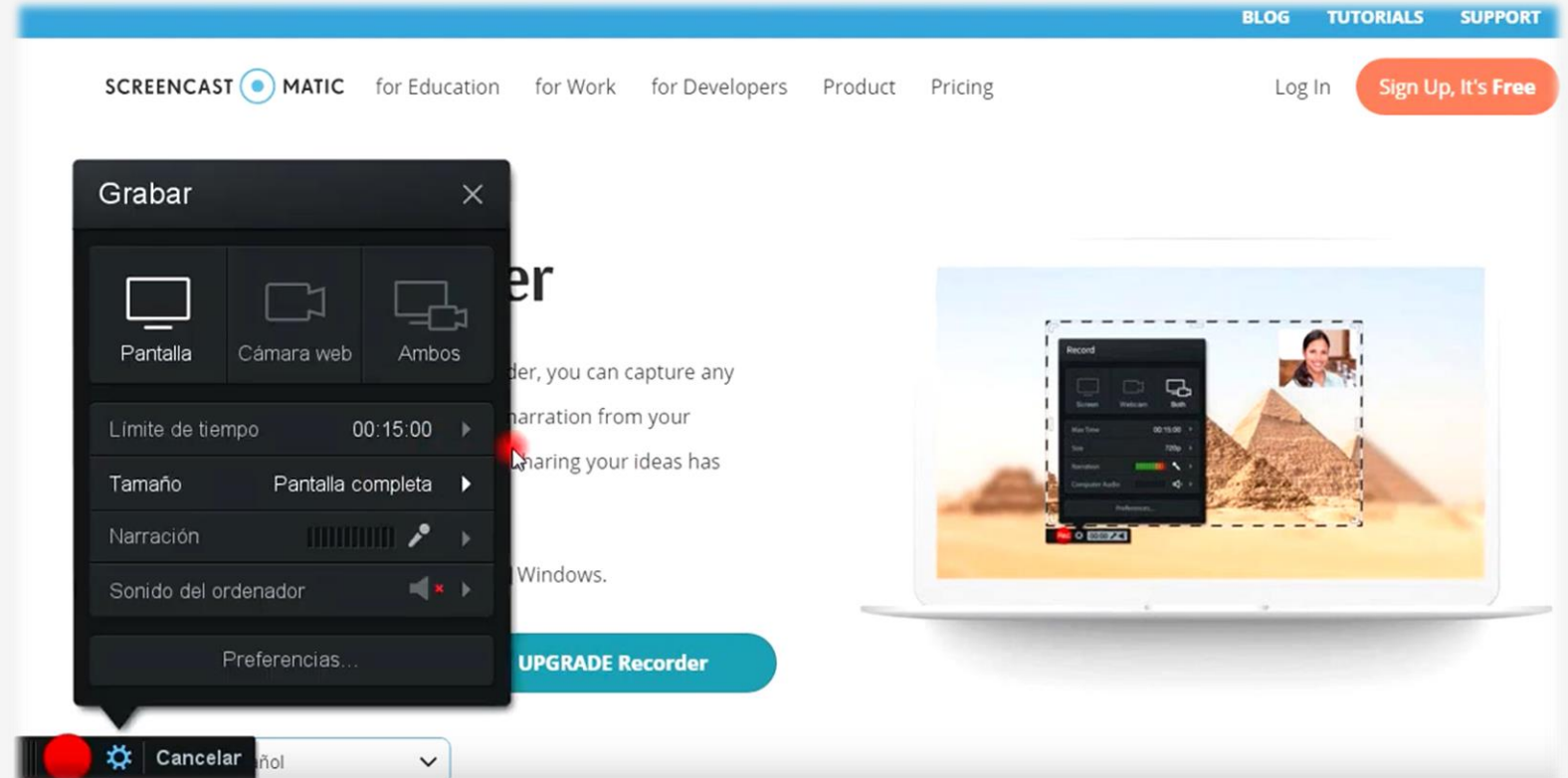


<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/BlogsEducacion>

Implementar el rediseño en un entorno virtual

2 Suba los materiales que los estudiantes van a necesitar para hacer la actividad.

3 Cree los materiales que hagan falta, para que el estudiante pueda desarrollar la actividad. Por ejemplo, los materiales pueden ser video-presentaciones con sus propias explicaciones de un tema específico.



<https://youtu.be/8AzOpuQ6qz8>

Implementar el rediseño en un entorno virtual

- 4 Si los materiales que los estudiantes deben estudiar los tiene de manera física, se hace necesario que los escanee.
- 5 Verifique que los enlaces funcionen correctamente desde la plataforma.



<https://youtu.be/uf61IrdPiOg>



Gestionar

eduteka



Gestionar las actividades virtualmente

Pautas y recomendaciones que se deben tener en cuenta, una vez los estudiantes comiencen a interactuar con las actividades virtuales.



1 Comunicarse con los estudiantes **antes, durante y después (Sincrónicamente o asincrónicamente)** de cada actividad.




2 Retroalimentar las entregas de los estudiantes y **enviarlas a tiempo.**



3 La videoconferencia es un mecanismo que debe utilizarse en momentos de retroalimentación. **No es conveniente utilizarla para dictar clases en vivo simulando la presencialidad.**

Recomendaciones

A group of people are sitting around a table, engaged in a collaborative activity. They are using pens and markers on papers. A green mug is visible on the table. The scene is dimly lit, suggesting an indoor setting like a classroom or meeting room.

Recomendaciones generales

- 1** **No abusar** de las videoconferencias. Solo deben emplearse en momentos específicos y con sesiones de una hora.
- 2** La educación virtual **no son clases magistrales** a distancia.
- 3** Buscar opciones **diferentes a los exámenes tradicionales** que se fundamentan en la memoria y la repetición.
- 4** Enfocar los esfuerzos en hacer **consignas claras** sobre lo que deben realizar los estudiantes.
- 5** Aprovechar la gran **cantidad de recursos gratuitos** que existen en Internet.
- 6** **Indagar** cuál es el contexto tecnológico y habilidades técnicas de los estudiantes.
- 7** **Retroalimentación constante** durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.
- 8** **Disposición al cambio** sobre la manera en como enseñamos y aprendemos.

¿Preguntas?

CONTÁCTANOS

+ Para más información

Valeria Quitiaquez
vquitiaquez@icesi.edu.co

Alejandro Domínguez
adominguez@icesi.edu.co

www.eduteka.org



Gracias

www.eduteka.org



eduteka

Con el apoyo de:

