



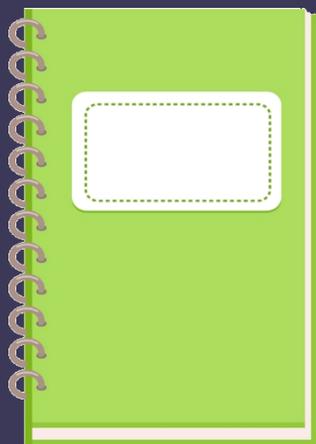
Guía práctica

para la enseñanza
remota

aspectos didácticos que todo
docente UJMD debe considerar



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO
Dirección de Desarrollo
y Seguimiento Curricular



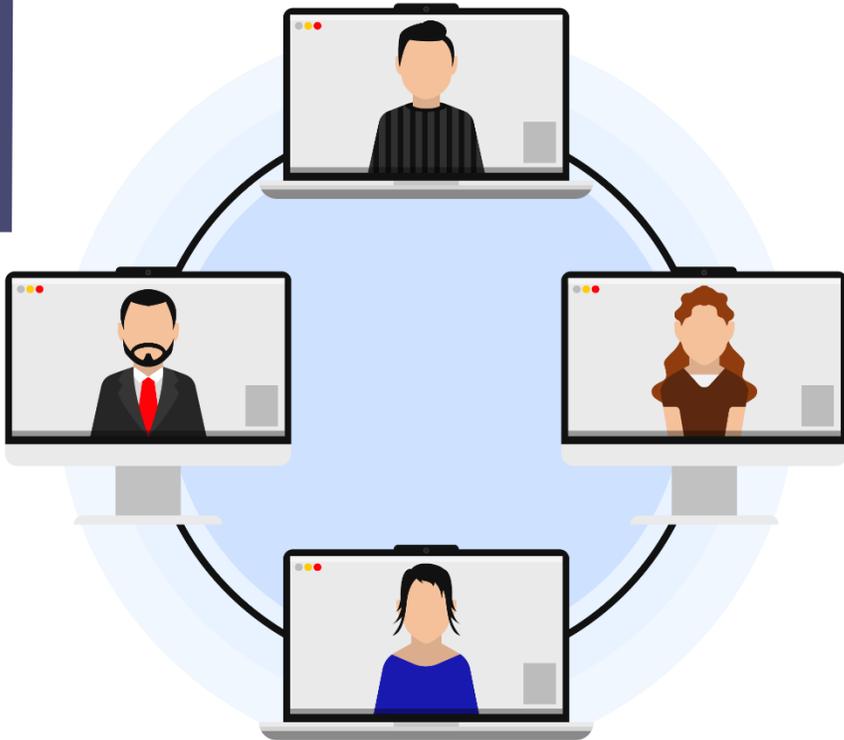
Guía práctica

para la enseñanza
remota

El presente documento ha sido elaborado con el fin de brindar una serie de **recomendaciones** a todos los docentes de la UJMD para optimizar el desarrollo del proceso de Enseñanza y de Aprendizaje en entornos virtuales.

Encontrará 12 aspectos **didácticos** que se deben considerar para la enseñanza remota.

Tipos de Comunicación 1



SÍNCRONA

Es una forma de comunicación virtual en la que el docente y los estudiantes se escuchan, se leen y/o se ven en tiempo real. Los recursos más utilizados para el apoyo de esta modalidad comunicativa son: Sala de chat, pizarras electrónicas compartidas, audio y videoconferencias (en línea), entre otras.

ASÍNCRONA

El docente y los estudiantes interactúan en espacios y momentos distintos. Esto permite al participante, a través de los materiales y actividades, desarrollar su propio proceso de aprendizaje. Las herramientas más utilizadas para el apoyo de esta modalidad de aprendizaje son: *correo electrónico, foros, videos, tareas, etc.*

MIXTA

Es una combinación de herramientas síncronas y síncronas

PLANIFICACIÓN



Tener claridad en los objetivos de aprendizaje y las acciones necesarias para lograrlos. Generalmente se debe marcar la ruta de trabajo con guías y cronogramas. , es recomendable calendarizar cada tarea y vigilar su cumplimiento. También se sugiere utilizar herramientas electrónicas que faciliten la planificación.

MOTIVACIÓN



Siempre debe estar activa. Es necesario sobreponerse a las dificultades y encontrar satisfacción a medida que se logran los objetivos de aprendizaje. Hay días menos productivos que otros y conviene autorreconocer el esfuerzo al completar una tarea difícil.

DISCIPLINA



Las reglas y los límites ayudan a organizar mejor el trabajo. Es importante establecer horarios y condiciones para el estudio en línea y respetarlos en la medida de lo posible.

SEGUIMIENTO



El seguimiento del propio desempeño ayuda a identificar aquellas actividades que se facilitan más, así como los aspectos que podrían mejorar el proceso formativo; la retroalimentación del tutor(a) y de los/las compañeros(as) del curso también contribuye a identificar fortalezas y áreas de oportunidad.

Seguimiento en línea 2



Seguimiento en línea 2

ESPACIO FÍSICO

Un equipo de cómputo o dispositivo móvil y el servicio de Internet no son suficientes para llevar con éxito un curso en línea; es indispensable asegurar un espacio físico adecuado, confortable, iluminado, ventilado y libre de distracciones, que permita concentrarse y trabajar de manera continua por largos periodos.

INTERACCIÓN

La interacción constante en el curso es necesaria para reducir al mínimo la sensación de que se estudia en soledad. Los cursos en línea apuestan por la construcción social del aprendizaje, y lo concretan abriendo espacios para el diálogo, el trabajo colaborativo, la retroalimentación y la comunicación bidireccional; es necesario hacer uso de ellos para preguntar, aclarar dudas, compartir, debatir y, en general, enriquecer la formación con ayuda de los otros.

PAUSAS

Después de varias horas continuas de estudio es conveniente hacer breves pausas para descansar, caminar unos minutos y despejar la mente; de esa manera se logra mayor concentración y rendimiento.



Frustraciones en los participantes 3

La transición de una modalidad presencial a cursos en línea es un camino sinuoso en el que el/la participante experimenta diversos sentimientos; pero, paulatinamente va teniendo mayor seguridad y satisfacción por sus logros de aprendizaje.



Frustraciones en los participantes 3

1. El estudiante experimenta una crisis: después de haber aprendido durante largo tiempo bajo un modelo educativo, de pronto se ve inmerso en un nuevo paradigma; su estabilidad cambia bruscamente.

2. El estudiante toma una postura negativa ante el nuevo paradigma educativo.

3. El estudiante inicia un descenso constante y profundo; pierde la confianza y siente miedo, angustia, culpa, enojo y resentimiento.

4. El estudiante toma una actitud de resistencia, se bloquea ante el cambio educativo, se aísla y considera la posibilidad de renunciar.

5. El estudiante llega al nivel más profundo de desánimo y al grado mínimo de desempeño; no considera ni una mínima posibilidad de éxito.

6. El estudiante busca oportunidades en la nueva realidad educativa; no se da por vencido; lucha por salir adelante a pesar de las dificultades que ha encontrado en el camino

7. El estudiante logra pequeños éxitos en su desempeño, se eleva su nivel de confianza y acepta el nuevo paradigma.

8. El estudiante consigue un nivel de desempeño favorable o incluso superior al que tenía en el modelo educativo anterior; integra sus experiencias y comprueba que el nuevo paradigma sí funciona.

Motivación 4

Cuatro aspectos son necesarios para motivar al participante de un curso en línea:

Atención

Relevancia

Confianza

Satisfacción



1. Añadir narraciones, animaciones y ejemplos significativos.
2. Reconocer el esfuerzo realizado en cada tarea.
3. Infundir confianza mediante el orden y la estructura.
4. Provocar el interés visual usando multimedia.
5. Incorporar emociones en el proceso formativo.

Competencias Digitales 5

Aspectos necesarios para garantizar experiencias de aprendizajes que faciliten la propia construcción del conocimiento en entornos virtuales:



INFORMACIÓN

Consiste en ser capaz de navegar, buscar, seleccionar, analizar, clasificar, guardar y recuperar información y recursos de utilidad para la labor docente.

COMUNICACIÓN

Se trata de compartir información y contenidos de interés educativo, interactuar en redes sociales, participar en comunidades docentes, colaborar en red y gestionar la identidad digital.

CREACIÓN DE CONTENIDOS

Crear contenidos educativos y compartirlos, editar, modificar y adaptar los mismos a los diferentes entornos. También en saber utilizar herramientas y dispositivos de uso educativo.

SEGURIDAD

Consiste en proteger, mantener y actualizar los recursos de uso educativo. Proteger datos y conocer las políticas de uso y privacidad, usar de forma responsable el uso de las tecnologías e inculcar su buen uso.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

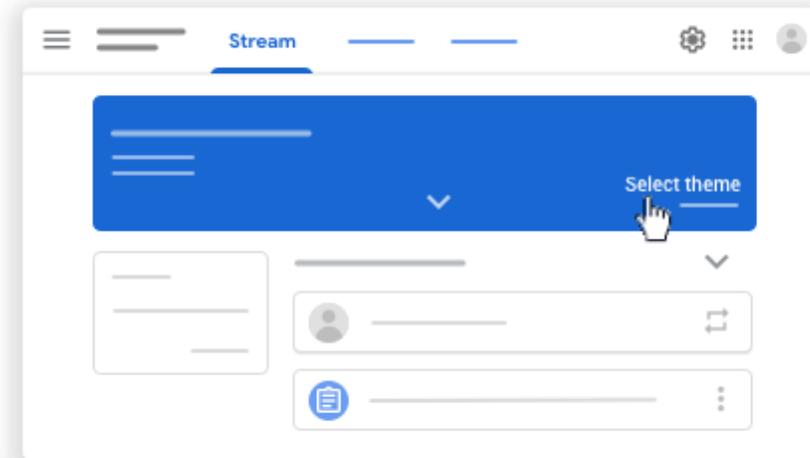
Se trata de detectar y resolver problemas técnicos, de localizar y asignar herramientas para cubrir necesidades de aprendizajes concretos. Innovar e identificar carencias de la comunidad educativa para buscar soluciones.

Área General de un Curso 6

Cuando se inicia un curso es necesario dar a conocer al estudiantado aspectos estructurales, curriculares y metodológicos esenciales que orientarán de manera didáctica la selección y presentación de los recursos que apoyarán el aprendizaje.

El planteamiento y ejecución de cada una de las actividades como situaciones de aprendizajes; las técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán verificar el lograr de las competencias establecidas en el curso.

Para lo anterior, es necesario que el docente tenga presente el programa de estudio que orientará el diseño del curso y plantee en las generalidades los siguientes elementos:



Nombre del curso

Aspectos generales

Descripción

Objetivos o competencias

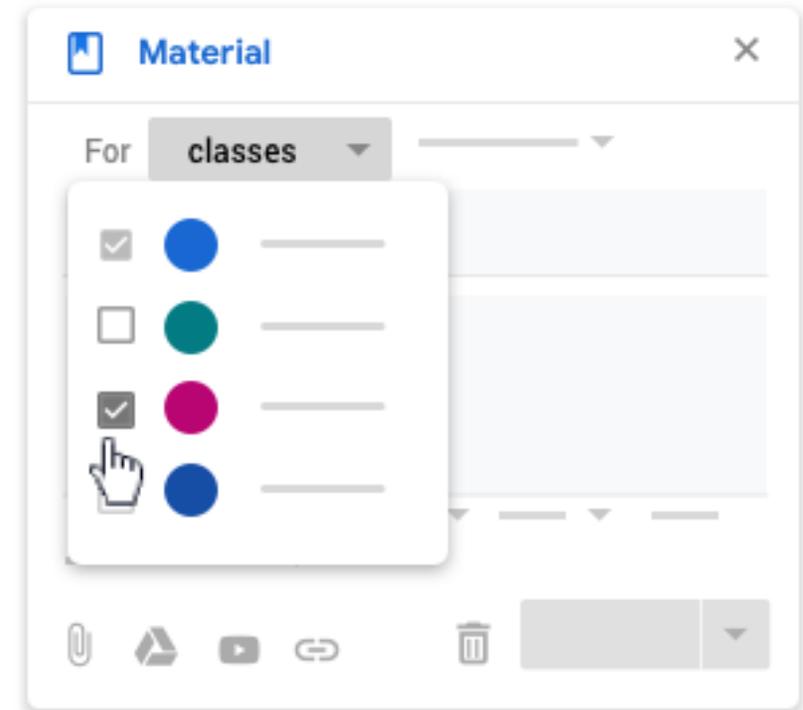
Tópicos (unidades) a desarrollar

Estrategias metodológicas

Procesos de evaluación que se realizarán

Información de un Curso 7

- Detallar algunos requisitos técnicos y tecnológicos esenciales para participar en el curso.
- Establecer un aproximado de horas que se necesitará para dedicarse al curso.
- Describir los mecanismos para recibir las lecciones, tareas y exámenes.
- Explicar cuáles serán los medios para consultar en caso de tener preguntas o dudas.
- Mencionar a quién se puede contactar en caso de tener dudas.
- Describir las responsabilidades y el rol del estudiantado.
- Mencionar las normas que se deben de respetar en el curso.



Secuencia Didáctica **8** de un Curso

INICIO

CONOCIMIENTOS PREVIOS

1. Seleccione el organizador previo.
2. Súbalo a la plataforma.
3. Establezca las indicaciones a trabajar con el organizador previo.
4. Crea el espacio (foro, chat o cuestionarios) para que el estudiante manifieste su conocimiento.

DESARROLLO

CONSTRUCCIÓN Y RECONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

1. Comparta los materiales sobre los cuales trabajará el estudiante.
2. Establezca los tipos de actividad a realizar según los materiales (chat, foros, vídeos, cuestionarios, etc.)
3. Planee las indicaciones sobre las cuales se realizarán las actividades
4. Establezca los procesos de evaluación.

Secuencia Didáctica de un Curso 8

FINALIZACIÓN

Implementación

- Asegurar las condiciones de interacción social entre todos los participantes como motor de aprendizaje.
- Promover espacios virtuales (Foro, Chat o e-mail en y a través de la plataforma) para el desarrollo del intercambio de ideas en torno a la solución de la tarea.
- Asegurar que la interacción no sea un simple diálogo o charla virtual, sino una actividad que coadyuve en la resolución de la tarea.
- Ser moderador en el intercambio de los productos elaborados.

Evaluación

- Asegurar que los alumnos presenten la tarea en las mejores condiciones de desarrollo y, sobre todo, bajo la certeza que la interacción conjunta ha servido para consolidar un nuevo estadio de conocimiento en su proceso de aprendizaje.
- Recibir electrónicamente la tarea o que los alumnos la dejen en la plataforma.
- Estimar la calidad del proceso y ponderar la calidad del producto final.

Proyección

- Ampliar las ideas trabajadas en el proceso explorando nuevas fuentes de información, mediante espacios de discusión.
- Estimulando la comprensión metacognitiva sobre el proceso de aprendizaje virtual mediante espacios de aplicación
- Ofrecer materiales de diversos tipos para ampliar el horizonte de aprendizaje.
- Orientar un proceso de reflexión sobre el proceso de construcción.
- Generar procesos de práctica metacognitiva, pues es básica antes de dar por finalizado el proceso virtual.

Ruta de Aprendizaje 9

Es el conjunto de actividades de aprendizaje que planifica el docente de forma **estratégica, didáctica** y con intencionalidad metodológica, para que el estudiantado pueda desarrollarlas y le permita **adquirir las competencias** que plantea el curso; de igual manera, para despertar **interés, motivación y curiosidad**.

1

Esta ruta está compuesta por una serie de **situaciones de aprendizajes** que desarrollan de manera significativa las **capacidades, habilidades y valores** en el estudiantado.

2

Se trata de una manera de organizar el proceso de aprendizaje que permite aplicar muchas variantes e intenta poner en **práctica los conceptos, principios, leyes, normas, procesos, métodos, etc.**, que se hayan visto en los espacios de enseñanza.

3



Actividades de Aprendizaje 10



Relacionada con la ejecución de tareas que exigen el descubrimiento de una regla que actúa en una serie de estímulos o materiales de información y un proceso de deducción o de razonamiento lógico para producir o evaluar conclusiones que se siguen de una serie de premisas.

Capacidad de Razonamiento



Se parte del análisis del material y se infiere la existencia de una o más reglas que se puedan aplicar a ese material al elegir la respuesta correcta. Estas actividades ayudan al estudiante a conectarse con sus propias experiencias.

Actividades de Razonamiento Inductivo



Se pide formar o elegir una conclusión ante una serie de premisas dadas que cumplen una relación no evidente. Estas actividades inducen al análisis de las tareas, de tal forma que los estudiantes puedan generalizar y coordinar sus ideas, así como plantearlas con sus propias palabras y hacer comparaciones o sacar conclusiones.

Actividades de habilidad deductiva

Actividades de Aprendizaje 10



Actividades de relaciones visoespaciales

Implican estímulos bi o tridimensionales con o sin movimiento, en los que interviene la orientación, la identificación, el recuerdo para determinar, entre los distintos estímulos, cuál cumple algún tipo de requisito.

Incluyen actividades relacionadas con el vocabulario, la comprensión verbal, el manejo y la expresión simbólico-lingüística, además están muy vinculadas con las habilidades de razonamiento.



Capacidades verbales

Procesos de Evaluación

11

La metodología de la evaluación en entornos virtuales comprende los siguientes **ejes esenciales**.

Los ejes pueden cambiar de orden, integrarse o subdividirse en otras categorías. Estos elementos se abordan dentro de la planeación didáctica.





Título

- La planeación debe tener un título significativo que genere motivación, interés y curiosidad en los alumnos. No debe ser el tema o contenido.
- **Sugerencias:**
- Determinar el título cuando ya se tenga claridad del problema y del producto a lograr con los alumnos.
- El título debe considerar el ciclo vital y características de los estudiantes para que sea significativo.
- Se sugieren títulos no formales, que estimulen el pensamiento crítico.



Aprendizajes esperados

- Son las metas de aprendizaje establecidas en el currículo de base. Son los desempeños esperados en la actuación de las personas. Equivalen a resultados de aprendizaje, propósitos de aprendizaje o derechos básicos de aprendizaje.
- **Sugerencias:**
- Seleccionar uno o varios aprendizajes de acuerdo con el programa de base.
- Se pueden evaluar varios aprendizajes esperados a la vez siempre y cuando estén relacionados con un mismo problema.
- Cuando son muchos aprendizajes esperados, el docente puede sintetizarlos en uno solo que sea sencillo y fácil de comprender.



Problema del contexto

- Necesidad que debe resolver la persona en el contexto, ya sea de manera individual o en equipo.
- **Sugerencias:**
- El problema debe ser del contexto, no una pregunta sobre los contenidos curriculares.
- El problema puede ser propuesto por cualquier actor educativo: docentes o estudiantes
- Se puede trabajar un único problema para todo el grupo, o que cada alumno aborde un problema determinado.

Productos

- Son objetos, informes, servicios o productos que demuestran el proceso y los resultados de la actuación ante problemas del contexto.
- **Sugerencias:**
- Se valora tanto el producto como el proceso implicado en éste, como el compromiso, la responsabilidad, la concreción del conocimiento, el análisis crítico, el análisis sistémico, la creatividad, la colaboración, etc.
- A veces, se les pueden brindar a los estudiantes opciones de productos o hacer algunas adaptaciones en un producto acordado. También se podría permitir la presentación de un producto diferente, siempre y cuando permita valorar los aprendizajes esperados.

Instrumentos

- Son herramientas concretas para retroalimentar y apoyar a las personas en su desempeño y el mejoramiento de sus productos, mediante el análisis crítico, sistémico y ecuánime. Permiten determinar el nivel de dominio, los logros y las acciones para mejorar.
- **Sugerencias:**
- El instrumento debe ser analizado y comprendido por los estudiantes desde el inicio.
- Los estudiantes deben tener la oportunidad de brindar sugerencias para mejorar el instrumento, las cuales pueden ser consideradas si ayudan al logro de los aprendizajes esperados y a la mejora continua.
- En algunas ocasiones los alumnos pueden elaborar los instrumentos con el apoyo del docente, lo cual fortalece el aprendizaje y la apropiación de este proceso.

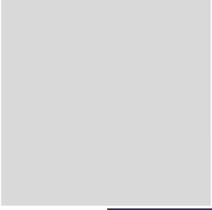
Actividades de evaluación

- Una vez se tienen los aprendizajes esperados a evaluar, el problema y los productos, se implementan las actividades concretas de evaluación mediante la colaboración, tales como la evaluación de saberes previos, la evaluación continua y la evaluación sumativa, **integrando la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.**
- **Sugerencias:**
- Antes de practicar la evaluación, preparar al estudiante y sus pares en que ésta debe darse con análisis de los diferentes elementos, considerando el proceso.
- Buscar que se comprenda el instrumento de evaluación y el contexto de aplicación.



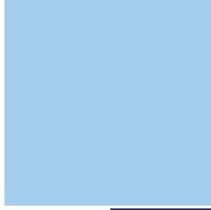
Retroalimentación

- Se le brinda información oral o por escrito a la persona, equipo, organización o programa en torno a sus logros, aspectos a mejorar y nivel de dominio alcanzado a partir del instrumento de evaluación.
- Sugerencias:
- Buscar que tanto en la autoevaluación, como en la coevaluación y heteroevaluación, se determinen primero los logros, después las sugerencias para mejorar y, finalmente, el nivel de dominio que se busca lograr.
- Asesorar a los estudiantes para que la retroalimentación se brinde con argumentación, ecuanimidad, respeto y amabilidad.



Mejoramiento continuo

- Se acompaña y apoya a las personas o equipos para que mejoren uno o varios aspectos concretos hasta lograr un nivel de dominio suficiente o esperado, considerando los retos del contexto. Se brinda apoyo hasta lograr la mejora efectiva, considerando la retroalimentación recibida en el paso anterior. Si ya se tiene el nivel mínimo esperado, se brinda apoyo para que se desarrolle el talento en su máximo nivel, acorde con los saberes previos, las potencialidades e intereses que se tengan.
- Sugerencias:
- Apoyar a los estudiantes en el proceso de mejora, considerando la retroalimentación brindada.
- Analizar las mejoras obtenidas mediante una o varias evaluaciones.
- Buscar que se realicen las mejoras hasta lograr el nivel básico o satisfactorio como mínimo.
- Brindar varias oportunidades para mejorar.

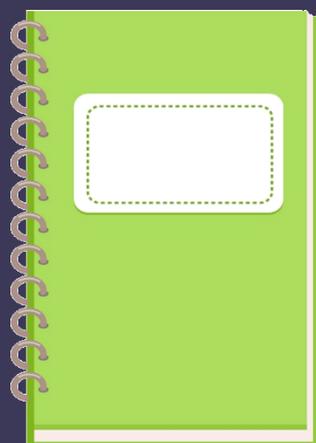


Socialización

- Una vez se mejora el producto y el proceso de obtención de éste, se comparten los aprendizajes logrados con los pares, con el fin de sensibilizar frente a la mejora continua.
- Sugerencias:
- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje llevado a cabo e identificar mediante el análisis crítico los logros y aspectos a mejorar, tanto en el producto como en el proceso.
- Compartir los logros y aprendizajes logrados con los pares.



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO
Dirección de Desarrollo
y Seguimiento Curricular



Guía práctica

para la enseñanza
remota