

Manual de Estrategias Pedagógicas para Educación Virtual

Docente



Rafael Guillermo Stand Niño
Rector

Patricia Reyes Navia
Vicerrectora Académica

Andreas Philipp
Vicerrector Administrativo

Luz Angela Gil Chaves
Vicedecana Facultad de Ciencias Humanas y
Sociales

José Luis Escobar Ayala
Director Licenciaturas en Educación a
Distancia

Cesar Augusto Rodríguez Buenaventura
Jefe Nuevas Tecnologías y Medios Educativos

Juan Pablo Gil Ardila
Profesional de Apoyo Educación Virtual

Documento elaborado por la Oficina de
Nuevas Tecnologías y Medios Educativos de la
Corporación Universitaria Iberoamericana.

Corporación Universitaria Iberoamericana,
Agosto de 2013
Primera Edición

Equipo de Trabajo:

Autores

Cesar Augusto Rodríguez Buenaventura
Juan Pablo Gil Ardila
Gisel Nathalia Ortega Martínez
José Luis Escobar Ayala

Revision y retroalimentación

Marisol Acevedo Zuluaga
Directora de Calidad Académica

Diseño y diagramación

Karina Marcela Vargas Gallego
Diseñadora Gráfica Unidad Nuevas
Tecnologías y Medios Educativos



El manual de Estrategias Pedagógicas para la Educación Virtual es un instrumento que tiene como finalidad orientar y brindar pautas a los docentes virtuales de la Iberoamericana en el diseño, construcción e implementación de estrategias de aprendizaje para entornos virtuales. El manual presenta cuatro directrices relacionadas con la formulación de objetivos de aprendizaje, la definición, propósitos y ejemplos de actividades de aprendizaje que se pueden desarrollar en el Campus Virtual de la Corporación, las Pautas generales para realizar retroalimentaciones y la Plantilla de diseño de actividades.

Sin más preámbulos, invitamos a las directivas institucionales y de programa, a los (as) coordinadores (as) académicos (as), a los y las docentes de nuestra Institución a tomar el presente documento como uno de los referentes imprescindibles al momento de iniciar el proceso de creación, diseño y montaje de cursos virtuales en nuestra Institución. También invitamos a todos los actores de la comunidad educativa a hacer llegar a la Unidad de Nuevas Tecnologías y Medios Educativos diversas estrategias que se desarrollen, realicen o diseñen en ambientes educativos virtuales, pues este manual es un libro abierto que deberá continuar enriqueciéndose a lo largo del tiempo, con las propuestas de quienes día a día hacen una apuesta por experimentar nuevos caminos que conduzcan al desarrollo de competencias, habilidades, destrezas y actitudes en los estudiantes: ustedes los docentes.

Por último, cabe precisar que el presente documento no contiene las indicaciones técnicas para la creación de actividades en Moodle y si sus inquietudes están relacionadas alrededor de este tema, lo invitamos a revisar el documento institucional Manual de Uso y Navegación en la Plataforma del Campus Virtual.

TABLA DE CONTENIDO

● INTRODUCCIÓN	1
● OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	4
Recordar	5
Comprender	5
Aplicar	6
Analizar	6
Evaluar	7
Crear	7
● ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	8
Presentaciones Personales	8
Líneas de Tiempo	10
Muro Digital	11
Mapas Conceptuales	12
Lluvia de Ideas	13
Curación de contenidos	14
Trabajos escritos individuales	15
Trabajos escritos colaborativos	17
Creación de vídeos	19
● Herramientas propias del LMS (Moodle)	20
Agregar Recursos	21
Foros	22
Wiki	23
Glosario.	24
● Cuestionario	25

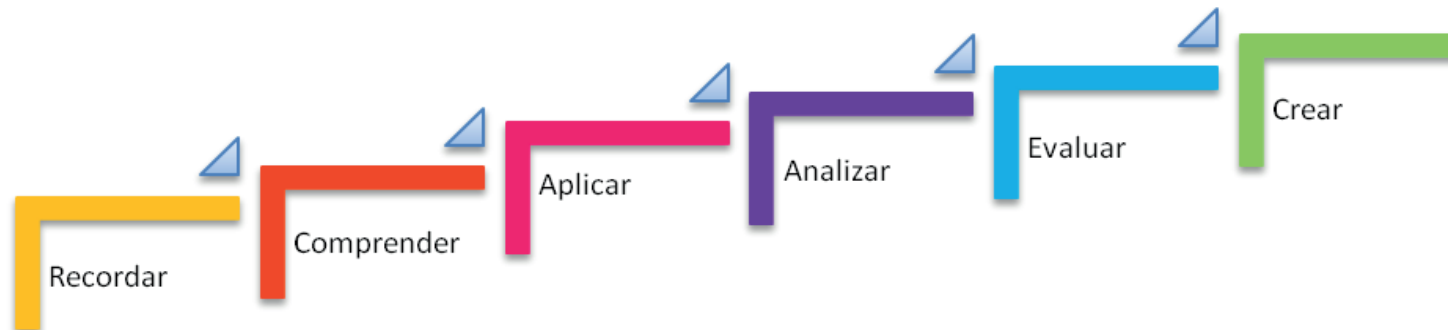


Lección	26
Tarea	27
Base de Datos	28
¿Necesita más ayuda sobre Moodle?	29
● PAUTAS GENERALES PARA LA RETROALIMENTACIÓN A ESTUDIANTES	30
Salude	30
Resalte	30
Use reglas ortográficas y/o gramaticales	30
Revise forma y contenido	31
Haga recomendaciones o sugerencias	31
Despídase	31
● PLANTILLA DE ACTIVIDADES	32



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE¹

A lo largo de la historia de la educación en occidente, ha existido una imperiosa necesidad tanto institucional como docente de plantear los objetivos de aprendizaje que se buscan alcanzar en conjunto con los estudiantes. En Colombia se ha hablado de objetivos, logros, indicadores de logro, estándares y competencias, que con sus debidas diferencias tienen como finalidad servir de sustento al diseño de las estrategias didácticas o la generación de ambientes de aprendizaje en los cuales se alcancen los objetivos o se desarrollen las competencias deseadas en los estudiantes o sujetos de aprendizaje. Atendiendo a la necesidad expuesta y sin intención de profundizar en lo conceptual, a continuación se expone una adaptación de la segunda revisión a la Taxonomía de Bloom hecha por Andrew Churches en el 2008, con el fin de brindar a los docentes de la Iberoamericana una herramienta para la definición de los objetivos de aprendizaje en los cursos virtuales de los diferentes programas académicos:



¹ El presente apartado es una adaptación del artículo de CHURCHES, Andrew. Taxonomía de Bloom para la era digital. Eduteka. Enlace web: <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>. Recuperado el 25 de Octubre de 2012.



1. Recordar

Corresponde a aquellas acciones cognitivas de recuperar, rememorar y reconocer la existencia de conocimiento en la mente humana, los verbos que se relacionan con esta habilidad son:

Resaltar	Marcar	Participar	Buscar	Hacer
Recitar	Utilizar	Relatar	Definir	Narrar
Rememorar	Recuperar	Reconocer	Repetir	Listar
Identificar	Describir	Evocar	Memorar	Nombrar
Tabular	Citar	Contar	Detallar	Explicar
Acciones: Lecturas, videos, mapas mentales, procesador de textos, wiki, glosarios, internet, foros, analogías, etc.				

2. Comprender

Corresponde a aquellas acciones cognitivas de construir significado a partir de funciones gráficas o escritas, los verbos que se relacionan con esta habilidad son:

Categorizar	Etiquetar	Comentar	Determinar	Suscribir
Explicar	Construir	Resumir	Recolectar	Mostrar
Predecir	Asociar	Estimar	Interpretar	Identificar
Describir	Discutir	Explicar	Parafrasear	Ilustrar
Comparar	Contrastar	Percibir	Entender	Discernir
Acciones: Mapas conceptuales, blogs, construcción de páginas, wikis, cuestionarios, revisiones, discusiones, construcciones colaborativas, chat, redes sociales, evaluaciones, etc.				

3. Aplicar

Corresponde a aquellas acciones cognitivas de utilizar procedimientos durante el desarrollo de una estrategia o implementación. Los verbos que se relacionan con esta habilidad son:

Utilizar	Procesar	Desarrollar	Representar	Implementar
Operar	Cargar	Esgrimir	Compartir	Editar
Subir	Ilustrar	Simular	Demostrar	Compartir
Presentar	Emplear	Explicar	Esculpir	Efectuar
Manipular	Explicar	Reproducir	Generar	realizar
Acciones: Narraciones, multimedia, simuladores, redes sociales, wikis, foros, blogs, demostraciones, proyectos, prácticas, juegos de roles, etc.				

4. Analizar

Corresponde a aquellas acciones cognitivas de descomponer información, componentes, entre otros, para determinar cómo se relacionan entre sí y con estructuras más complejas, de forma tal que pueda vislumbrarse aún más la naturaleza de las cosas o situaciones. Los verbos que se relacionan con esta habilidad son:

Descomponer	Determinar	Relacionar	Enlazar	Asociar
Examinar	Discernir	Elaborar	Establecer	Recopilar
Desagregar	Prescribir	Construir	Explorar	Indagar
Inquirir	Escudriñar	Cuestionar	Descifrar	Deducir
Aclarar	Distinguir	Dilucidar	Interpretar	Precisar
Acciones: Encuestas, evaluaciones, demostraciones, proyectos, prácticas, juegos de roles, bases de datos, diseño de escenarios, diagramas, foros, discusiones, sistemas de información, etc.				



Corresponde a aquellas acciones cognitivas de hacer juicios acorde a criterios, estándares y evidencia. Los verbos que se relacionan con esta habilidad son:

Comprobar	Utilizar	Establecer	Publicar	Moderar
Discriminar	Reelaborar	Probar	Debatir	Concluir
Procesar	Evidenciar	Justificar	Argumentar	Demostrar
Resolver	Objetar	Valorar	Examinar	Rebatir
Rectificar	Modificar	Transformar	Diferenciar	Precisar
Acciones: Debates, mapas conceptuales, mapas mentales, paneles de discusión, discusiones, conferencias, procesadores, etc.				

6. Crear

Corresponde a aquellas habilidades cognitivas de construir nuevos elementos funcionales y coherentes, a partir de la asociación de componentes previos. Los verbos que se relacionan con esta habilidad son:

Formar	Producir	Plantear	Formular	Generar
Estructurar	Construir	Programar	Animar	Reorganizar
Mezclar	Publicar	Participar	Transmitir	Programar
Trasladar	Asociar	Combinar	Fusionar	Narrar
Agrupar	Distribuir	Inventar	Componer	Proyectar
Acciones: Películas, animaciones, simuladores, procesadores, juegos, redes, wikis, blogs, juegos de roles, etc.				

Si desean ampliar o profundizar en la Taxonomía de Bloom y sus distintas actualizaciones, los invitamos a leer los siguientes artículos:

- La Taxonomía de Bloom y sus dos actualizaciones (<http://goo.gl/f0XO>)
- La Taxonomía de Bloom para la era digital (<http://goo.gl/QvuN>)
- Bloom's Digital Taxonomy (<http://goo.gl/s403>)



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se brindan orientaciones generales para el diseño de distintas actividades de aprendizaje desde una perspectiva didáctica y que se pueden implementar en el Campus Virtual de la institución, ya sea a través de herramientas propias del Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) o de servicios externos que permiten exponer los resultados de un trabajo académico por medio de la generación de direcciones web (URL) o la descarga de archivos para la entrega formal a través del mismo LMS. Cabe aclarar que el siguiente listado es una aproximación a la inmensa propuesta de servicios y software en la nube que se encuentran en la red mundial y que por tanto no se podría agotar en los propósitos del presente documento.

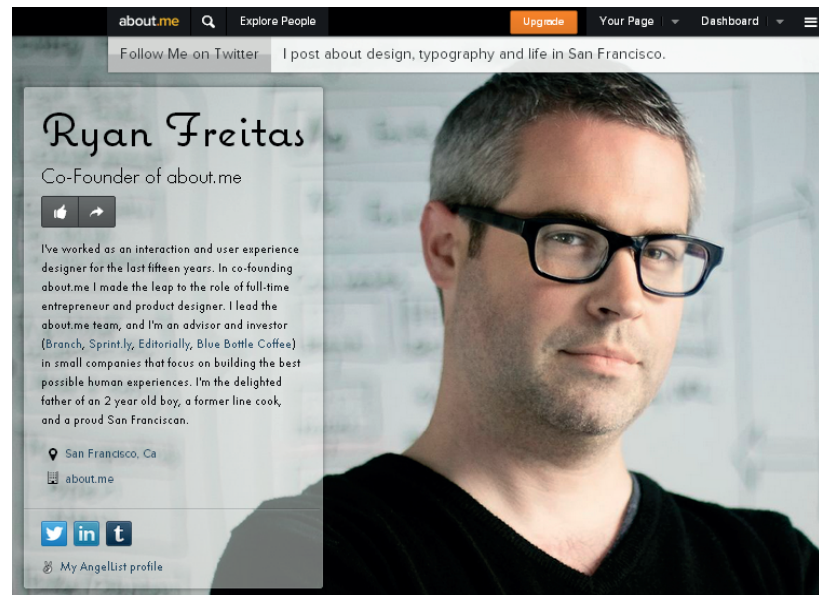
1. Presentaciones Personales

Si bien la presentación personal de los participantes de un curso virtual no es una actividad académica propiamente dicha, es importante realizarla al iniciar cada curso. En esta actividad tanto estudiantes como docentes deben hacer una presentación de los aspectos de sus vidas profesionales y personales que deseen compartir y los intereses que los han llevado ya sea a orientar o a tomar dicho curso en particular. Para esta tarea se suele crear un foro de presentaciones en el que cada cual escribe esta información de una manera totalmente plana.

Para cambiar la estrategia usual de presentación personal y generar motivación en los estudiantes desde el inicio del curso, además de conocer a cada uno de sus integrantes, usted tiene a su disposición herramientas como <https://about.me/>, <http://onepagerapp.com/>, <http://flavors.me/>, <https://www.vizify.com/> o <http://pictually.me/>, entre



muchas otras opciones. En estas páginas, cualquier persona, creando una cuenta o asociando una de sus cuentas de redes sociales, puede crear tarjetas de presentación personal como la siguiente:



Tanto estudiantes como docentes pueden pasar un tiempo agradable construyendo su tarjeta personal, mencionando aspectos de su vida e intereses personales, añadiendo imágenes y enlazando sus cuentas de redes sociales. Al final, lo que el usuario debe enviar al foro creado en la Plataforma es la dirección web (URL) designada por el servicio utilizado.

Ej: <http://about.me/usuario>

para que los demás participantes conozcan un poco más de él o ella.

La URL además puede convertirse en uno de los elementos que debe acompañar la firma de los usuarios en la participación en los foros o la presentación de sus tareas.

2. Líneas de Tiempo

Las líneas de tiempo son representaciones gráficas de hechos o eventos cronológicamente situados en una época determinada, en escalas que pueden variar desde minutos a años, lustros, décadas o siglos. La finalidad de una línea de tiempo varía respecto a la situación, elemento, hecho o concepto que se quiera representar, por lo tanto se pueden mostrar los cambios que se han presentado en un determinado campo del saber, los hechos representativos de una época, los avances científicos, las historias de vida o de las empresas y las genealogías, entre otros.

Teniendo en cuenta que las líneas de tiempo exigen un alto grado de síntesis, comprensión y representación, los docentes pueden proponerle a sus estudiantes la realización de una línea de tiempo en servicios como: <http://www.dipity.com/> o <http://www.timetoast.com/>.

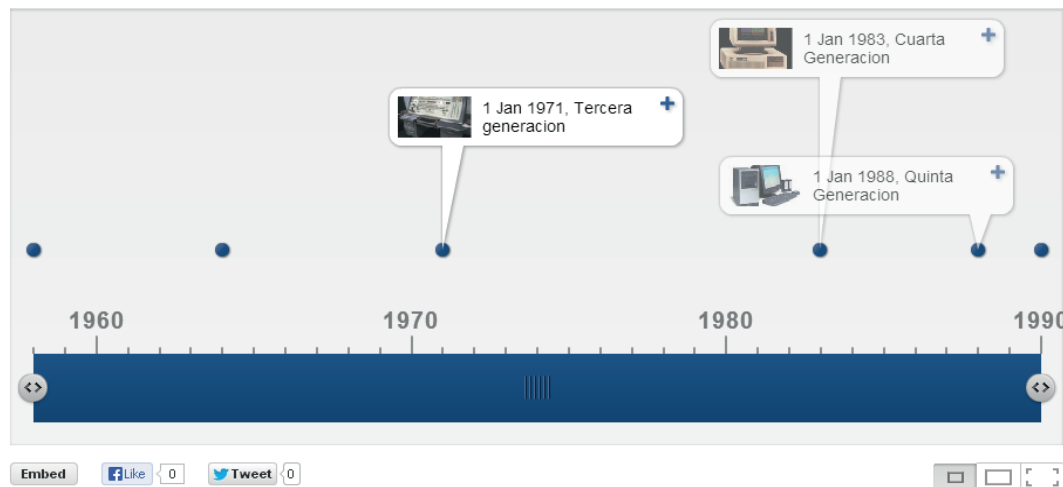
Una vez realizada la línea de tiempo, el estudiante debe enviar la dirección web (URL) generada por la aplicación web a un foro o una tarea creada por el docente en el Campus Virtual.



Generaciones de las computadoras

Timeline created by tpm in History

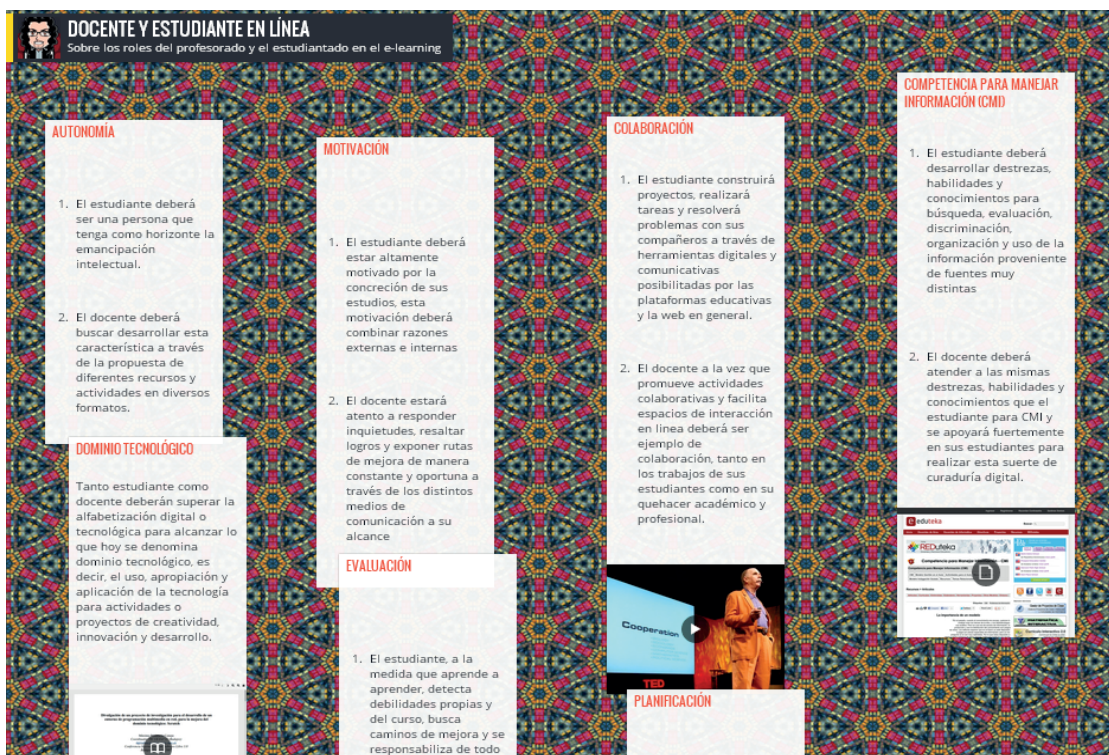
Timeline Text view



3. Muro Digital

Si el objetivo que el docente busca se encuentra dentro de la categoría Analizar de la Taxonomía de Bloom, una estrategia puede ser el diseño o construcción de muros digitales en herramientas como <http://padlet.com/>, <http://www.glogster.com/>, <http://popplet.com/> o <http://en.linoit.com/>. En estos muros se pueden expresar ideas, síntesis, conceptos o términos a través de post-it digitales o elementos similares en los que se pueden adjuntar imágenes, sonidos, vídeos y enlaces a páginas externas, profundizando los contenidos y creando un efecto visual agradable.

Igualmente que en las estrategias anteriores, el estudiante debe enviar la dirección web (URL) a un foro o tarea previamente diseñada por el docente en el Campus Virtual.



DOCENTE Y ESTUDIANTE EN LÍNEA
Sobre los roles del profesorado y el estudiantado en el e-learning

AUTONOMÍA

1. El estudiante deberá ser una persona que tenga como horizonte la emancipación intelectual.
2. El docente deberá buscar desarrollar esta característica a través de la propuesta de diferentes recursos y actividades en diversos formatos.

DOMINIO TECNOLÓGICO

Tanto estudiante como docente deberán superar la alfabetización digital o tecnológica para alcanzar lo que hoy se denomina dominio tecnológico, es decir, el uso, apropiación y aplicación de la tecnología para actividades o proyectos de creatividad, innovación y desarrollo.

MOTIVACIÓN

1. El estudiante deberá estar altamente motivado por la concreción de sus estudios, esta motivación deberá combinar razones externas e internas
2. El docente estará atento a responder inquietudes, resaltar logros y exponer rutas de mejora de manera constante y oportuna a través de los distintos medios de comunicación a su alcance

COLABORACIÓN

1. El estudiante construirá proyectos, realizará tareas y resolverá problemas con sus compañeros a través de herramientas digitales y comunicativas posibilitadas por las plataformas educativas y la web en general.
2. El docente a la vez que promueve actividades colaborativas y facilita espacios de interacción en línea deberá ser ejemplo de colaboración, tanto en los trabajos de sus estudiantes como en su quehacer académico y profesional.

COMPETENCIA PARA MANEJAR INFORMACIÓN (CMI)

1. El estudiante deberá desarrollar destrezas, habilidades y conocimientos para búsqueda, evaluación, discriminación, organización y uso de la información proveniente de fuentes muy distintas
2. El docente deberá atender a las mismas destrezas, habilidades y conocimientos que el estudiante para CMI y se apoyará fuertemente en sus estudiantes para realizar esta suerte de curaduría digital.

EVALUACIÓN

1. El estudiante, a la medida que aprende a aprender, detecta debilidades propias y del curso, busca caminos de mejora y se responsabiliza de todo

PLANIFICACIÓN

Cooperation

TED

iberoamericana

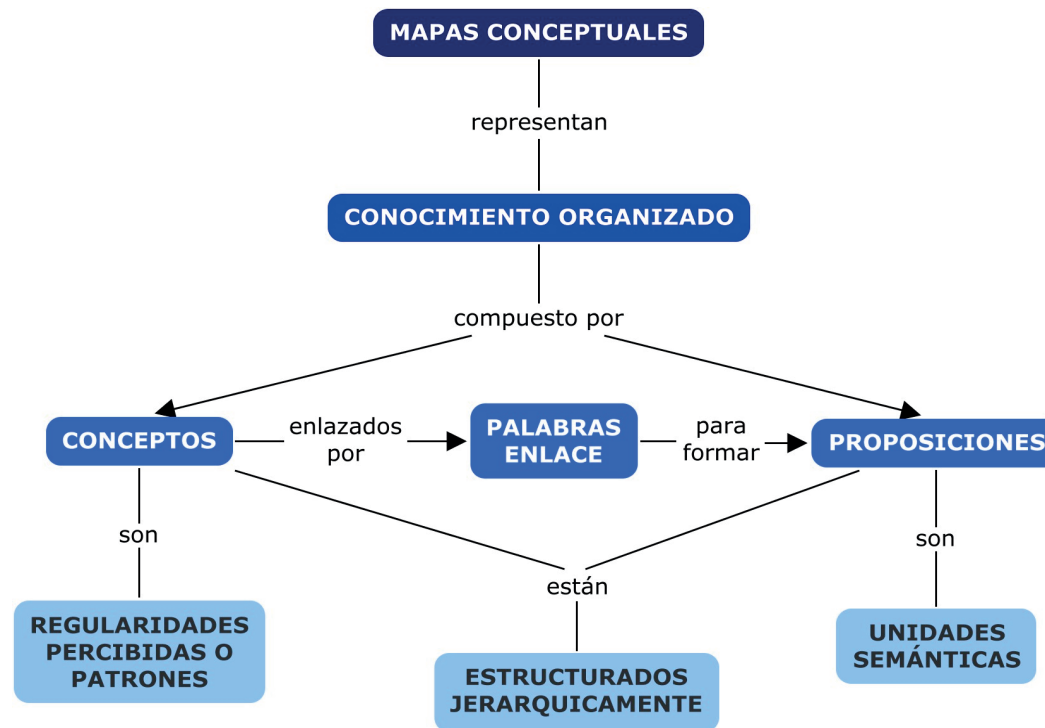
TEC Dúelo

Cooperation

TED

4. Mapas Conceptuales

Los mapas conceptuales tienen ya una larga tradición en la educación. Su utilidad e incidencia en los aprendizajes es invaluable pues permite desarrollar varios de los objetivos de cada una de las categorías de la Taxonomía de Bloom. Adicionalmente permite hacer visible a los estudiantes y docentes la relación que cada cual está realizando entre distintos conceptos, evidenciando vacíos conceptuales, relaciones incoherentes o por el contrario la gran capacidad de relación de un sujeto entre los conocimientos previos y los nuevos. Para realizar mapas conceptuales se pueden utilizar herramientas en línea como <https://bubbl.us/>, <https://cacoo.com/lang/es/> o <https://coggle.it/>, o usando una herramienta para computador como CmapTools (<http://cmap.ihmc.us/download/>). En todas ellas se puede exportar el mapa final como imagen o en las que son en línea crear una dirección web (URL) para ser enviada a través de foros, tareas u otras herramientas del Campus Virtual.



5. Lluvia de Ideas

Esta actividad es usualmente realizada al iniciar un tema, problema o situación de un acto educativo para visibilizar los conceptos o conocimientos previos de los estudiantes respecto al mismo. Igualmente esta estrategia sirve para destacar los términos o conceptos clave de una disciplina, área o tema determinado.

En el Campus Virtual el docente puede crear un foro para recoger estas ideas, términos o conceptos para luego crear glosarios, wikis o bases de datos que le permitan a él y su grupo de estudiantes construir colaborativamente definiciones, conceptualizaciones enriquecidas con enlaces a páginas externas, imágenes o vídeos, entre otros recursos. Adicionalmente se puede crear una nube de palabras o ideas con la herramienta en línea Wordle (<http://www.wordle.net/>), la cual brinda

un aspecto visual agradable y permite alcanzar objetivos de recordar, recordar, evocar o identificar elementos clave de un tema determinado como se muestra a continuación:

Esta nube de ideas se puede guardar como imagen o igualmente que en los ítems anteriores se crea una dirección web para el recurso.



6. Curación de contenidos

En ocasiones los docentes gastan muchas horas para encontrar un vídeo, una infografía, un simulador o cualquier otro tipo recurso educativo digital que pueda contribuir al desarrollo de las competencias deseadas en los estudiantes. Esta búsqueda en ocasiones resulta desgastante y frustrante, pues a pesar de contar con miles de recursos en la Internet regularmente se torna complejo encontrar el recurso requerido o uno que se corresponda a los objetivos de una actividad académica.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos crear una tarea o base de datos en el LMS que invite a los estudiantes a crear, buscar, rastrear y discriminar recursos educativos digitales que contribuyan a alcanzar el objetivo propuesto. Son los mismos estudiantes quienes pueden hacer la tarea de curación de contenidos en Internet, desarrollando Competencias en el Manejo de la Información (CMI) y propiciando alcanzar objetivos de las categorías aplicar, analizar y evaluar en la Taxonomía de Bloom. Un trabajo conjunto en la selección de contenidos digitales propicia además una de las habilidades del siglo XXI: el trabajo colaborativo.



Una vez el grupo haya seleccionado los distintos recursos, puede realizarse un concurso o evaluación individual de los mismos con el fin de escoger cuál (es) cumple (n) con todas las expectativas que se tenían. Al final de la actividad se alcanzan objetivos, se desarrollan competencias y habilidades y se crea un banco de recursos para la próxima implementación del curso.

7. Trabajos escritos individuales

Respecto a los trabajos escritos no se ahondará mucho, pues la gran mayoría, si no todos, han utilizado esta estrategia tanto en ambientes presenciales como virtuales. En este documento se quiere resaltar que existen herramientas digitales a través de Internet que pueden servir para el desarrollo de este tipo de tarea o trabajo:





- **Procesadores de texto:** Es la herramienta más comúnmente utilizada. Existen versiones para distintos sistemas operativos y los hay de uso libre o licenciados. Los más usuales son Microsoft Office, Open Office y Libre Office. A los estudiantes se les puede pedir realizar un escrito en algún procesador de texto para posteriormente ser enviado al LMS a través de una tarea. (Se recomienda pedir al estudiante que envíe el archivo en PDF para que el documento no pierda la configuración realizada por incompatibilidad de versiones o distribuidor).

- **Tarea:** El LMS permite crear un tipo de tarea configurada como Texto en Línea en la que se le puede pedir al estudiante que redacte un texto sobre determinado tema. Este ejercicio puede resultar útil cuando se quiere que un estudiante redacte en un tiempo determinado un escrito (por lo general corto) con la finalidad de determinar el grado de apropiación sobre la temática o problema que se esté tratando.



- **Google Docs:** La Corporación Universitaria Iberoamericana provee a administrativos, docentes y estudiantes una cuenta de correo institucional a través del servicio de Google. Esta cuenta permite usar el servicio de Google Drive, en el que se cuenta con un procesador de texto similar a los mencionados anteriormente. Si un profesor quiere que sus estudiantes redacten durante un tiempo prolongado varios borradores de un documento y una versión final, pero quiere evitarse el estar enviando versiones de archivos a través de una tarea en el LMS o en el correo electrónico, puede crear documentos organizados en carpetas en Google Drive y asociarlos al Campus Virtual, ofreciendo los permisos necesarios a cada estudiante. Una vez el docente y el estudiante tienen acceso al documento, ambos pueden escribir sobre él, hacer comentarios y configurar el mismo sin tener que estar adjuntando archivos ni versiones que ocasionalmente pueden provocar malos entendidos o la pérdida de un trabajo.

8. Trabajos escritos colaborativos

Este tipo de trabajo, igual que en el anterior ítem, es una de las estrategias más comunes en la educación, ya sea para la redacción de un documento, la realización de una presentación o la resolución de trabajos con hojas electrónicas. En la educación virtual existen herramientas que pueden contribuir a la construcción colaborativa del conocimiento. A continuación les expondremos algunas de ellas:



- **Wiki:** Una wiki es un conjunto de páginas web que tiene por finalidad permitir la construcción colaborativa, el ejemplo más claro de esto es Wikipedia. La edición de una wiki no es compleja y alguien con conocimientos básicos en herramientas digitales puede contribuir en la definición de términos, conceptos, ideas o temas en este espacio. El Campus Virtual de la Iberoamericana permite la creación de wikis, en las

que los matriculados a un curso en específico, estudiantes y docente, pueden hacer sus aportes acordes al objetivo trazado.

En la wiki cada participante puede escribir su aporte, insertar imágenes, enlazar páginas externas e incluir otros elementos a la misma, incluso puede eliminar lo editado por otro o por todo el grupo, sin embargo, el docente tiene la posibilidad de ver lo editado por cada estudiante y puede recuperar la versión de la wiki (por fecha) que desee.



- **Blog:** La construcción de un blog puede ser individual o grupal, usando servicios como Blogger (<http://www.blogger.com/start?hl=es>), Wordpress (<http://es.wordpress.com/>), Tumblr (<https://www.tumblr.com/>) y Blogetery (<http://blogetery.com/>). Según Eduteka²:



Los Blogs ofrecen muchas posibilidades de uso en procesos educativos. Por ejemplo, para estimular a los alumnos en: escribir, intercambiar ideas, trabajar en equipo, diseñar, visualizar de manera instantánea de lo que producen, etc. La creación de Blogs por parte de estudiantes ofrece a los docentes la posibilidad de exigirles realizar procesos de síntesis, ya que al escribir en Internet deben ser puntuales y precisos, en los temas que tratan... También, ofrece a los estudiantes la posibilidad de mejorar los contenidos académicos, enriqueciéndolos con elementos multimediales como: videos, sonidos, imágenes, animaciones u otros Web 2.0.

- **Google Docs:** Al igual que en los trabajos individuales, un profesor puede crear documentos a través de esta herramienta para compartirlos a grupos de estudiantes previamente



definidos, con el fin de que ellos formulen un proyecto, publiquen los resultados de un ejercicio investigativo, redacten un ensayo, etc. Lo significativo de esta herramienta es que dos o más personas pueden estar editando el mismo documento al mismo tiempo sin ningún problema, es decir, mientras alguien puede estar redactando el capítulo uno otro puede estar escribiendo lo relacionado con el segundo capítulo y otro haciendo el esquema para las conclusiones.

9. Creación de vídeos

Esta estrategia puede abordar algunos de los objetivos de las categorías comprender, aplicar y crear de la Taxonomía de Bloom. Actualmente es innegable que somos una sociedad de la imagen y el vídeo. Desde la aparición de los dispositivos digitales que permitieron la toma instantánea de fotografías e imágenes en movimiento, los ciudadanos del mundo se lanzaron a realizar tomas de su vida cotidiana que luego se darían a conocer al mundo con la aparición de servicios como Youtube, Flickr, Picasa, entre otros. En la educación, la facilidad actual de crear vídeos y compartirlos a través de redes sociales o servicios de la web 2.0, ha hecho que muchas experiencias se vuelquen hacia el uso de esta tecnología. Proyectos de inmensa envergadura como Khan Academy, locales como Julio Profe e institucionales como los realizados por docentes de la Iberoamericana, demuestran el potencial de la incorporación del vídeo en el aula de clase.



Teniendo en cuenta la reflexión anterior, lo(a) invitamos a que diseñe actividades en las que los y las estudiantes, luego de un trabajo reflexivo, de lectura, de creación o de síntesis, realicen un video que deberán posteriormente compartir en el Campus Virtual. Le recomendamos que debido a los grandes tamaños de los archivos de video, le indique a sus estudiantes que usen servicios como youtube (<http://www.youtube.com/>) o vimeo (<https://vimeo.com/>) para publicar el video y luego enviarle el link (URL) del mismo a través de una tarea o foro creado en el Campus Virtual.

10. Herramientas propias del LMS (Moodle)

Respecto a las herramientas que posibilita el propio Sistema de Gestión del Aprendizaje existen en la red un gran número de documentos que muestran el propósito y la finalidad al momento de crear una actividad en estos sistemas. Para la Iberoamericana, luego de un proceso de curación de contenidos, hemos seleccionado un recurso educativo digital que resume de una manera precisa el por qué y para qué el uso de estas³ herramientas. A continuación se expone cada uno de ellos y por favor tenga las siguientes convenciones

Excelentes
condiciones.

Se pueden
trabajar
algunas
herramientas.

No es la mejor
opción para la
labor.

³ El recurso educativo digital es la Moodle Tool Guide for Teachers de Joyce Seitzinger (@catspyjamasnz / <http://www.cats-pyjamas.net/>) - Mayo de 2010. Traducido por el Programa de Integración de Tecnologías a la Docencia de la Universidad de Antioquia - Octubre de 2011. Este recurso tiene una Licencia Creative Commons: Atribución - No comercial - Compartir igual: El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. Ver PDF en: <http://goo.gl/1TpOr5>

10.1 Agregar Recursos



Lo que quieres lograr (pedagogía)

Facilidad de uso ¿Qué tan fácil es para manejar?	Transferencia de información ¿Es una herramienta para compartir tu información con los estudiantes?	Evaluación del aprendizaje ¿Te permitirá esta herramienta evaluar el aprendizaje de los estudiantes?	Comunicación e interacción ¿Sirve como medio de comunicación e interacción entre los participantes (tú y tus estudiantes)?	Co-crear contenido ¿Puedes crear y colaborar en el contenido con tus estudiantes?	Desarrollo ¿Qué orden de ideas permite? •Recordar •Entender •Aplicar •Analizar •Evaluar •Crear
---	--	---	---	--	---

Lo que quieres usar (Tecnología)

Agregar recursos Subir un archivo (Word / Power-Point)	Fácil, como adjuntar un archivo en el correo. Pero, ¿es suficiente con el documento?	Sí Sólo los profesores pueden subir archivos al curso. En definitiva, una herramienta directa.	Quizás. Úsalo para asignar tareas. Reúne los archivos de los estudiantes por medio de un foro o tarea.	No. Es una herramienta de distribución. No permite interacción ni comunicación.	Quizás. Úsalo para asignar tareas. Reúne los archivos de los estudiantes por medio de un foro o tarea.	Ninguna. Esta no es una actividad de aprendizaje sino de transferencia de información.
Agregar recursos Enlace a una página web	Fácil, busca la dirección de la página (o URL: "http://..."), cópiala y pégala.	Una forma muy fácil de dar la información a los estudiantes. Sólo con un enlace a artículos, servicios web, paginas, etc.	No de forma directa. Puedes usar un enlace a blogs o portafolios externos de estudiantes.	Quizás. Enlaza herramientas externas como Google Calendar, grupos, blogs o wikis.	Quizás. Puedes enlazar herramientas externas como Google Calendar, grupos, blogs o wikis.	6/6 Lo puede permitir todo, dependiendo del recurso al que lo enlaces.





Lo que quieres lograr (pedagogía)

Facilidad de uso ¿Qué tan fácil es para manejar?	Transferencia de información ¿Es una herramienta para compartir tu información con los estudiantes?	Evaluación del aprendizaje ¿Te permitirá esta herramienta evaluar el aprendizaje de los estudiantes?	Comunicación e interacción ¿Sirve como medio de comunicación e interacción entre los participantes (tú y tus estudiantes)?	Co-crear contenido ¿Puedes crear y colaborar en el contenido con tus estudiantes?	Desarrollo ¿Qué orden de ideas permite? •Recordar •Entender •Aplicar •Analizar •Evaluar •Crear
---	--	---	---	--	---

Lo que quieres usar (Tecnología)

Foro de novedades Se usa para dar a conocer comunicados	Fácil. Es un foro estándar que aparece por defecto en tu curso.	Sí. Incluye actualizaciones del curso, estímulos, enlaces oportunos, etc.	No. El foro de novedades es limitado. Los estudiantes no pueden crear nuevas publicaciones.	Puedes iniciar nuevos temas y los estudiantes responden. Útil para establecer el ritmo del curso.	Limitado porque los estudiantes no pueden iniciar nuevos temas: Consejo: establece otro foro.	2/6 - No estrictamente de aprendizaje. ¿Prueba la disposición para la próxima clase? Leído y entendido.
Foros de discusión Se usa en varias actividades de aprendizaje*	Fácil. El foro tiene opciones de uso por defecto. Basta con un nombre y una descripción.	Compartir recursos como enlaces o archivos. Hay riesgo de perder información cuando el mensaje es largo.	El foro es versátil y lo permite. Ejemplo: designar una actividad de evaluación formativa.	Sí. Los estudiantes se comunican contigo y sus compañeros e interactúan como clase o por grupos.	Sí. Los estudiantes pueden colaborar y explorar los temas, discutirlos y redactar conjuntamente..	5/6 Entender, aplicar, analizar, evaluar, crear.

Sé creativo con los foros de discusión No siempre tiene que ser una discusión profunda de la clase. Otras actividades: debate de clase, discusión en equipo, reporte semanal de hallazgos para el proyecto, cuestionarios en línea, cambio de roles y realimentación, recursos y reseñas, soporte de tareas, línea de asistencia, discusiones alternadas por los estudiantes, revista semanal,...



10.3 Wiki



Lo que quieres lograr (pedagogía)

Facilidad de uso
¿Qué tan fácil es para manejar?

Transferencia de información
¿Es una herramienta para compartir tu información con los estudiantes?

Evaluación del aprendizaje
¿Te permitirá esta herramienta evaluar el aprendizaje de los estudiantes?

Comunicación e interacción
¿Sirve como medio de comunicación e interacción entre los participantes (tú y tus estudiantes)?

Co-crear contenido
¿Puedes crear y colaborar en el contenido con tus estudiantes?

Desarrollo
¿Qué orden de ideas permite?
•Recordar
•Entender
•Aplicar
•Analizar
•Evaluar
•Crear

23



Lo que quieres usar
(Tecnología)

Wiki
Se usa en varias actividades de aprendizaje

Complejo. Hay configuración individual o grupal. Tiene algunas peculiaridades. Practica un poco.

Sí. Úsalo como un sitio de información. Permite la edición por parte de los profesores o participantes.

Wiki es versátil y lo permite. Ejemplo: designar una actividad de evaluación formativa.

No es apropiado para discusiones. Se usa para reunir ideas, planear, escribir conjuntamente, etc.

Sí. Los estudiantes pueden colaborar y explorar los temas, discutirlos y redactar conjuntamente.

5/6
Entender, aplicar, analizar, evaluar, crear.

Wiki

10.4 Glosario



Lo que quieres usar
(Tecnología)

Lo que quieres lograr (pedagogía)						
Glosario Se usa para la recolección de recursos e información	Facilidad de uso ¿Qué tan fácil es para manejar?	Transferencia de información ¿Es una herramienta para compartir tu información con los estudiantes?	Evaluación del aprendizaje ¿Te permitirá esta herramienta evaluar el aprendizaje de los estudiantes?	Comunicación e interacción ¿Sirve como medio de comunicación e interacción entre los participantes (tú y tus estudiantes)?	Co-crear contenido ¿Puedes crear y colaborar en el contenido con tus estudiantes?	Desarrollo ¿Qué orden de ideas permite? •Recordar •Entender •Aplicar •Analizar •Evaluar •Crear
	La configuración por defecto es buena. Intenta disponer la visualización del nombre del autor.	Usa el glosario para definir términos o dar información. Algo aún mejor es permitir a los estudiantes editar.	El glosario es versátil y lo permite, pero necesitas diseñar la actividad de aprendizaje correcta.	No es apropiado para discusiones. Los estudiantes pueden leer otras entradas y comentar o valorar.	Sólo el autor puede editar una entrada. La clase puede reunir reseñas, recursos, etc.	5/6 Entender, aplicar, analizar, evaluar, crear..



10.5 Cuestionario



Lo que quieres lograr (pedagogía)

Facilidad de uso
¿Qué tan fácil es para manejar?

Transferencia de información
¿Es una herramienta para compartir tu información con los estudiantes?

Evaluación del aprendizaje
¿Te permitirá esta herramienta evaluar el aprendizaje de los estudiantes?

Comunicación e interacción
¿Sirve como medio de comunicación e interacción entre los participantes (tú y tus estudiantes)?

Co-crear contenido
¿Puedes crear y colaborar en el contenido con tus estudiantes?

Desarrollo
¿Qué orden de ideas permite?
•Recordar
•Entender
•Aplicar
•Analizar
•Evaluar
•Crear

Lo que quieres usar
(Tecnología)

Cuestionario
Se usa para evaluar el aprendizaje. De manera formativa y sumativa

Complejo y toma tiempo. Establezca el cuestionario y luego las preguntas. Considere sus categorías.

Este cuestionario tiene como objetivo evaluar, no como canal de distribución. Tip: úsalo como auto diagnóstico.

El cuestionario puede ser temporizado y seguro. Tiene preguntas tipo ensayo, selección múltiple, F & V, etc.

No. Consejo: en lugar de usarlo, opta por los foros

No. Consejo: en lugar de usarlo, opta por los foros o wikis.

6/6
Se pueden probar todas, pero es necesario que seas creativo con tu tarea.



10.6 Lección



Lo que quieres usar
(Tecnología)

Lección
Se usa para dar información paso a paso o para evaluar

Puede ser compleja la configuración. Planifica primero la lección, vale la pena el esfuerzo.

Muy útil para presentar información paso a paso y de forma guiada.

Sí, permite calificaciones. Usa un cuestionario por partes, entornos, tema de estudio, roles

No, esta es una actividad individual, no grupal.

No, esta es una actividad individual, no grupal.

6/6
Se pueden probar todas, pero es necesario que seas creativo con tu tarea.

Lo que quieres lograr (pedagogía)

Facilidad de uso
¿Qué tan fácil es para manejar?

Transferencia de información
¿Es una herramienta para compartir tu información con los estudiantes?

Evaluación del aprendizaje
¿Te permitirá esta herramienta evaluar el aprendizaje de los estudiantes?

Comunicación e interacción
¿Sirve como medio de comunicación e interacción entre los participantes (tú y tus estudiantes)?

Co-crear contenido
¿Puedes crear y colaborar en el contenido con tus estudiantes?

Desarrollo
¿Qué orden de ideas permite?
•Recordar
•Entender
•Aplicar
•Analizar
•Evaluar
•Crear



10.7 Tarea



Lo que quieres lograr (pedagogía)

Lo que quieres usar (Tecnología)	Lo que quieres lograr (pedagogía)					
	Facilidad de uso ¿Qué tan fácil es para manejar?	Transferencia de información ¿Es una herramienta para compartir tu información con los estudiantes?	Evaluación del aprendizaje ¿Te permitirá esta herramienta evaluar el aprendizaje de los estudiantes?	Comunicación e interacción ¿Sirve como medio de comunicación e interacción entre los participantes (tú y tus estudiantes)?	Co-crear contenido ¿Puedes crear y colaborar en el contenido con tus estudiantes?	Desarrollo ¿Qué orden de ideas permite? •Recordar •Entender •Aplicar •Analizar •Evaluar •Crear
Tarea Se usa para recopilar, evaluar y revisar tareas	Fácil. Escoge entre 4 tipos. Son posibles las tareas en línea o sin conexión.	No. La herramienta de tarea no es un canal de distribución.	Sí. Fija fechas y notas máximas. Recopila tareas y provee retroalimentación.	No, sólo permite interacción muy limitada entre profesor y estudiantes.	No. Actualmente no permite tareas por grupo. Use foros o wikis.	6/6 De forma indirecta. Depende del diseño de tu tarea.



10.8 Base de Datos



Lo que quieres usar
(Tecnología)

Base de datos
Le permite a los estudiantes, reunir, compartir y buscar elementos creados

Es compleja la configuración. Piensa bien lo que quieres antes de empezar y practica un poco.

Puede ser usado por los profesores para dar información, pero es mejor permitir a los estudiantes agregarla.

La base de datos es versátil y lo permite. Necesitas diseñar la actividad de aprendizaje correcta.

No es apropiado para discusiones. Los estudiantes pueden leer otras entradas y comentar o valorar.

Los estudiantes pueden compartir información y archivos. Haz una colección.

5/6
Entender, aplicar, analizar, evaluar, crear.

Lo que quieres lograr (pedagogía)

Facilidad de uso
¿Qué tan fácil es para manejar?

Transferencia de información
¿Es una herramienta para compartir tu información con los estudiantes?

Evaluación del aprendizaje
¿Te permitirá esta herramienta evaluar el aprendizaje de los estudiantes?

Comunicación e interacción
¿Sirve como medio de comunicación e interacción entre los participantes (tú y tus estudiantes)?

Co-crear contenido
¿Puedes crear y colaborar en el contenido con tus estudiantes?

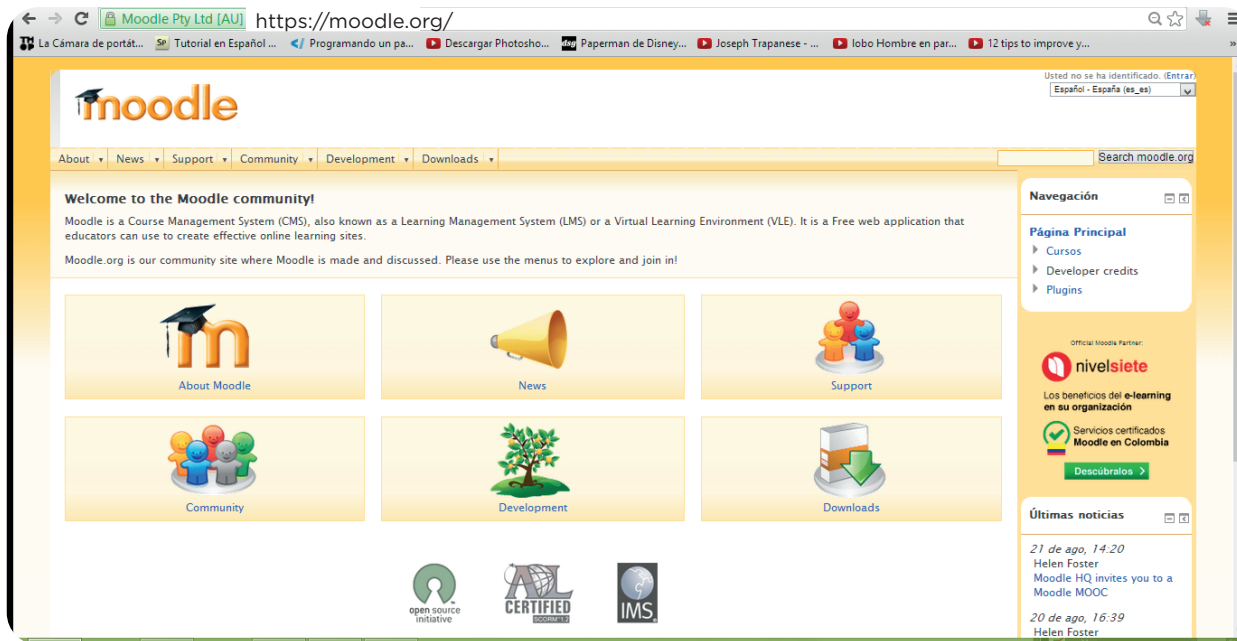
Desarrollo
¿Qué orden de ideas permite?
•Recordar
•Entender
•Aplicar
•Analizar
•Evaluar
•Crear



10.9 ¿Necesita más ayuda sobre Moodle?

Además de todo lo que este manual le puede ofrecer, lo invitamos a tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Comunidad Moodle en <https://moodle.org/>
- Descargue el libro [Using Moodle](#) (ies gratis!)
- Encuentre su equipo de [e-learning](#), aprendizaje flexible o tecnología educativa e invíteles un café!



Manual Docente



PAUTAS GENERALES PARA LA RETROALIMENTACIÓN A ESTUDIANTES

Cuando debe realizar retroalimentación en los foros o a los trabajos de los estudiantes tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. Salude



Para comenzar, se debe partir del reconocimiento del estudiante o del grupo que se evalúa. Salude con frases como: “Hola Liliana...”; “Buenos días Pedro...”; “Buena tarde futuros (as)...” “Estimadas (os) Estudiantes etc”.

2. Resalte

Para el estudiante es importante “sentirse leído y revisado”, por ello es relevante usar o mencionar algo de lo expuesto en sus escritos a la hora de realizar la retroalimentación, si se hace necesario copie y pegue frases específicas del texto del estudiante.



3. Use reglas ortográficas y/o gramaticales

Es importante que dentro del proceso formativo se resalte el uso correcto de los signos de puntuación, de mayúsculas y minúsculas, de acentuaciones y elementos gramaticales, entre otros, no solo a la hora de revisar los textos de los estudiantes, sino también en el momento mismo en que usted, como docente, está realizando la retroalimentación. Si es necesario copie y pegue el(los) error(es) ortográfico(s) para ejemplificar en su argumento.



4. Revise forma y contenido

Establezca en sus retroalimentaciones comentarios referentes a la forma como están escribiendo los estudiantes, las formas de presentación del trabajo y la riqueza o falencia en el contenido de cada uno de ellos.

5. Haga recomendaciones o sugerencias

Aquí es relevante que usted como docente referencie generalidades o sugerencias para los trabajos, al igual que usted diseñe estrategias a la hora de evaluar. Algunos ejemplos son:

- “Te sugiero que revises...”; “Te recomiendo mejorar en...”; “Puedes hacer esto: ...” “En futuras oportunidades para hacer tal cosa...”
- Relacione la rúbrica (si es necesario cítela puntualmente) con las carencias o fortalezas de los trabajos de los estudiantes
- Copie en un archivo diferente las retroalimentaciones hechas para guiarse en aquellas generalidades repetitivas que encuentre en los trabajos.
- Incluya frases motivadoras cuando los trabajos son deficientes como: “yo sé que tu puedes dar más”; “no dejes todo para lo último”; “tu nota no es más alta por...”
- No está de más incluir comentarios que contribuyan a la calidez humana y la confianza. Aspectos no académicos, relacionados con la región o con el estudiante; exaltación de atributos, comentarios no académicos de fotografías... etc.
- Solicite mejorar la presentación de trabajos, como justificar el texto, el no incluir fondos que dificulten la lectura... etc.

6. Despídase

Es necesario que al finalizar las retroalimentaciones usted se despida. Puede utilizar algunas frases como: “Sigue mejorando”, “Un abrazo”, “Saludos a tus compañeros”, “Hasta pronto” “Felicitaciones”, “Nos vemos en...” etc.

PLANTILLA DE ACTIVIDADES

La Corporación Universitaria Iberoamericana en el documento Lineamientos y Políticas Institucionales para la Educación Virtual establece los parámetros para el diseño de cursos virtuales. En dicho documento se referencia el Formato Contenido Temático Textual, formato en el que se deben relacionar los contenidos, recursos y actividades que hacen parte de un curso en Plataforma. Respecto al diseño de actividades se establece la siguiente plantilla, por favor téngala en cuenta al momento de crear sus estrategias pedagógicas:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Designa el nombre de la actividad a realizar.
TIPO DE ACTIVIDAD	Identifique la actividad para la cual se propone la guía: si es Foro, Tarea virtual, Chat, Cuestionario, etc.
OBJETIVO	Plantee el objetivo que tiene la actividad en relación con las competencias y los contenidos a trabajar.
CONSIGNA DE LA ACTIVIDAD	Describa el procedimiento que debe desarrollar el estudiante para llevar a cabo la actividad propuesta. Si se trata de un cuestionario o una evaluación no incluya los interrogantes, solamente describa qué debe hacer el estudiante antes, durante y después de la prueba.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	De acuerdo con el objetivo propuesto, en relación con las competencias que se trabajarán a través de la actividad, determine los criterios sobre los cuales se realizará la evaluación del estudiante <i>Tenga en cuenta que si es un foro o un Chat, estos criterios debe relacionarse con la cantidad y calidad de las participaciones.</i>
ARCHIVO COMPLEMENTARIO DE APOYO	Este campo es opcional según el tipo de actividad, se debe referenciar el nombre específico del documento o recurso a utilizar. Ejemplo: <i>Guía1 – Desarrollo Competencias Lectoras.pdf</i>

