

Buenas prácticas para
aumentar la participación
y el compromiso de los
estudiantes en cursos virtuales





Objetivos del taller

- Reflexionar sobre los posibles problemas que un estudiante enfrenta en los cursos virtuales
- Identificar buenas prácticas de aprendizaje para aplicar en el ambiente virtual para:
 - Fomentar una comunicación eficiente con los estudiantes
 - Promover el aprendizaje activo utilizando como apoyo herramientas de la nube
 - Brindar apoyo y seguimiento a través de la e-moderación
 - Proporcionar retroalimentación efectiva y positiva



Actividad inicial



Your wooclap poll will be displayed here



Install the **Chrome** or
Firefox extension



Make sure you are in
presentation mode

wooclap



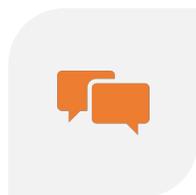
Diferencias



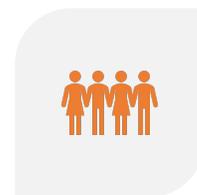
LUGAR



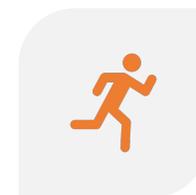
VIDEOCONFERENCIA



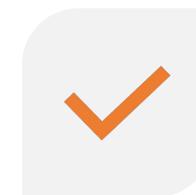
COMUNICACIÓN



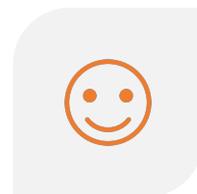
SOCIALIZACIÓN



MOTIVACIÓN



EVALUACIÓN



RETROALIMENTACIÓN



Problemas



Fenómeno de cámaras apagadas



Desmotivación y cansancio (fatiga online)



Falta de socialización



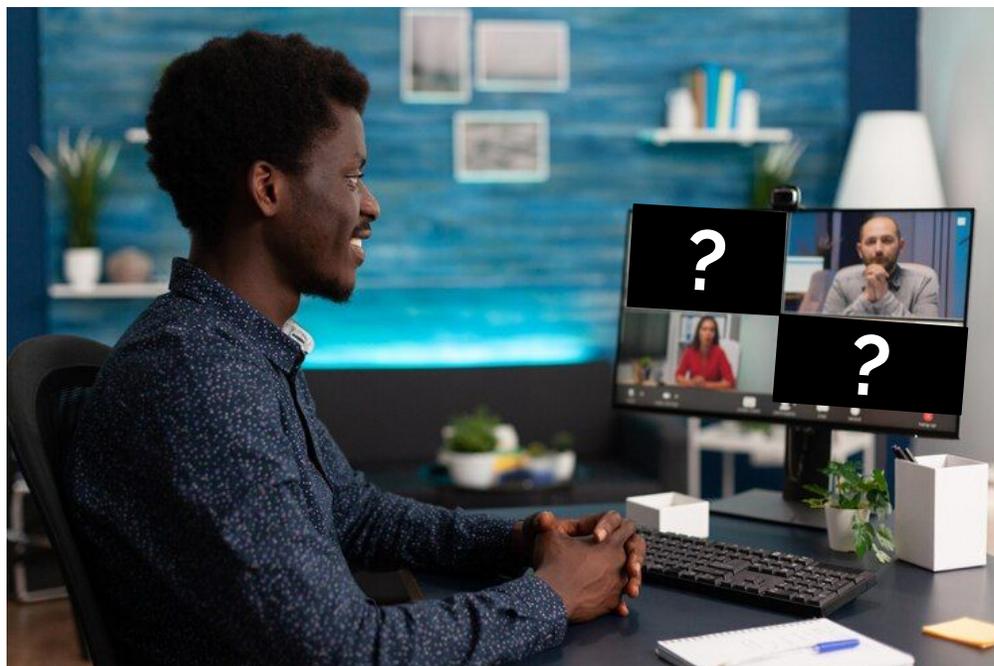
Falta de participación e interacción de los estudiantes



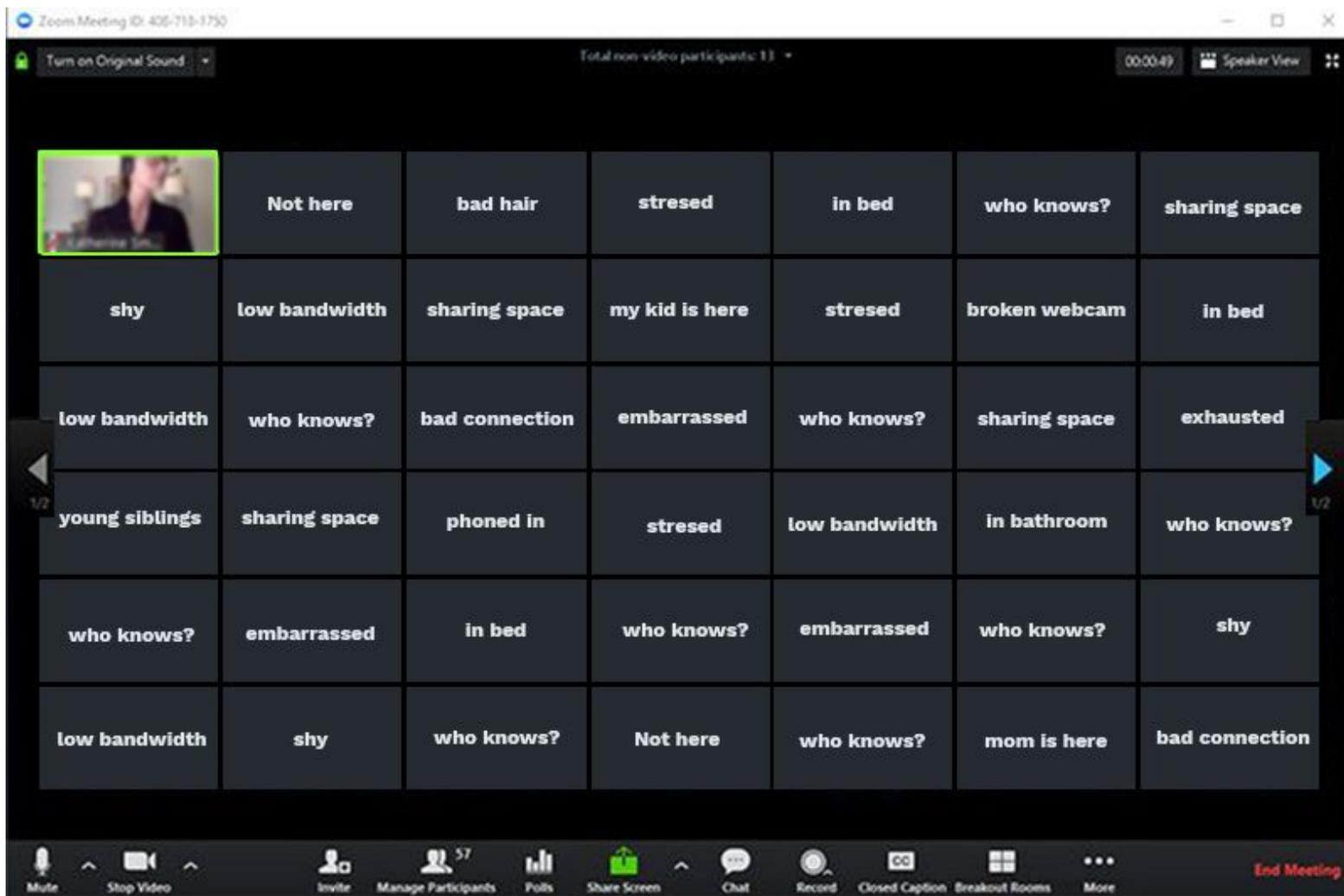
La poca o nula retroalimentación que reciben



El fenómeno de las cámaras apagadas, la desmotivación y cansancio (fatiga online)



Imágenes Freepik.com



La mayoría de los docentes tienen dos preocupaciones cuando los estudiantes dejan sus cámaras apagadas. Primero, **es difícil saber si los estudiantes están ahí, escuchando y “aprendiendo”**. En segundo lugar, es **solitario e incómodo “enseñar” al monitor**.



El COVID-19 ha aumentado la ansiedad y la depresión de los estudiantes universitarios (Huckins et al., 2020), y el obligar el uso de la cámara web puede aumentarlas (Costa, 2020), como lo mencionan Castelli y Sarvary (2020).

Motivos

- No quieren mostrarse ante la cámara.
- No desean enseñar su casa.
- Se preocupan por las personas que aparecen detrás de su cámara.
- Sienten que distraen a sus compañeros y al docente.
- Tienen mala conexión de internet.

Artículo científico: *Why students do not turn on their video cameras during online classes and an equitable and inclusive plan to encourage them to do so*



•Photo by [Charles Deluvio](#) on [Unsplash](#)

Your wooclap poll will be displayed here



Install the **Chrome** or
Firefox extension



Make sure you are in
presentation mode

wooclap

Beneficios de utilizar cámara web

- El docente puede percibir las reacciones de los estudiantes.
- Se construye una mejor relación entre el docente y los estudiantes.
- Hay una mejor experiencia de aprendizaje.
- Los estudiantes pueden observar a sus compañeros y trabajar colaborativamente.



Imagen Freepik.com



Posibles inconvenientes de mantener activa todo el tiempo la cámara web

- Distracción al docente y compañeros.
- Fatiga por videoconferencia.
 - Cansancio físico
 - Excesivo contacto visual (ansiedad social).
 - Estrés al observarse a sí mismo (espejo).

"Cuando enciendo la cámara web en mi casa, abro una ventana a mi vida y a quien soy que quizá no quiera mostrar".

Dr. Yannick Ladson, Consejero Principal
[Mercer County Community College](#)

Fatiga Zoom

La **fatiga emocional** se relaciona con sentirse abrumado y agotado después de interactuar con otras personas.

La **fatiga motivacional** se relaciona con la motivación para comenzar una actividad y sentirse activo.

La **fatiga visual** es cómo percibe su visión o angustia visual.

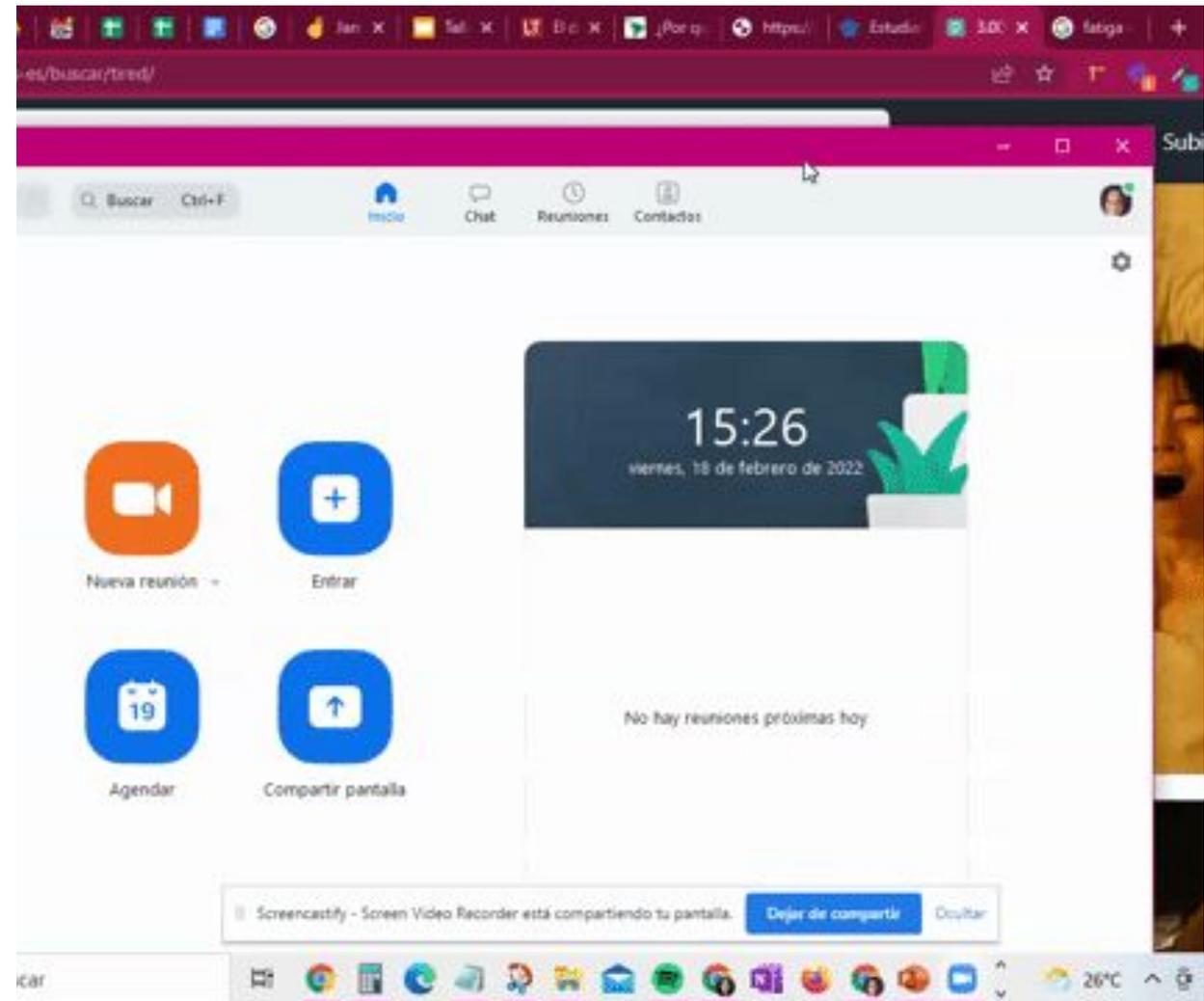
La **fatiga social** se refiere a la sensación de querer estar solo después de interactuar con otras personas.

La **fatiga general** se relaciona con la experiencia superior de estar cansado.



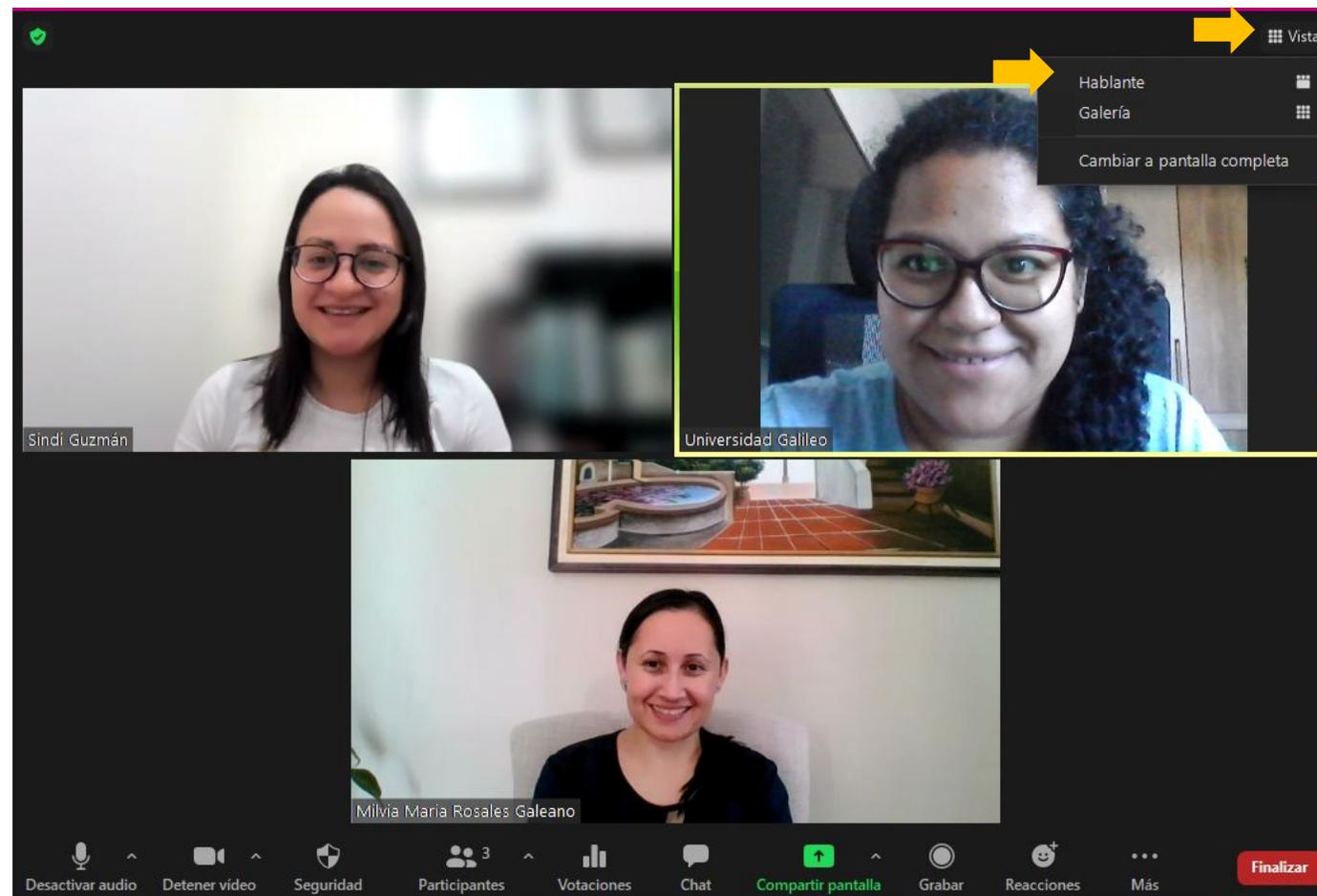
Buenas prácticas

Solicitar a los estudiantes colocar su foto de perfil en Zoom, para asociarlos con su nombre.



Buenas prácticas

- Configurar en Zoom la “vista de hablante”.



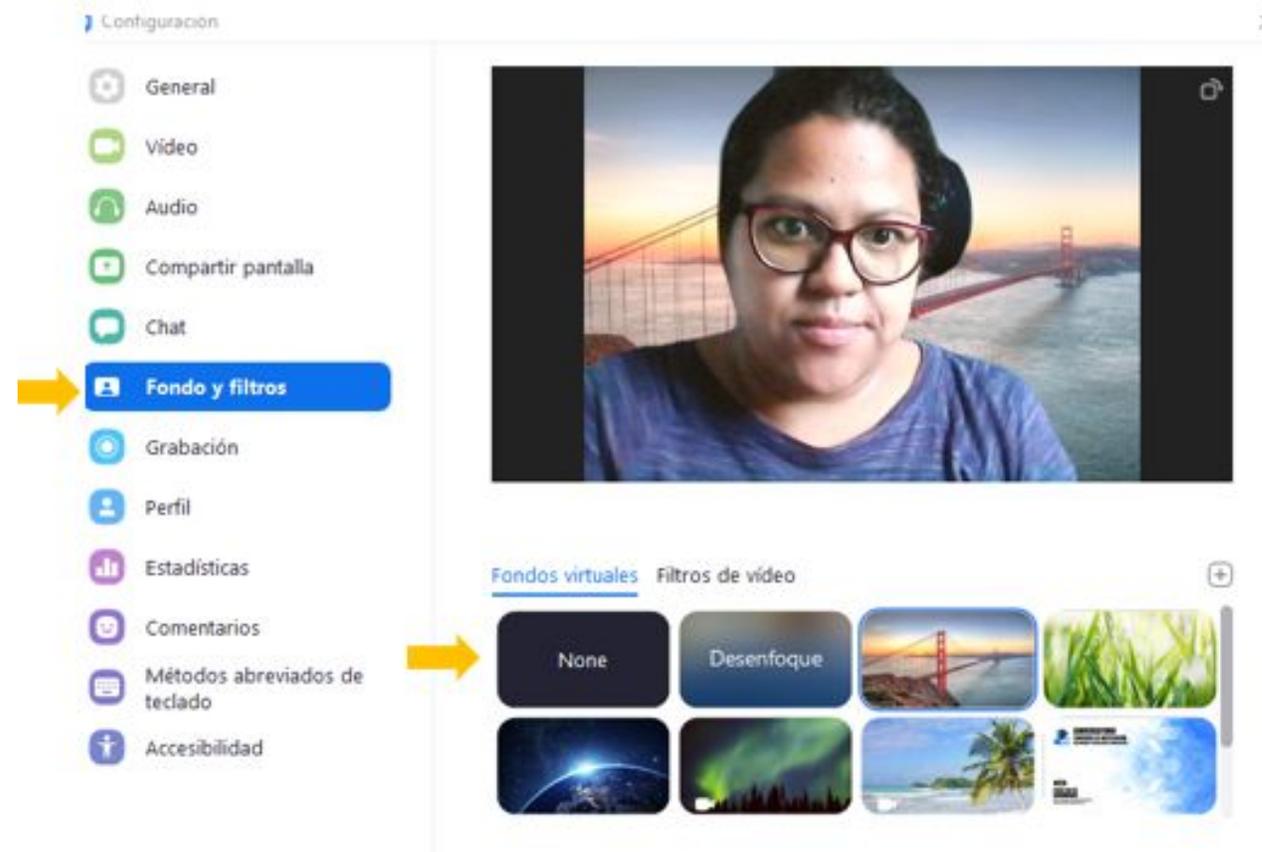
Buenas prácticas

Establecer los tiempos en los que los estudiantes deben apagar y encender sus cámaras.



Buenas prácticas

Si los estudiantes no desean mostrar su “ambiente” invitarlos a colocar un fondo virtual en Zoom.



Buenas prácticas

Configurar en Zoom
“ocultar vista propia”



The screenshot displays a Zoom meeting interface with three participants. A context menu is open over the video feed of 'Universidad Galileo', with a yellow arrow pointing to the 'Ocultar vista propia' (Hide self-view) option. The menu includes options such as 'Silenciar mi audio', 'Detener vídeo', 'Seleccionar fondo virtual...', 'Anclaje', 'Destacar para todos', 'Renombrar', and 'Finalizar'. The 'Participantes (3)' list on the right shows 'Universidad Galileo (Anfitrión, yo)' and two other participants. The bottom toolbar contains icons for 'Desactivar audio', 'Detener vídeo', 'Seguridad', 'Participantes', 'Votaciones', 'Chat', 'Compartir pantalla', 'Grabar', 'Reacciones', 'Más', and 'Finalizar'.



Buenas prácticas

Brindar descansos (5 minutos por cada hora de clase).



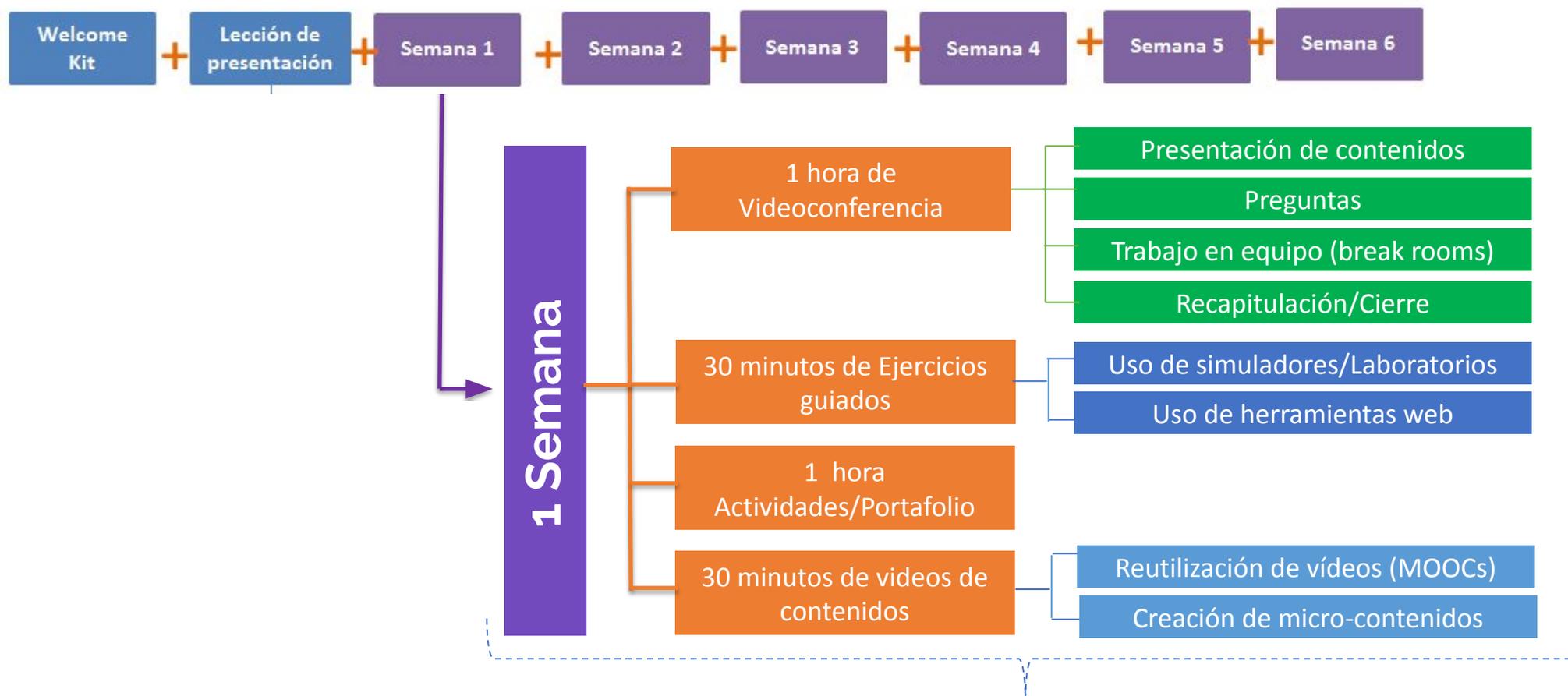
Promover el aprendizaje activo durante las videoconferencias

Buenas prácticas para motivar la interacción y participación de los estudiantes





¿Cómo estructurar una clase virtual?



Carga académica estimada para el estudiante (por semana)

Planificación (estructurar la clase)

Inicio	Tiempo	Actividades	Herramienta de apoyo
Romper el hielo	5 minutos	Tablero	Nearpod
Recordemos lo aprendido	10 minutos	Gamificada Time to climb	Nearpod
Exposición del tema	10 minutos	Presentación	Power Point Nearpod
Descanso	5 minutos	Tiempo de descanso	Timer (Youtube)
Repasemos lo aprendido	15 minutos	Trabajo colaborativo	Salas de Zoom Jamboard
Cierre	5-10 minutos	Resumen Conclusiones	

Etapa	Tiempos	Actividades
Inicio	0 - 5	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Repaso de "reglas básicas" ✓ Vinculación de la sesión con contenidos/actividades en plataforma ✓ Avisos y notificaciones
Desarrollo Conceptual	5 - 25	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presentaciones ✓ Explicaciones ✓ Pregunta detonantes
Desarrollo Práctico	25 - 55	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dinámicas ✓ Trabajo colaborativo
Cierre	55 - 60	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recapitulación/Síntesis ✓ Vinculación de la sesión con contenidos/actividades en plataforma

Realizar actividades interactivas y colaborativas

Comunicar / Informar	  
Generar interés	  
Comprender	  
Generar contenido interactivo	 
Compartir / Colaborar	 
Hacer	   
Tomar decisiones / Presentar	   



Sugerencia de actividades

Hojas de trabajo con puntos clave

Hoja de trabajo 1

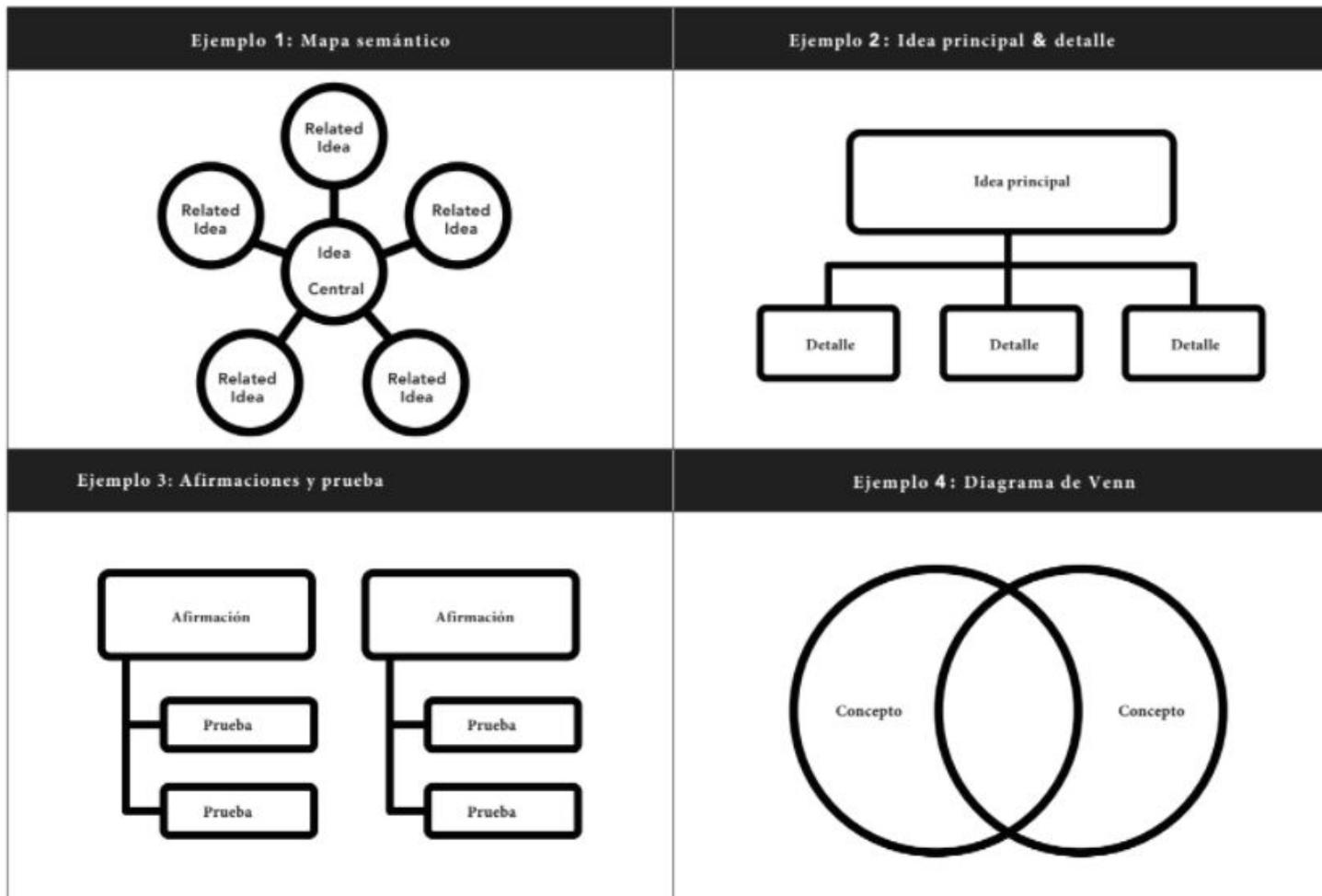
Instrucciones: Luego de observar el video sobre el Aprendizaje Activo, comparta sus reflexiones a través de las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles considera son las principales estrategias que utiliza el Aprendizaje Activo?
2. ¿Comente 3 beneficios que representa la utilización del Aprendizaje Activo dentro de los procesos de educación digital?
3. ¿Mencione una de las estrategias que implementaría en sus clases para fomentar la participación activa en el aula virtual?



Sugerencia de actividades

Organizador avanzado





Sugerencia de actividades

Técnicas 3, 2, 1

Nombre: <input type="text"/>		
Escriba 3 nuevas cosas/temas/ conceptos que haya aprendido en esta clase:		
1.	2.	3.
Escriba 2 cosas que le hayan parecido interesantes de la clase:		
1.	2.	
Escriba 1 consulta/duda/pregunta que tenga aún con relación al tema de la clase:		
1. 		



Sugerencia de actividades

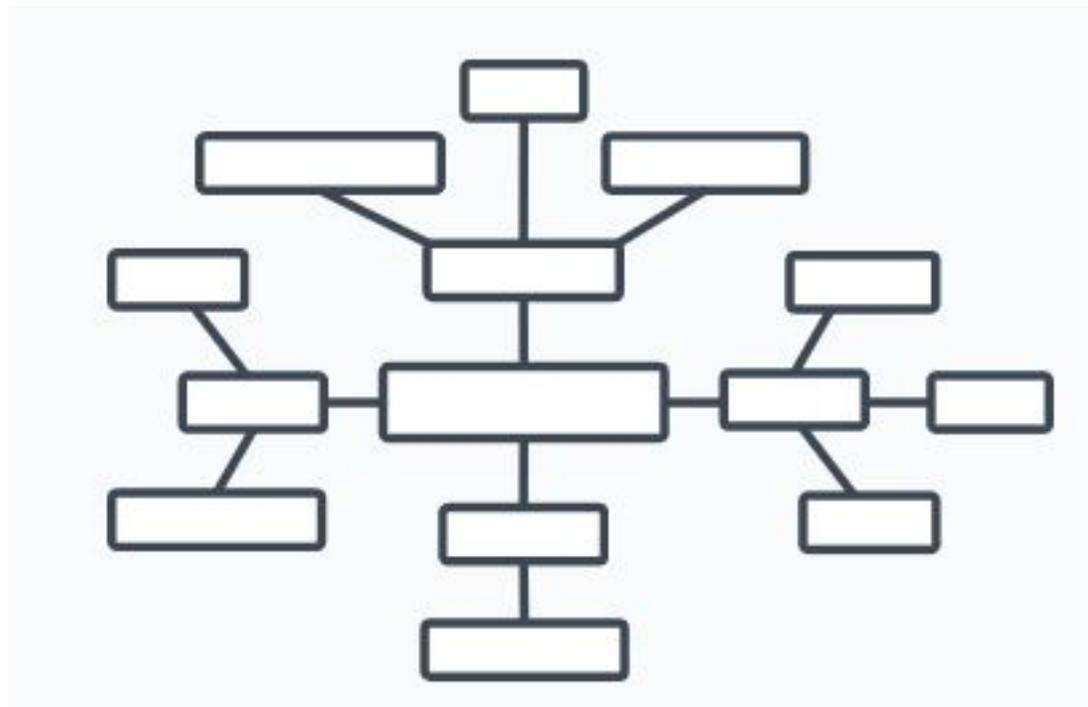
Método Cornell

Nombre: _____	
Ideas clave <ul style="list-style-type: none">• Palabras clave• Preguntas• Ideas principales• Puntos importantes	Notas de clase <ul style="list-style-type: none">• Fechas• Frases importantes• Desarrollo de ideas o conceptos• Fórmulas• Ejemplos• Dibujos• Bibliografía• Esquemas
Resumen: <ul style="list-style-type: none">• Resumen de toda la clase, qué fue lo más relevante.	



Sugerencia de actividades

**Clasificación de
tarjetas o mapas
mentales**





Sugerencia de actividades

Nombre:

Know Lo que sé del tema	What Qué quiero aprender	Learn Qué aprendí	How Cómo puedo aprender más

Técnica KWLH



[Dar clic para
descargar plantillas](#)



Falta de socialización

Fortaleciendo la comunicación efectiva

Your wooclap poll will be displayed here



Install the **Chrome** or
Firefox extension

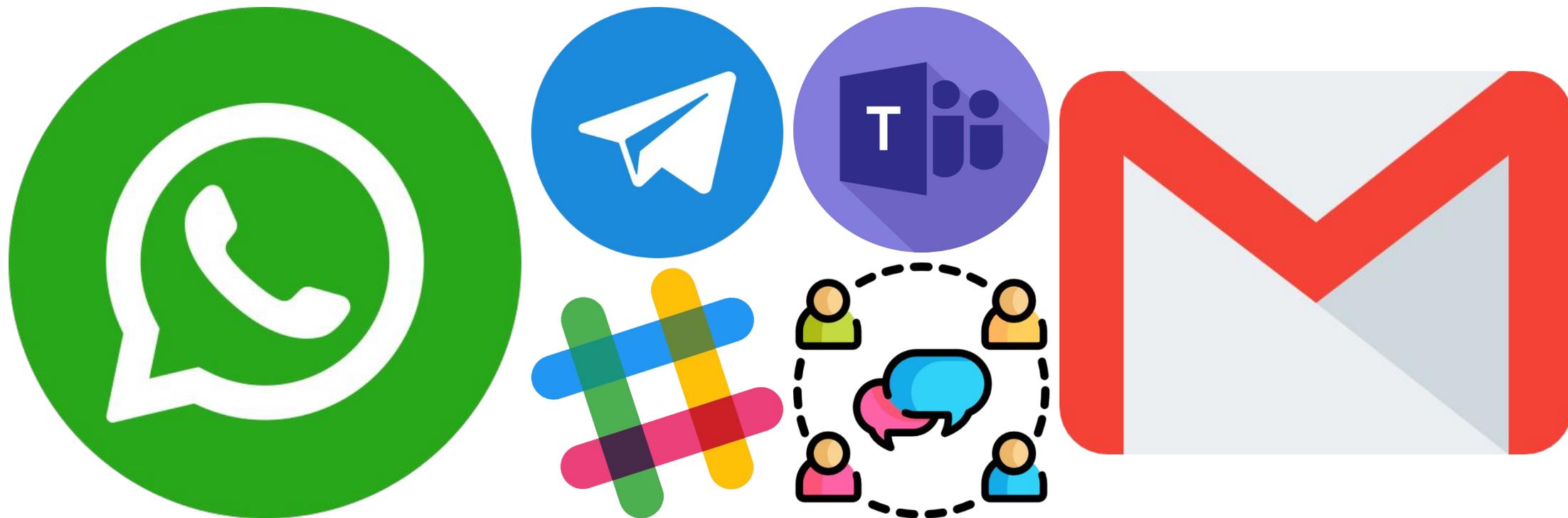


Make sure you are in
presentation mode

wooclap



Seleccionar canales de comunicación para el curso



Tipos de foros

Consultas generales/por tema / unidad

Se invita a los estudiantes a compartir consultas que tengan sobre los contenidos y/o actividades del curso.

Consultas técnicas

Tiene como objetivo que el estudiante escriba problemas o inconvenientes que tenga con la plataforma.

Cafetería

Su objetivo es generar confianza entre los estudiantes, colocando temas de discusión que no sean del curso.

Buenas prácticas

Informar a los estudiantes los días y el horario en que se estará resolviendo consultas.



Buenas prácticas

Utilizar e indicar a los estudiantes que los canales de comunicación serán exclusivamente para temáticas del curso.



Buenas prácticas

Establecer si las consultas serán resueltas solamente en el grupo, o si pueden hacer consulta en privado, llamadas, etc.





Buenas prácticas

Tratar de que no exceda el tiempo en responder consultas (no más de 24 horas).

Buenas prácticas

No ignorar a los estudiantes.



Buenas prácticas

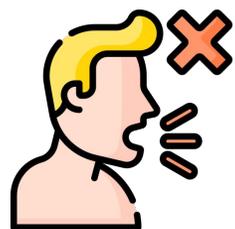
Aplicar normas de netiqueta.







Reglas de netiqueta



- No utilice palabras ofensivas. Presente sus ideas de manera apropiada.



- No escriba palabras con mayúscula sostenida. Sugiere que está gritando.



- No exagere en el uso de emoticones.

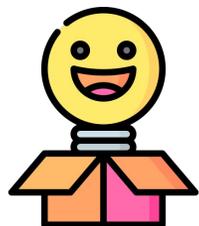
Artículo científico:
Netiquette: Make it part of your syllabus



- Si algún estudiante responde incorrectamente, no se debe enfatizar o burlar.



- Respete las ideas y comentarios de los estudiantes.



- Tenga cuidado con hacer bromas, puede ser percibido como sarcasmo.



- Revise un mensaje antes de enviar, redacción, ortografía.

E-Moderación

Diseño de actividades para promover la socialización y creación de comunidades de aprendizaje





Modelo de e-Moderación de la Dra. Gilly Salmon

- Modelo estructurado de actividades de aprendizaje electrónico.
- El propósito es crear una mayor interacción y participación entre los estudiantes en los cursos virtuales.
- Herramienta que permite crear procesos a los profesores para disminuir los sentimientos de aislamiento de los estudiantes.

<https://www.gillysalmon.com/>





Etapa	Característica	Posibles obstáculos
1: Acceso y motivación	<ol style="list-style-type: none">1. Se brinda información y apoyo técnico (plataforma)2. Se crea ambiente de confianza3. Motivar	<ol style="list-style-type: none">1. Miedo a la tecnología2. Poca confianza para hablar3. No le gusta escribir4. Poca interactividad



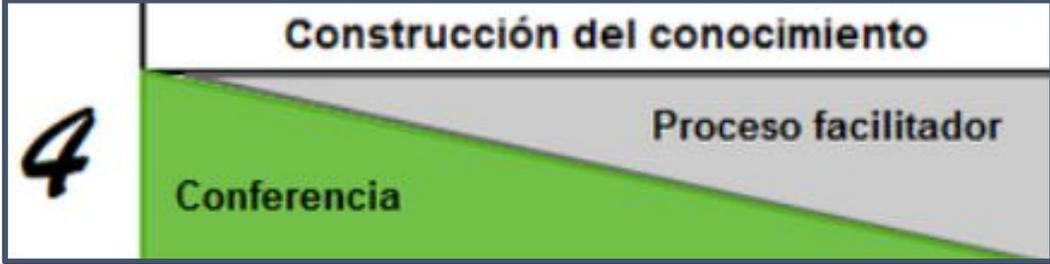
2	Socialización en línea
	Familiarizar y proporcionar un puente entre el contexto cultural y social y el aprendizaje

Envíos y recepción de mensajes

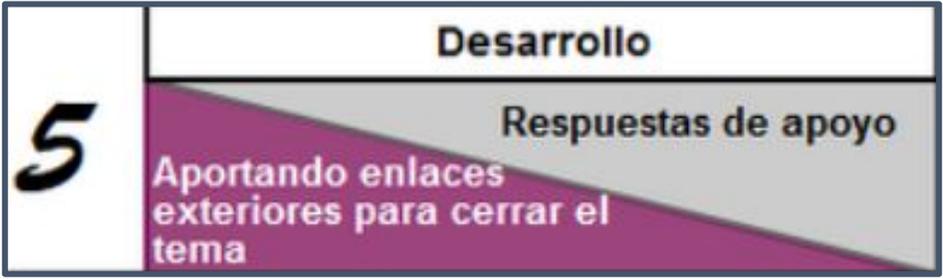
Etapa	Característica	Posibles obstáculos
2: Socialización en línea	<ol style="list-style-type: none">1. Se establece identidad virtual y relación entre participantes2. Se promueve el aprendizaje individual y grupal3. Motivar	<ol style="list-style-type: none">1. Conductas pasivas2. Aumento de interactividad3. Exceso de protagonismo4. Frustración y abandono



Etapa	Característica	Posibles obstáculos
3: Dando y recibiendo información	1. Se encuentra y se intercambia información de manera efectiva y eficiente	1. Temor a preguntar 2. Poca participación por desmotivación 3. Impaciencia por falta de logros



Etapa	Característica
4: Construcción del conocimiento	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="1031 735 2318 899">1. Los estudiantes generan aprendizaje significativo, empiezan a ser autores más que solo transmisores de información.<li data-bbox="1031 899 2318 963">2. Se promueve el debate.



Etapa	Característica
5: Desarrollo	<ol style="list-style-type: none">1. Los estudiantes se vuelven más críticos del ambiente tecnológico2. Reflexionan y se hacen responsables de su propio aprendizaje.

Buena práctica

Planificar las actividades

Plantilla para planificar actividad de e-Moderación

Nombre de la actividad	Herramientas web 2.0 para docentes
Objetivos	Al finalizar esta actividad el estudiante será capaz de: <ul style="list-style-type: none">• Identificar los tipos de herramientas web 2.0 que existen y que se pueden utilizar como apoyo para la creación de recursos educativos.• Analizar las ventajas y desventajas de aplicar el uso de herramientas web 2.0 en la educación.
A qué etapa del Modelo Gilly Salmon pertenece la actividad	Etapa 3: Compartir información.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Investigar en internet los tipos de herramientas web 2.0 que existen y que se pueden utilizar para la creación de recursos educativos.2. Crear una presentación de Google3. En 5 diapositivas crear una tabla comparativa de las herramientas web 2.0 investigadas, colocar las ventajas y desventajas de cada herramienta.4. Compartir como pública la presentación y copiar enlace.5. Ingresar al foro "herramientas web 2.0" y compartir:<ol style="list-style-type: none">a. Su experiencia realizando esta actividadb. El enlace de su presentación.6. Observe por lo menos la presentación de 2 compañeros y bríndeles una realimentación constructiva.
Tiempo que el estudiante invertirá realizando la actividad	2 horas
Herramienta web 2.0 que utilizará el estudiante para realizar la actividad asignada (brinde videotutorial)	Presentación de Google
Herramienta tecnológica de soporte	Foro
¿Cómo será evaluado el estudiante?	Investigación realizada 25% Redacción y ortografía 25%



[Dar clic para
descargar plantilla](#)



Etapa 1

Rompiendo el hielo

Objetivo: Que el alumno se presente y conozca a los miembros de su comunidad de aprendizaje, mediante la interacción en foros.

Instrucciones:

- » Postee un mensaje en el muro de Facebook del curso en donde se presente a sus compañeros y catedrático: Indique su nombre, edad y profesión. También comente sobre sus pasatiempos favoritos.
- » Redacte su mensaje de manera creativa pero concisa, la actividad no le tomará más de media hora de tiempo y debe realizarla durante los primeros 2 días después de haber iniciado el curso.



Etapa 2

Encontrando experiencias que tenemos en común

Objetivo: Que el alumno comparta sus preferencias en el uso de aplicaciones web y encuentre similitudes con otros compañeros

Instrucciones:

- » Día 1: Postee un mensaje en el foro de “preferencias web 2.0”, comparta los links a sus sitios favoritos y comente sobre qué tipo de actividades educativas ha realizado con ellas.
- » Día 2: Cuando la mayoría haya posteado sus mensajes, léalo y elija al menos a 2 compañeros con cuyas actividades usted se identifique y responda a sus intervenciones para compartir sus experiencias.
- » Debe incluir un mínimo de 2 herramientas, invertirá aprox. 3 horas en la realización de su actividad.





Etapa 3

Compartiendo herramientas web 2.0 para e-actividades

Objetivo: Que el alumno comparta con la comunidad herramientas web 2.0 con las cuales haya interactuado para que los miembros amplíen su repertorio.

Instrucciones:

- » Investigue al menos 2 herramientas Web 2.0 que considere puedan ser utilizadas para la realización de e-actividades.
- » Interactúe con ellas, si es necesario cree cuentas de acceso y realice pruebas.
- » Postee un mensaje en el foro “Herramientas para e-actividades”, donde comparta el link para ingresar a los sitios y una breve descripción de cada una de ellas.
- » Pruebe al menos una herramienta propuesta por otro compañero y postee un mensaje donde comparta su experiencia de uso.



Etapa 4

Escenario virtual

Objetivo: Que el alumno asuma un rol asignado y sea capaz de diseñar soluciones aplicables a situaciones reales.

Instrucciones:

- » Observe el escenario “Solución de conflictos”, en el cual un equipo de ventas tiene problemas de invasión de territorios.
- » Asuma el rol de jefe del equipo y responda las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo afrontaría la situación?
 - ¿Cuál considera que es una solución adecuada?
- » Postee un mensaje en el foro “Resolviendo un conflicto”, donde responda a las interrogantes planteadas previamente.
- » A continuación analice las respuestas de al menos uno de sus compañeros y determine si está a favor o en contra. Sea creativo, crítico y analítico.
- » Debe invertir un mínimo de 2 horas para la realización de esta actividad.



Etapa 5

Aportando al proyecto final por un medio de un documento colaborativo

Objetivo: Que el participante pueda junto a su equipo de trabajo diseñar y crear de manera colaborativa el proyecto final de curso.

Instrucciones:

- » Durante la primera semana postee un mensaje en el foro "Coordinación" indicando todos los medios para contactarle.
- » Defina junto a sus compañeros de equipo un medio para interacción.
- » Designen a un monitor, quien será el encargado de unificar el trabajo para la presentación final. En el proyecto final deben incluir las siguientes páginas
 - Introducción
 - Objetivos
 - Contenido
 - Conclusiones
 - Anexos
 - Bibliografía
- » Haga sus aportes directamente en el documento, quedará su historial de aportes.
- » Debe interactuar con su equipo a lo largo de 2 semanas.
- » Compartan su tarea en formato Word, posteando un mensaje en el foro "proyecto final".





**Descansemos
5 minutos**



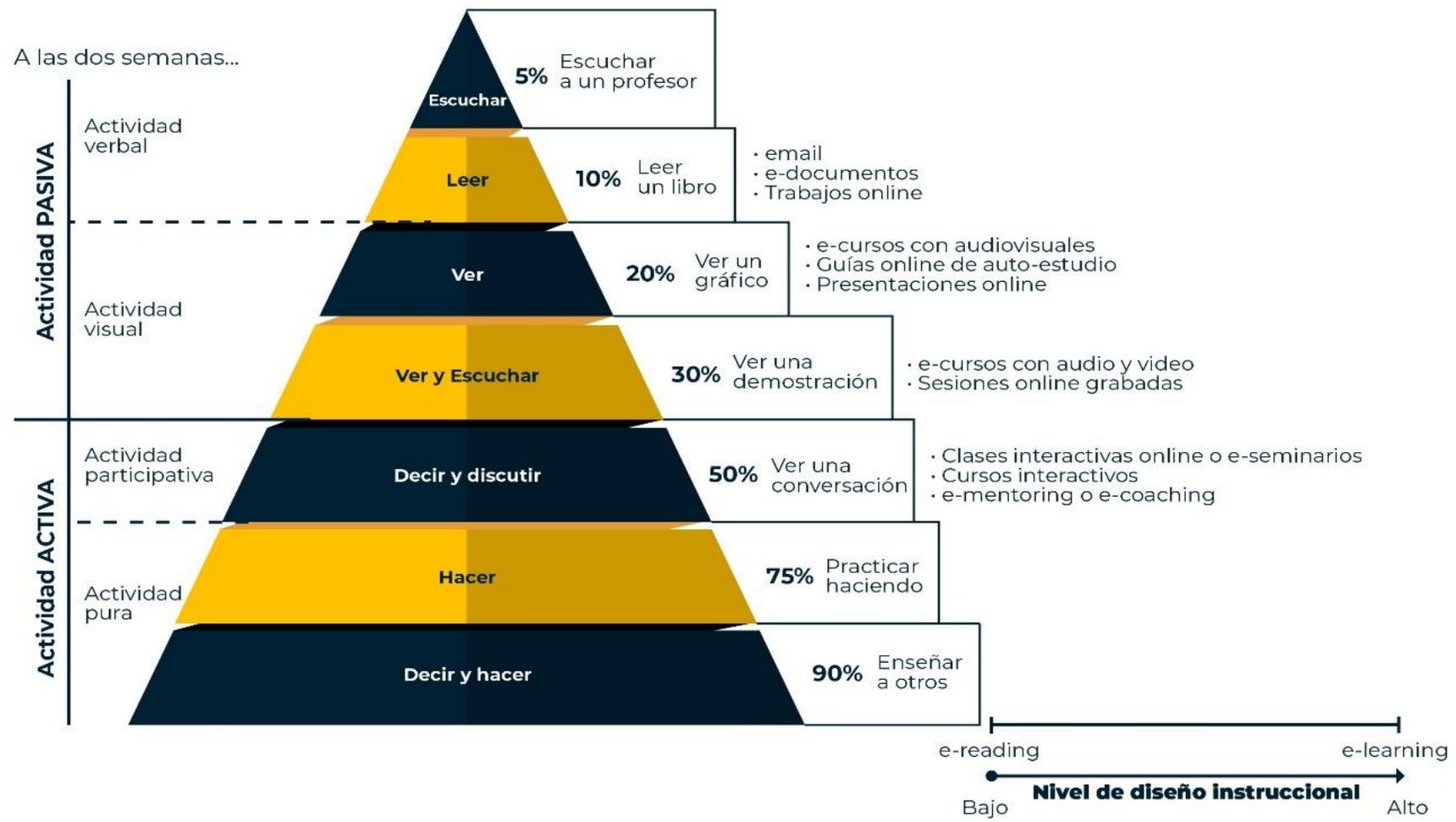


Falta de participación e interacción de los estudiantes





Pirámide de aprendizaje de Edgar Dale Las personas Recordamos





Vivimos en un mundo que progresa y que cada día es más demandante, el éxito académico y profesional de un estudiante dependerá grandemente de su inteligencia emocional, así como de la relación y colaboración que tenga con sus compañeros de trabajo y la forma en que afronte y resuelva los problemas (Realinfluencers, 2020).



Imagen Freepik.com





Metodologías del aprendizaje activo

El objetivo de las metodologías activas es promover la participación del estudiante, por medio del trabajo colaborativo con sus compañeros, reflexionando, tomando decisiones y generando nuevo conocimiento (Blanco, Sein-Echaluce y García-Peñalvo, 2018, p. 397).

El aprendizaje activo es un método instruccional en el que los estudiantes realizan actividades de aprendizaje significativas (Yang, 2021); este se centra en cómo aprenden los alumnos, no sólo en lo que aprenden .



Imagen Freepik.com

Beneficios del aprendizaje activo



Mejora la retención de conocimiento

La atención de un estudiante puede disminuir luego de 15 o 20 minutos. Por lo cual, durante una clase magistral de una hora o más tiempo estará distraído.

Al implementar actividades que involucren su participación se incrementará la asimilación y retención de la información.

Beneficios del aprendizaje activo

Logra una mayor comprensión

Si el estudiante es un agente pasivo del aprendizaje solamente “memorizará”.

En el aprendizaje activo se fomenta la aplicación del conocimiento y el fortalecimiento de competencias, los estudiantes alcanzarán niveles altos de aprendizaje.



Beneficios del aprendizaje activo

Promueve a que los estudiantes se conviertan a estudiantes de por vida

El aprendizaje activo debe enfocarse en el desarrollo de las actividades, así mismo promueve la autonomía de los estudiantes quienes se involucran y tienen control de su aprendizaje.



Beneficios del aprendizaje activo

Fortalece las habilidades blandas

Si se implementan actividades grupales, los estudiantes tienen voz y voto, aprenden a tener una comunicación efectiva, trabajan colaborativamente, aprenden a gestionar posibles conflictos y llegan a consensos para llegar al producto final requerido.



Beneficios del aprendizaje activo

Desarrolla competencias digitales

El estudiante aprende eficazmente a realizar búsquedas en línea, utilizar herramientas web y gestionar documentos digitales.





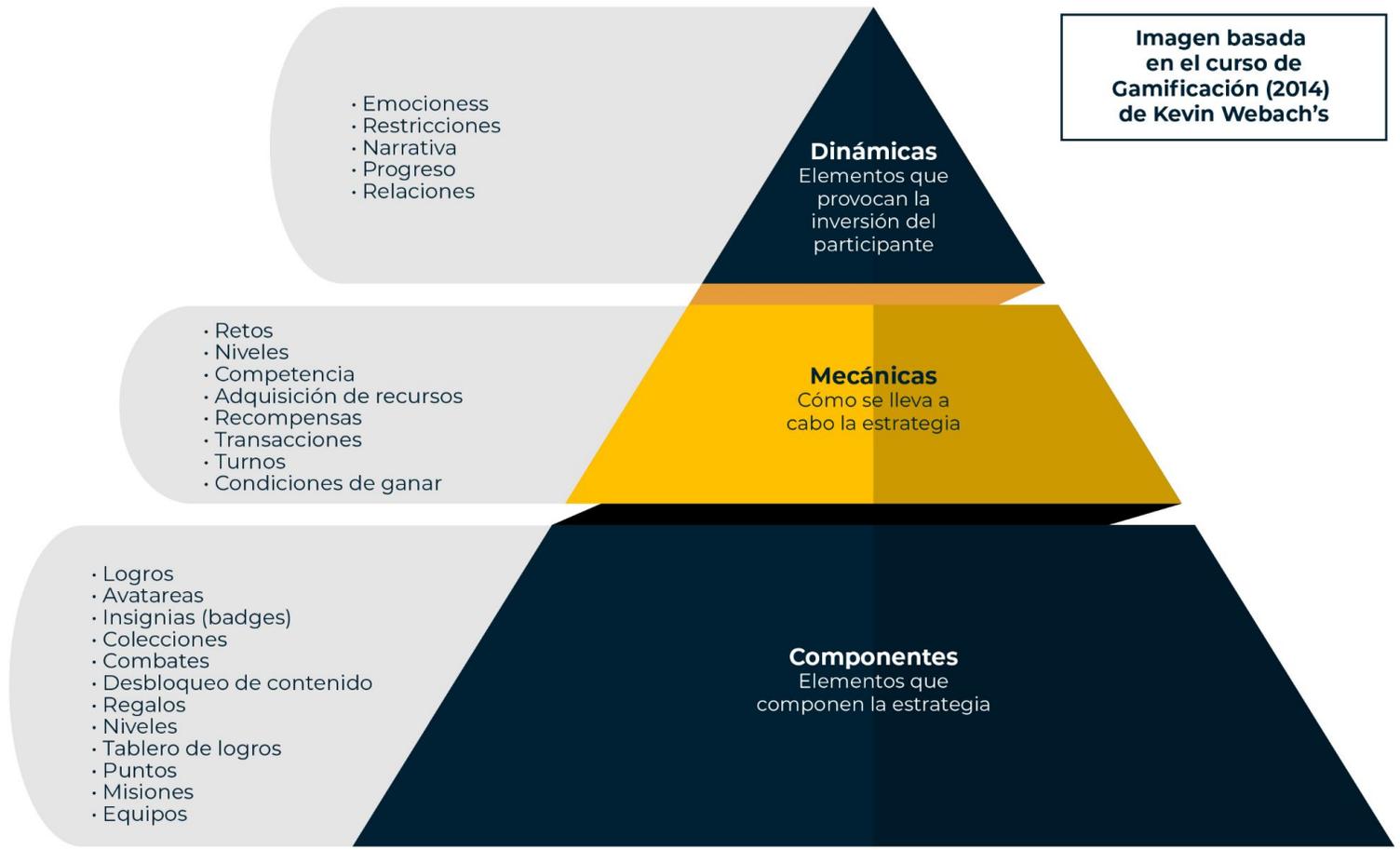
Estrategias de aprendizaje activo

Gamificación



La gamificación es el uso de elementos de juego en contextos que no son de juego.

Imagen basada en el curso de Gamificación (2014) de Kevin Webach's



Gamificación

wooclap

 Wordwall

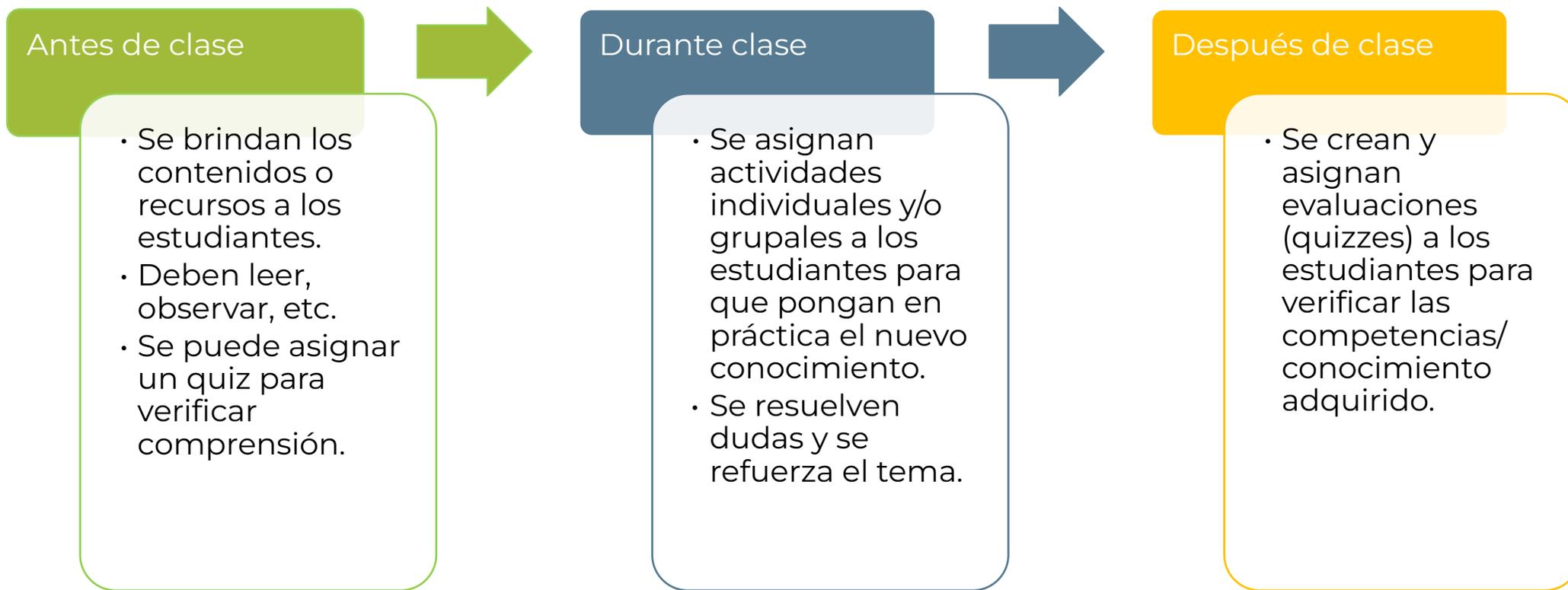
 QUIZIZZ

 nearpod

Kahoot!

Estrategias de aprendizaje activo

Aula invertida





Estrategias de aprendizaje activo

Aprendizaje basado en casos

¿En qué consiste?	¿Cuándo utilizar?	Tiempo	¿Cómo evaluar?
<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes deben identificar las ideas claves de la información presentada• Determinar posibles estrategias de solución• Tomar decisiones relacionadas al problema.	<ul style="list-style-type: none">• Se puede implementar con estudiantes de cualquier año• Se deben seleccionar, ajustar y asignar los casos.• Brindar retroalimentación individual y grupal	<ul style="list-style-type: none">• Se recomienda utilizar un caso por unidad.	<ul style="list-style-type: none">• Rúbrica de evaluación• Lista de cotejo• Analizar los resultados y soluciones propuestas del caso.

Tabla traducida y adaptada de: Metodologías de la enseñanza-aprendizaje en la educación virtual



Estrategias de aprendizaje activo

Aprendizaje basado en problemas (ABP)

¿En qué consiste?	¿Cuándo utilizar?	Tiempo	¿Cómo evaluar?
<ul style="list-style-type: none">• Se presenta un problema a los estudiantes.• Los estudiantes deben descubrir cómo resolverlo siguiendo las etapas asignadas.	<ul style="list-style-type: none">• Se debe asignar un problema tomando en cuenta el nivel y características de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">• Se sugiere el docente asigne algunas horas a la semana para acompañar a los estudiantes en el proceso de solución del problema.	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes deben entregar reportes al realizar cada una de las etapas.• Rúbrica /lista de cotejo

Tabla traducida y adaptada de: Metodologías de la enseñanza-aprendizaje en la educación virtual

Estrategias de aprendizaje activo

Aprendizaje basado en proyectos

¿En qué consiste?	¿Cuándo utilizar?	Tiempo	¿Cómo evaluar?
<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes trabajan grupalmente, eligen un tema de interés para elaborar un proyecto.• Establecen objetivos, planificación, toma de decisiones, tienen tiempo para trabajar y reflexionar en las acciones que realizarán para guiar su trabajo.	<ul style="list-style-type: none">• Puede ser adaptado para estudiantes de cualquier año tomando en cuenta el nivel de autonomía que se requiere para el desarrollo del proyecto.	<ul style="list-style-type: none">• Se recomienda asignar horas de trabajo para trabajar durante todo el ciclo.	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes deben realizar entregables.• Incluir auto y co-evaluación

Tabla traducida y adaptada de: Metodologías de la enseñanza-aprendizaje en la educación virtual



¿Para qué evaluar?



Imagen de Freepik.com

Identificar el conocimiento que han adquirido los estudiantes

Reconocer si dominan el tema.

Determinar áreas de mejora.

Evaluación

100 puntos



70 puntos



0 puntos



Retroalimentación

Información que se le brinda al estudiante sobre:

- Conocimiento adquirido
- Desempeño realizado



Imagen de Freepik.com

Los estudiantes pueden reconocer dónde y cómo mejorar, se motivan y esfuerzan en realizar mejoras.



Evaluación formativa y sumativa

- Indica el nivel de logro adquirido por el estudiante.
- Se identifica si los estudiantes han alcanzado los objetivos del curso.





Proceso de retroalimentación

Preparación de la tarea

Se brinda a los estudiantes el contexto de la actividad, los objetivos de la actividad, los criterios de evaluación (Rúbrica de evaluación). Responde a las preguntas que podría tener el estudiante:

- ¿Hacia dónde voy? ¿Cuáles son los objetivos?

Retroalimentación

Se enfoca en brindar seguimiento y verificar el progreso de los estudiantes para alcanzar los objetivos de la actividad. Responde a las preguntas que podría tener el estudiante:

- ¿Cómo lo estoy haciendo? ¿Cuál es mi progreso para alcanzar los objetivos?

Post-retroalimentación

Se indica a los estudiantes las acciones o pasos a seguir para mejorar en la actividad. Responde a las preguntas que podría tener el estudiante:

- ¿Hacia dónde voy ahora? ¿Qué actividades debo realizar para mejorar mi progreso?



“Todos necesitamos de personas que nos brinden retroalimentación. Así es como mejoramos”

Bill Gates



Imagen de [Lacasadelibro](#)

¿Cómo brindar retroalimentación de calidad?

Personal y específica

El estudiante debe sentir que se le está hablando y el interés está hacia su tarea.

Sea específico. Evite utilizar afirmaciones como "bueno", "necesita mejorar", o "incorrecto".





Imagen Freepik.com

¿Cómo brindar retroalimentación de calidad?



Aplicable

Brinde sugerencias de mejora que el estudiante debe tomar en cuenta para futuras tareas.

¿Cómo brindar retroalimentación de calidad?

Constructiva y motivadora

Escriba la retroalimentación enfocándose en cómo esta ayudará al estudiante a mejorar.

Sea amable pero no olvide indicar los aspectos en los que ha fallado el estudiante.



¿Cómo brindar retroalimentación de calidad?

Ofrezca la oportunidad al estudiante de discutir la retroalimentación brindada con sus tutores.



¿Cómo brindar retroalimentación de calidad?

Si el estudiante recibe una retroalimentación oportuna podrá realizar mejoras en las próximas tareas.





Evitar comentarios negativos

Es muy importante que el recibir retroalimentación sea una experiencia de aprendizaje positiva, o neutral, para el estudiante.

Si el estudiante recibe comentarios negativos, se puede desalentar, ya no esforzarse y afectar su rendimiento.





¿Tú sabes lo que es la Inteligencia?

tipos de inteligencia.



siete
Tenemos



No puso atención en clase.

Se nota que no se esforzó

Repita la tarea.

Incorrecto.

Esfuércese más en la próxima tarea.

Imagen utilizada con fines educativos de [Desataturpotencial](#)

Técnicas para brindar retroalimentación

Técnica del sándwich

Al brindar retroalimentación se explica al estudiante que está haciendo correcta e incorrectamente, haciendo énfasis en lo que está haciendo bien.



Brindar retroalimentación positiva

Brindar crítica constructiva

Brindar retroalimentación positiva

Técnica del sándwich



Iniciar con un mensaje positivo

Hola Ana, la felicito por el diseño del mapa mental creado.

Explicar qué es lo que el estudiante no hizo correctamente y debe corregir

Como punto de mejora le sugiero revisar las ideas principales y secundarias ya que no se comprende el mensaje principal...

Brindar palabras de ánimo y confianza

Le comparto la sig. Página que muestra cómo crear mapas mentales. ¡Ánimo Ud. puede hacerlo! Cualquier apoyo o consulta que tenga, comuníquese conmigo.

Técnicas para brindar retroalimentación

No revelar punteo

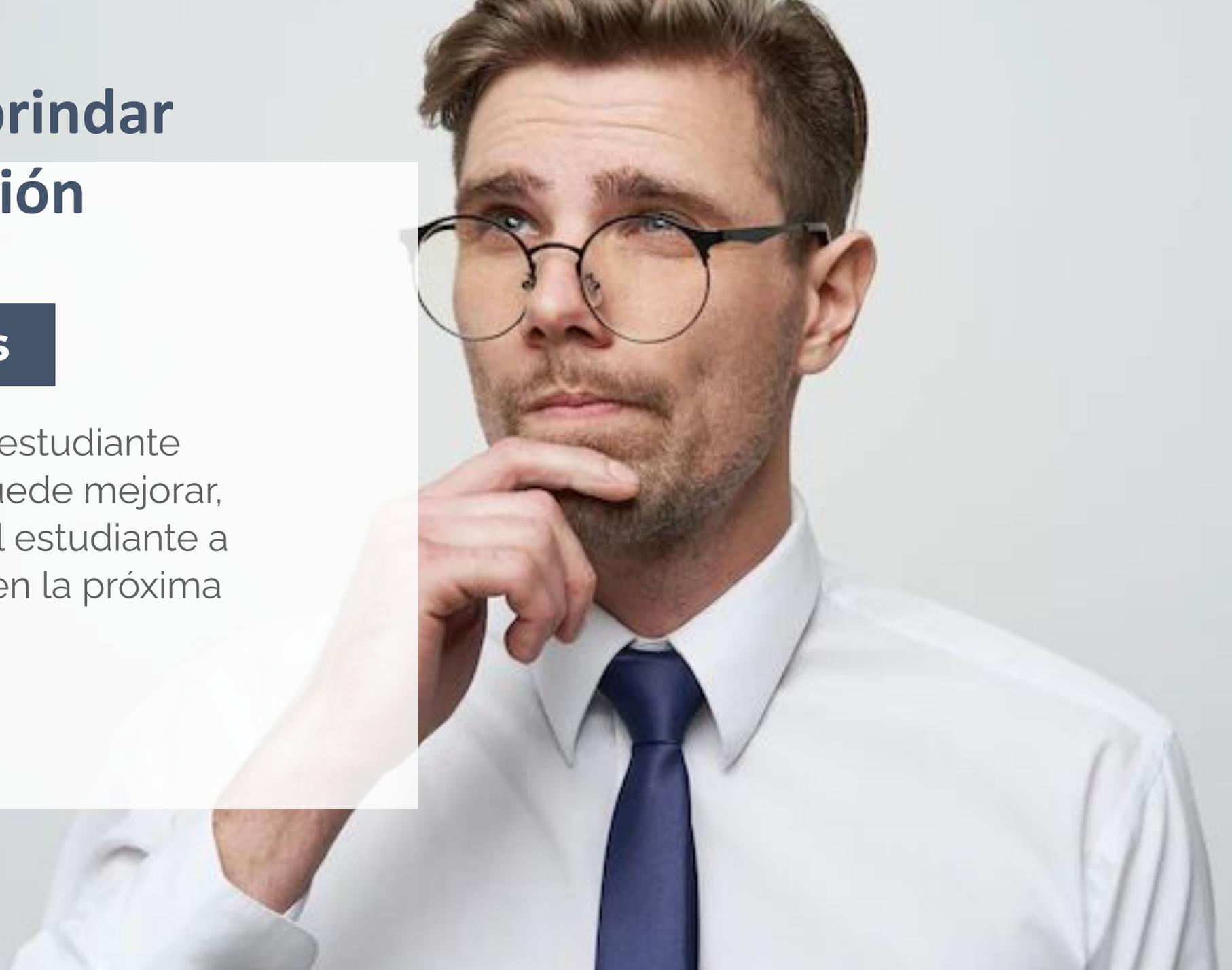
No brindarles nota de la tarea a los estudiantes hasta que lean la retroalimentación, la entiendan y discutan.



Técnicas para brindar retroalimentación

Hacer preguntas

En lugar de indicarle al estudiante que hizo mal y cómo puede mejorar, haga pregunta. Invite al estudiante a responder la pregunta en la próxima tarea.



Técnicas para brindar retroalimentación

Regla de los 2 comentarios

En ocasiones se deben colocar varios comentarios en una tarea. Esta técnica nos indica que solamente se deje un comentario de lo que hizo bien y un comentario de lo que necesita mejorar.

2



Técnicas para brindar retroalimentación

Comience /Pare / Continue

Al escribir la retroalimentación enfóquese en responder 3 preguntas.

1. ¿Qué debe dejar de hacer el estudiante? (crítica al trabajo actual)
2. ¿Qué debe empezar a hacer? (Consejo para el futuro)
3. ¿Qué debe continuar haciendo? (premiar sobre aspectos que hizo bien de la tarea actual)



Técnicas para brindar retroalimentación

Bancos de comentarios

Si brinda comentarios en común a varios estudiantes, es aconsejable el crear banco de estos para evitar sobrecarga de trabajo.





Técnicas para brindar retroalimentación

- Tratar de no brindar la respuesta correcta a los estudiantes, indicarles dónde pueden ubicarla.
- Brindar tips, ejemplos, videos y material de apoyo.
- Grabar un screencast para re-explicar o brindar ejemplos. Pueden utilizar [Loom](https://www.loom.com/education). (<https://www.loom.com/education>)
- Solicitar al estudiante escribir 3 preguntas que les gustaría saber sobre una evaluación, o sobre aspectos que podría mejorar.

Ejemplo de plantillas

Ejemplo de portada

Lea y siga las instrucciones para enviar su tarea.

- Complete la información de esta portada
- Agregue esta portada a su tarea como primera página (copie y pegue la información)
- Guarde la tarea como PDF y agregue nombre de tarea + su nombre
- Suba su tarea a la asignación en GES

Nombre completo	
Número de carné	
Nombre de tarea	
Marque la casilla para indicar que ha leído y aceptado la siguiente declaración:	
Declaro que yo he realizado la tarea, no ha sido realizada por otra persona. No he copiado información de internet u otras fuentes. <input type="checkbox"/>	
Por favor, indique cualquier aspecto de su tarea sobre el que le gustaría que su tutor le brinde retroalimentación, o cualquier consulta que esta tarea le haya generado.	

[Dar clic para descargar plantilla](#)



Ejemplo hoja para brindar retroalimentación

Nombre de estudiante	
Fecha:	
Nombre de tarea:	
Revisor / docente:	

Aspectos positivos de la tarea
Áreas de mejora
Tomar en cuenta para próximas tareas
Otros comentarios

[Dar clic para descargar plantilla](#)



Que buena práctica

Brindar material y recursos de apoyo a los estudiantes para reforzar conocimientos.



Cursos



**Marketing Digital:
Content & Community
Manager**
GalileoX
Curso



**Análisis estadístico con
Excel**
GalileoX
Curso



**Facebook Ads: Cómo
utilizar el poder de la
publicidad en Facebook**
GalileoX
Curso



**Introducción a la
Inteligencia Artificial:
Principales Algoritmos**
GalileoX
Curso

<https://www.edx.org/es/school/galileoX>





Practiquemos lo aprendido





Imagen Freepik.com





Trabajo colaborativo

- Asignaremos grupos de 3 estudiantes
- Ingresar al siguiente [Jamboard](#).
- Identifique el Jam asignado a su grupo
- Discutir, reflexionar y responder las 2 preguntas planteadas en el video:
 - ¿Qué podemos hacer si los estudiantes no participan en clase?
 - ¿Cómo podemos estar seguros que los estudiantes comprendieron el tema?
- Tiempo: 10 minutos
- Regresamos a la sala para compartir y hacer reflexiones finales





Buenas prácticas en la educación virtual

- Enfatizar el tiempo de dedicación a la tarea
- Comunicar altas expectativas
- Promover las relaciones entre profesores y alumnos
- Aplicar técnicas activas para el aprendizaje
- Desarrollar dinámicas de cooperación entre los alumnos
- Brindar retroalimentación positiva
- Respetar la diversidad de formas de aprender



Recomendaciones finales

- Ser empático con los estudiantes
- Tener disponibilidad de tiempo, disciplina y organización
- Al brindar retroalimentación enfocarse en la tarea y no en el estudiante



E-Grafía

- Amponsah, S., van Wyk, M. y Kojo, M. (2022). Academic Experiences of “Zoom-Fatigue” as a Virtual Streaming Phenomenon During the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*-Volume 17 • Issue 6. DOI: [10.4018/IJWLTT.287555](https://doi.org/10.4018/IJWLTT.287555)
- Blanco, Á., Sein-Echaluce, M. & García-Peñalvo, F. (2018). Enhancing the main characteristics of active methodologies: A case with micro flip teaching and teamwork. *International Journal of Engineering Education*. 35. 397-408. <https://www.researchgate.net/publication/331048902>
- Castelli, F. y Sarvary, M. (2020). Why students do not turn on their video cameras during online classes and an equitable and inclusive plan to encourage them to do so. *Ecology and Evolution*. [10.1002/ece3.7123](https://doi.org/10.1002/ece3.7123).
- Colman, H. (13 de diciembre 2020). *5 maneras de evaluar el aprendizaje en línea*. Observatorio del Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/cinco-maneras-de-evaluar-el-aprendizaje-en-linea>
- Durán, R., Estay-Niculcar, C., y Álvarez, C. (2015). Adopción de buenas prácticas en la educación virtual en la educación superior. *Aula abierta*. [Volume 43, Issue 2](https://doi.org/10.1016/j.aula.2015.03.004), pp. 77-86. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0210277315000037#bib0040>
- Espinosa-Rodríguez, J. (2022). (2022). Teaching-learning methodologies in virtual education. *Revista Cátedra*, 5(1), 19-30. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/download/3435/4350>
- Imperial London College (s.f.). What is good feedback? <https://www.imperial.ac.uk/staff/educational-development/teaching-toolkit/assessment-and-feedback/what-is-good-feedback/>
- Mendoza, M., Navarrete, Y., Reinoso, B., Delgado, L., y Jalil, N. (2019). Las inteligencias múltiples y su aporte en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. http://cict.umcc.cu/repositorio/directorio_eventos/Humanistica%202019/res/_Mar_a_Elena_Mendoza_Velez_.pdf



- Mintu-Wimsatt, A.,Kernek, C.y Lozada, H. (2010). Netiquette: Make it part of your syllabus. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching. 6. [264-267](#).
- Parkman-Williams, E. (March 12, 2021) Survey shows having video conferencing cameras off changes student and faculty perception of remote learning. The College Voice. <https://www.mcccvoice.org/cameras-on-cameras-off/>
- Realinfluencers (13 de enero 2020). The triumph of active methodologies in the classroom. <https://www.realinfluencers.es/en/2019/12/16/the-triumph-of-active-methodologies-in-the-classroom/>
- Ramachandran, V. (February 23, 2021). Stanford researchers identify four causes for 'Zoom fatigue' and their simple fixes. Stanford News . <https://news.stanford.edu/2021/02/23/four-causes-zoom-fatigue-solutions/>
- The education hub. (s.f.). *How to integrate effective feedback into your classroom*. Assessment for learning. <https://theeducationhub.org.nz/how-to-integrate-effective-feedback-into-your-classroom/>
- The University of Sheffield. (s.f.) Assessment and feedback: Getting started 4. Giving feedback. <https://www.sheffield.ac.uk/staff/elevate/essentials/assessment-feedback-4>
- The University of Sheffield. (s.f.) The importance of good assessment. <https://www.sheffield.ac.uk/staff/elevate/guidance/assessment-feedback/good-assessment>
- University of Reading (s.f.). *Why is important feedback?* <https://www.reading.ac.uk/internal/engageinfeedback/Whyisfeedbackimportant/efb-WhyIsFeedbackImportant.aspx>
- University of South Carolina.(s.f.). *Importance of Providing Meaningful Student Feedback*. Center for teaching excellence. https://sc.edu/about/offices_and_divisions/cte/teaching_resources/grading_assessment_toolbox/providing_meaningful_student_feedback/index.php
- Vásquez, M. (2011). Modelo para el Diseño de E-actividades de apoyo a las clases presenciales. Inacap. <http://dimglobal.net/revistaDIM33/docs/DIMBP33eactividades.pdf>
- Yang, C. (11 de marzo 2021) *Active Learning: Techniques to Improve Learner Engagement*. Clinician educators. University of Utah. <https://bit.ly/2SCvaTs>