



Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI

Taller

Diseño de actividades de aprendizaje para **entornos virtuales**



Objetivos del taller

1

Reconocer la importancia del uso de actividades en el proceso de **enseñanza-aprendizaje** en los entornos virtuales.

2

Identificar cómo integrar la tecnología en las actividades a través de los modelos **T-PACK y SAMR**.

3

Discriminar los aspectos que se deben considerar al momento de crear y diseñar actividades.

4

Conocer las herramientas Quizziz, Wakelet y Flip para diseñar actividades.



¿Qué es una **e-actividad**?

Se le llama así a las **actividades educativas** que se realizan en un curso virtual .

Tipos de e-actividades





Tipos de **e-actividades**

- Individuales
- Grupales
- Con fines de interacción



Tipos de **e-actividades**



De análisis y síntesis

Teoría

Mapas conceptuales

Líneas de Tiempo

Esquemas

Resúmenes críticos

Ensayos

Infografías



De investigación y
resolución de problemas

Práctica

Estudios de casos

Proyectos Grupales

Juegos de Rol

Simulaciones



De interacción y
comunicación

Intercambio

**Debates a partir de
lecturas**

Entrevistas a expertos

Videoconferencias



De construcción
colaborativa

Colaboración

Desarrollo de proyectos

Curación de contenidos

Elaboración de un proyecto

Resolución de casos



Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI

Funciones de las **e-actividades**



Fomentar el
aprendizaje activo
y participativo.



Reforzar
conocimientos del
tema presentado en
clase.



Galileo
UNIVERSIDAD





**Adquirir nuevos
conocimientos**
adicionales a los
presentados en clase.



Poner en práctica un proceso
o procedimiento





Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI

Características de las **e-actividades**





Se enfocan en el **desarrollo y fortalecimiento** de competencias en los estudiantes.



Son reutilizables:
permiten un proceso
de mejora continua.



Galileo
UNIVERSIDAD





Adaptables: pueden ser utilizadas en cualquier disciplina y temática.





Galileo
UNIVERSIDAD



De baja inversión:

Si se utilizan herramientas web hay varias herramientas gratuitas o de bajo costo para docentes.



Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI

Significativas: Permiten que los estudiantes aprendan haciendo.





Facilita:

- Comunicación docente-estudiante.
- Interacción entre pares.
- Reflexión y análisis situacional.
- Resolución de problemas.
- Generación de nuevas ideas.











Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI












Componentes de las **e-actividades**

Componentes de las **e-actividades**

-  **Objetivo**
-  **Tiempo de actividad**
-  **Tiempo**
-  **Recursos y materiales**
-  **Estrategias e instrumentos de evaluación**
-  **Enunciado con instrucciones claras**

(Ornellas y Romero, 2011)

-  Título
-  Propósito
-  Resumen de la tarea
-  Chispa
-  Contribución individual
-  Empieza el diálogo
-  Intervenciones del moderador
-  Cronograma y tiempos
-  Siguiente

(Salmon, 2013)



Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI



Aspectos a considerar en las **e-actividades**





- Tipos de competencias que se quieren lograr
- Formas de plantear la actividad
- Nivel de participación
- Según su finalidad
- Tiempo necesario para su realización
- Estilos de aprendizaje de los estudiantes



Galileo
UNIVERSIDAD

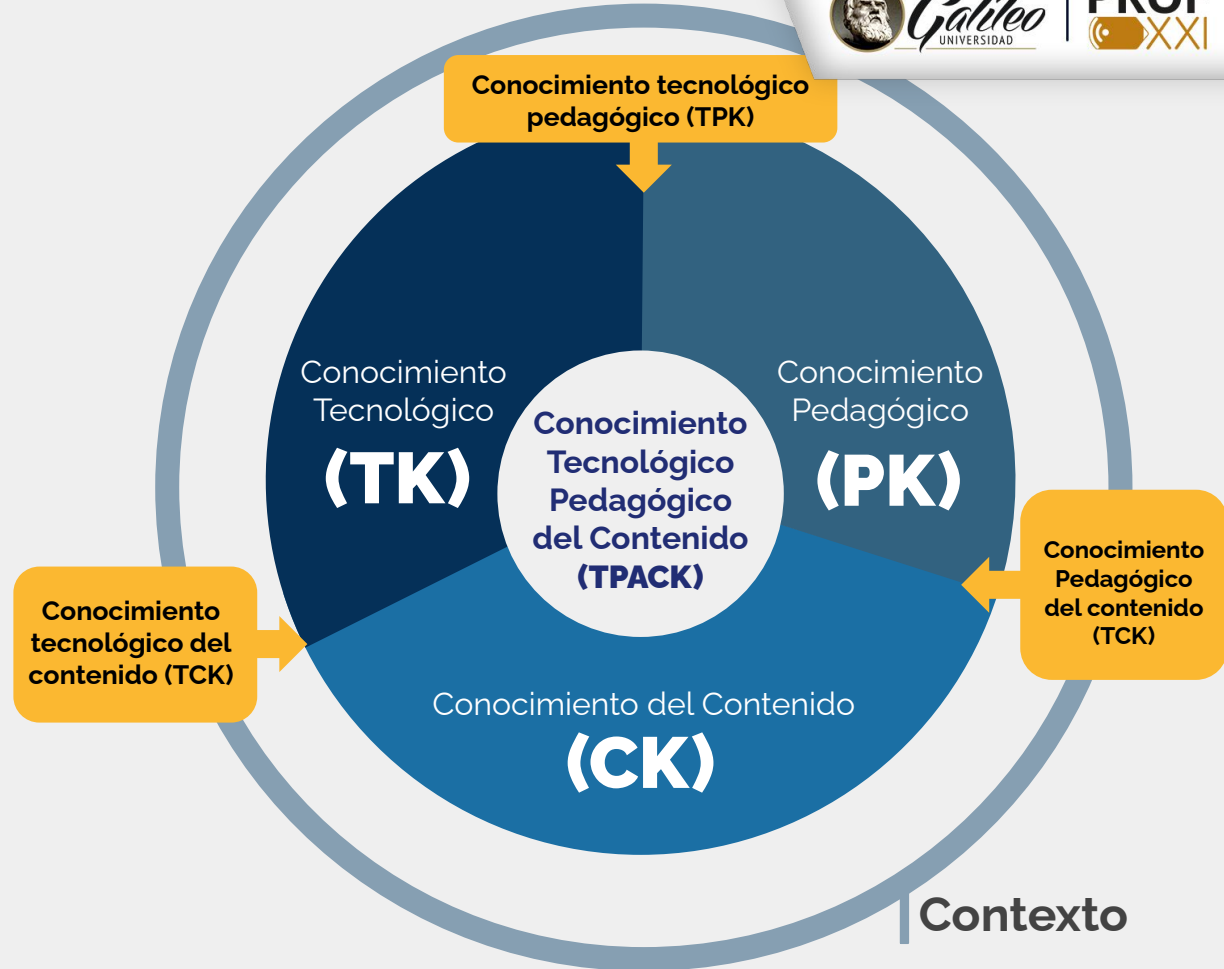
PROF
XXI

Integración de tecnología en las **e-actividades**



Modelo TPACK

Es un modelo que identifica los tipos de conocimiento que un docente necesita dominar para integrar las TIC de una forma eficaz en la temática que imparte.



Modelo **SAMR**

Este modelo se enfoca en diseñar, desarrollar e integrar tecnologías de educación por etapas para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Transformación

Redefinición: La tecnología permite la creación de nuevas tareas, previamente inconcebibles

Modificación: La tecnología permite una redefinición significativa de las tareas

Mejora


Aumento: La tecnología sustituye directamente una herramienta mejorándola funcionalmente

Sustitución: La tecnología sustituye directamente una herramienta sin ningún cambio funcional



Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI

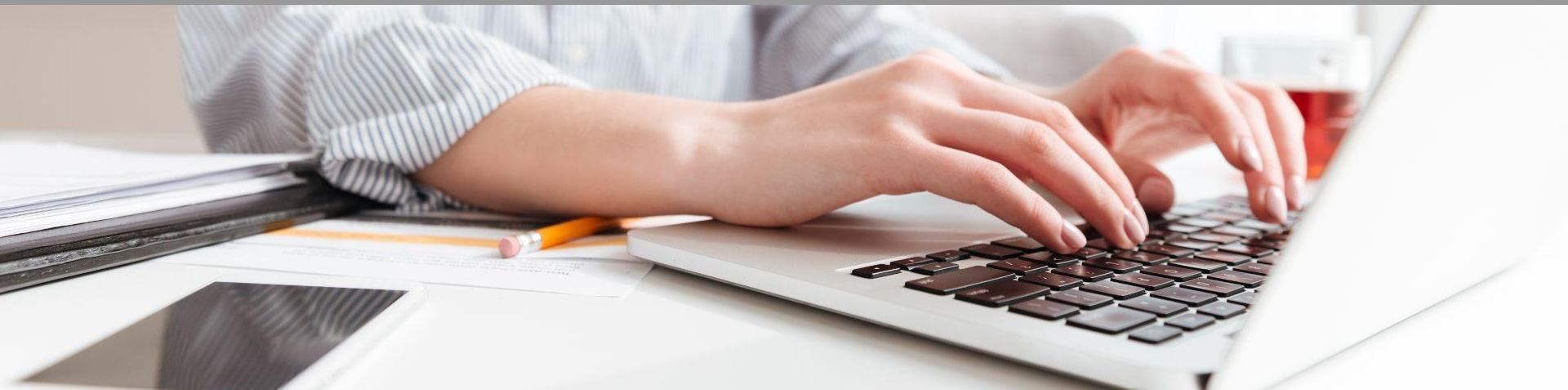


3 Herramientas para el diseño de e-actividades



QUIZIZZ

Es una herramienta web/app que permite el desarrollo de **actividades de gamificación en** entornos digitales.





Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI

Características:

- La versión para instituciones educativas es completamente gratuita
- Es compatible con todos los dispositivos y ordenadores
- Cuenta con una versión en línea y una aplicación para celulares.
- Registro con una cuenta de correo electrónico.
- Permite la creación de un repositorio de evaluaciones y presentaciones de clase.





Actividades que podemos realizar con la **herramienta Quizizz:**

Establecimiento de
metas y expectativas
del curso

Verificación de
conceptos

Actividades de
evaluación formativa o
sumativa.



Creación de
presentaciones de clase

Club de debate



Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI

Competencias
a desarrollar en
los estudiantes
**haciendo uso
de Quizizz:**



wakelet

Es una herramienta que permite crear actividades colaborativas en los cursos virtuales.



Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI



wakelet

Características:

- La versión es completamente gratuita.
- Registro con una cuenta de correo electrónico
- Fácil acceso para los estudiantes desde diversos dispositivos.
- Permite la creación de repositorio de artículos.



Galileo
UNIVERSIDAD





Actividades que podemos realizar:

- Foros colaborativos en línea.
- Blog para estudiantes.
- Grabación de podcast de clase.
- Repositorio de artículos de interés de clase.
- Muro colaborativo.





Competencias a desarrollar

en los estudiantes haciendo uso de wakelet:



**Pensamiento
crítico y
reflexivo**



**Comunicación
entre pares**



**Aprendizaje
colaborativo**



**Fomenta la
creatividad**

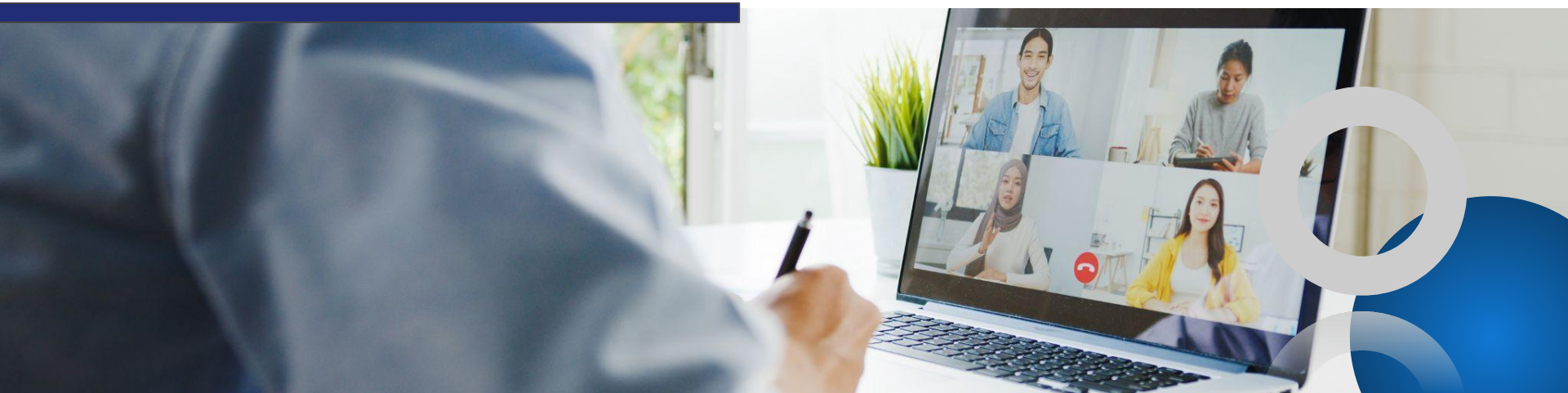


**Integración de
contenidos,
conceptos e
ideas
generales**



Flip™

Es una **herramienta gratuita** que permite la grabación de video-foros.





Características:

- La versión es completamente gratuita.
- **Es compatible con todos los dispositivos y ordenadores.**
- Registro con una cuenta de correo electrónico.
- **Espacios de discusión multimedia por medio de videos.**
- Herramienta sincrónica y asincrónica.
- **Tiempo máximo de grabación por video 10 min.**
- Integración con diversas plataformas.





Galileo
UNIVERSIDAD

PROF
XXI



Flip™

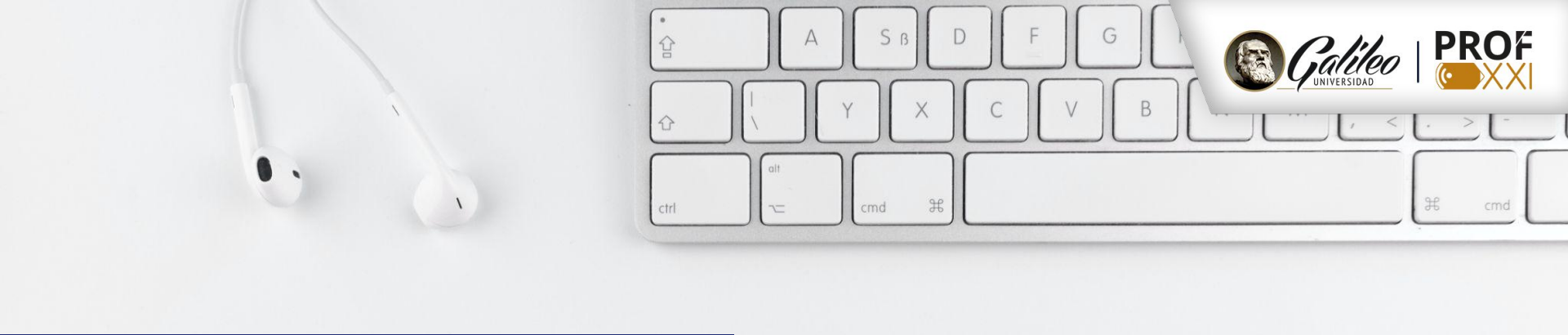
Es una **herramienta gratuita** que permite la grabación de video-foros.





Actividades que podemos realizar con la **herramienta Flip:**

- Verificación de conceptos.
- Club de debate.
- Documentales
- Blog de temas de discusión.
- Videotutoriales de actividades prácticas.
- Proyectos de clase
- Entrevistas entre pares.



Competencias a desarrollar en los estudiantes haciendo uso de **Flipgrid:**

- Habilidades digitales.
- **Participación activa y comunicación entre pares basada en recursos multimedia.**
- **Creatividad e innovación en la creación de recursos.**